PRAVIDLA AMERICKÉHO FOTBALU
A
JEJICH VÝKLAD

ČESKÁ ASOCIACE
AMERICKÉHO FOTBALU

SEZÓNA 2026

Česká verze 2026.01
První verze.

Česká předmluva

Pravidla amerického fotbalu jsou na pochopení poměrně náročným textem a až pokročilá znalost znamená bližší pochopení jednotlivých bodů, které navíc na sebe vzájemně přímo i nepřímo odkazují a pro pochopení významu jedné věty je třeba znát definice všech termínů, které věta použila. Nesprávné použití jednoho slova může naneštěstí dramaticky změnit význam celé věty a tím i celého bodu.
Pravidla jsou překladem pravidel IFAF, tedy textu v angličtině, která má oproti češtině poněkud odlišnou větnou skladbu a přenášení fotbalových myšlenek do českého jazyka je o to těžší. I proto jsou v textu hojně využívány originální anglické výrazy. Tohoto postupu bylo užito s ohledem na jejich zažitost ve fotbalové mluvě, která jednoznačné překlady nezná. Veškeré převzaté termíny jsou však v textu, zpravidla v definiční části, vysvětleny, přeloženy a připojena je i správná výslovnost.
Ze všech uvedených důvodů mějte, prosím, s těmito pravidly trpělivost. Částečně překlad vázne na mých překladatelských schopnostech, nicméně ani originální anglická verze není zrovna knížkou, kterou s chutí přečtete na jeden zátah. Věřím, že počáteční svízele postupně překonáte a naučíte se pravidla správně číst a interpretovat.

Michal Rosíval (rosival@caaf.cz)

Pravidla fotbalu jsou rozdělena do tří základních úrovní – Pravidlo (Rule), Část (Section) a Článek (Article). Tyto tři úrovně jsou vždy přesně převzaty z originálních pravidel a vždy je zachováno jejich členění. Název pravidla a části je vždy uveden i v originálním znění.
Součástí mnoha pravidel, resp. článků je Výklad pravidel (Approved Ruling, AR), což je vysvětlení znění pravidla na praktické ukázce. Výklady jsou podbarveny zeleně a jsou nedílnou součástí pravidel fotbalu.
U některých pravidel, kde platí specifické pravidlo platící pouze v soutěžích ČAAF, je zvláštní výjimka. Může jít o výjimku upravující základní pravidlo nebo rušící základní pravidlo. Zcela ojediněle může jít o zvláštní pravidlo platící pouze v soutěžích ČAAF. Tyto české výjimky jsou podbarveny oranžově.
Specifikem je tzv. devítkový fotbal, tedy hra týmů o devíti hráčích (9s). Odchylky platné v této formě fotbalu modifikují buď českou úpravu pravidla, nebo přímo originální pravidlo. Odchylky týkající se 9s jsou podbarveny žlutě.
Tu a tam je připojen komentář doplňující pravidlo o informaci, která může usnadnit porozumění pravidlu českému čtenáři, případně jsou takto vysvětleny překlady a způsob jejich použití. Komentáře jsou podbarveny modře a nejsou

pravidlem jako takovým (nejsou ani součástí anglických pravidel), jsou pouze volnou formou psaným komentářem.

Kvůli stručnosti jsou pravidla napsaná v mužském rodě, nicméně platí shodně pro muže i pro ženy.

Předmluva

Pravidla jsou každoročně upravována. Tyto úpravy jsou vedeny snahou zlepšit bezpečnost i sportovní úroveň hry a v případě nutnosti upřesnit význam a smysl pravidel. Všech změny musí brát ohled na:

- Bezpečnost účastníků
- Použitelnost napříč všemi úrovněmi fotbalu
- Trénink
- Možnost rozhodnout o naplnění pravidla rozhodčími
- Rovnováhu mezi útokem a obranou
- Diváckou atraktivitu
- Ekonomickou dostupnost
- Určitou provázanost se změnami přijatými NCAA v USA

Stanovy IFAF všem členským svazům přikazují hrát zápasy podle IFAF pravidel. Možné odchylky jsou přípustné pouze v těchto případech:

1. Místní potřeby a podmínky. Při jejich zohlednění může národní svaz upravit pravidlo 1, avšak ne za cenu snížení bezpečnosti hráčů a ostatních účastníků
2. Soutěže mládeže a žen mohou mít upravená pravidla
3. V rámci soutěží lze upravit některá konkrétní pravidla, jejichž výčet je součástí pravidel

Tato pravidla jsou platná pro všechny soutěže pořádané IFAF a jejich účinnost je od 1. března 2026. Národní svazy mohou toto vydání pravidel vyhlásit za účinné i dříve.

Prof. Jim Briggs, vydavatel pravidel, jménem pravidlové komise IFAF
Javier L'Episcopo, jménem výkonného výboru IFAF

Pokud považujete za nutné napsat vydavateli otázky k výkladu pravidel, dostane se vám rychlé odpovědi, pokud své otázky pošlete na jim.briggs@americanfootball.sport.

Vydavatel by rád poděkoval následujícím osobám, který pomohli s tvorbou letošních pravidel:
Amir Brooks (Velká Británie), Phil Clarke (Velká Británie), Eva Cloots (Belgie), John Cooper (Velká Británie), Erik De Boeck (Belgie), Frank Eissa Barroso (Velká Británie), Will Fazackerley (Velká Británie), Dan Harries Davies (Velká Británie), Perttu Hautala (Finsko), Jonathan Husband (Velká Británie), Radek Janhuba (Finsko), Mark Looi (Austrálie), Ali May (Velká Británie), Gerry Mellough (Velká Británie), Richard Moger (Velká Británie), Dave Moore (Velká Británie), Cedric Palmans (Belgie), Euan Paterson (Velká Británie), Elisey Rodriguez (Portugalsko), Asbjorn Rohold (Dánsko), Hubert Romanczyk (Polsko), Mark Schofield (Velká Británie), Paul Sutton (Velká Británie), Begum Kubra Tokyay (Turecko), Stephan Tuinenburg (Česko), Liam Wooton (Velká Británie).

Obsah

Česká předmluva 2
Předmluva 4
Obsah 6
Změny v pravidlech 7
Hlavní zásady 9
Kodex fotbalu 13
Pravidla a výklad pravidel 16
Pravidlo 1. Zápas, hřiště, hráči, výstroj 18
Pravidlo 2. Definice 39
Pravidlo 3. Čtvrtiny, čas, střídání 67
Pravidlo 4. Během akce, po akci, v autu 99
Pravidlo 5. Série downů, line-to-gain 106
Pravidlo 6. Kopy 111
Pravidlo 7. Snap a passing 130
Pravidlo 8. Skórování 153
Pravidlo 9. Fauly 166
Pravidlo 10. Penalizace 195
Pravidlo 11. Rozhodčí 206
Pravidlo 12. Video review 207
Fauly a penalizace 214
Příloha A. Vážné zranění 227
Příloha B. Bouřka 228
Příloha C. Otřesy mozku 231
Příloha D. Hřiště 233
Příloha E. Výstroje 255
Příloha F. Pravidla 5s formy fotbalu 261
Aplikace pravidel 268

Změny v pravidlech

Hlavní změny

Seznam změněných pravidel a jejich stručný popis.

Zásadní změny jsou ohraničeny stejným rámečkem, jako je okolo tohoto textu.
Nové nebo upravené texty jsou modrým písmem.

2-8-3-b	Signalizované T je neplatný fair catch signál
2-16-10-a	Nová definice scrimmage kick formace
3-1-3-h	Úprava timeoutů v prodloužení
3-3-6-a-1	Úprava přerušení hry kvůli předstíranému zranění
3-5-3	Penalizace střídání obrany po two-minute warningu
6-3-14-a	Úprava linemanů týmu B při scrimmage kick akcích
7-1-5-a-4	Další úprava předsnapových pohybů obrany
7-1-5-a-5	Vymezení vyhrazených signálů pro obranu a pro útok
9-1-9-a	Napadení passera rozšířeno i na hráče v házejícím postoji
9-1-14	Upravena ochrana snappera při scrimmage kick akcích
10-2-2-b	Nesportovní chování za neutrální zónou nově odměřováno z místa předchozího rozehrání

Značka × v textu označuje místo, kde proti pravidlům roku 2025 došlo ke smazání textu.

Přehled rozdílů mezi NCAA a IFAF pravidly

V přehledu nejsou uvedeny rozdíly spočívající v požadavcích na hřiště, v odlišné struktuře soutěží NCAA (konferenční uspořádání) a požadavcích na výstroj. Rovněž nejsou uvedeny drobné odlišnosti v pojetí textu, které nijak nemění význam pravidel.

NCAA pravidlo	Odlišnost v IFAF pravidlech
1-2-5-f	Postup při řešení chybějících branek
1-4-8-d	Timeout, pokud hráč nereaguje na výzvu týkající se výstroje
1-4-11	Drony jsou zakázané
2-3-6-a	Střed zóny volného blokování je daná snapperem, ne prostředním linemanem
2-11-3	Definice odbití zahrnuje i hlavu
2-16-10-a	Pro uznání scrimmage kick formace stačí, aby punter stál jen 7 yardů, resp. kicker/holder jen 5 yardů od scrimmage line
2-27-12	Trest vyloučeného hráče stanoví disciplinární komise
3-1-1	Během losu se týmy musí zdržovat v týmových zónách

3-2-3	Čtvrtina může být nastavena kvůli faulu během field goalu a po violation za zakázaný dotek
3-2-4	Play clock je resetován, pokud před tím, než je míč ready to play, zbývá méně než 20 sekund
3-3-2	Mercy rule
3-3-2-e-1	Čas se zastavuje po všech prvních downech, nejen v posledních dvou minutách poločasů
3-3-5	Kvůli two-minute warningu se hra přerušuje jen na nezbytně dlouhou dobu, nejedná se o 90sekundový timeout
3-3-8	Není možnost krátkých timeoutů
4-1-2-b	Po upísknutí může míč náležet týmu, který míč získal po upísknutí. Po upísknutí během scrimmage kicku může míč náležet týmu B. K upísknutí se vůbec nepřihlíží, pokud by akce stejně bezprostředně po upísknutí skončila
4-1-3	Akce skončila, pokud se tak hráči v blízkosti míče chovají
7-2-5	Volně ležící nebo v autu skončivší fumbly a backward passy se posuzují podle principů platných pro fumble dopředu (NCAA pravidlo neplatí v případě backward passů, které skončí autu před místem odhození)
9-1-3a4/9-5-1	Chybí půlzápasové stopky
9-1-7-c	Místem faulu při blokování v autu je nejbližší místo na sideline
9-2-2	Další typy nefér taktiky
9-2-2-e	Zakázané kolíky neznamenají vyloučení
9-2-2-f	V soutěžním zápase nemůže jedno číslo sdílet více hráčů
9-2-7	Referee smí vyzvat pořadatele, aby z hracího prostoru vykázal osoby
9-6	Hrubé nesportovní chování může být přezkoumáno na videu za účelem dodatečného trestu
10-2-7-a	Před následující akcí mohou být provedeny penalizace i nesurových personal faulů
12	Video review dává více pravomocí video rozhodčímu, včetně rozhodování o 15yd faulech a všech faulech nastalých po two-minute warningu ve čtvrté čtvrtině

Hlavní zásady

Pravidlová komise si přeje, aby hráči, trenéři a rozhodčí v roce 2026 věnovali zvláštní pozornost následujícím bodům.

Dění okolo hřiště

Trenéři nesmí opouštět svoji týmovou zónu ani pokud mají během zápasu potřebu diskutovat s rozhodčími o konkrétních rozhodnutích. Vyzýváme trenéry, aby nevstupovali na hrací plochu nebo aby opouštěli týmovou zónu kvůli diskusím s rozhodčími. Pokud se to přesto stane, dopustí se tím nesportovního chování.

Trenéři mohou po skončení akce vykročit k sideline, aby nahlásili následující akci. Prostor mezi sideline a hranicí coaching boxu je určen rozhodčím, aby v něm mohli přiměřeně vykonávat své zápasové povinnosti, k ochraně rozhodčích, hráčů a trenérů a v neposlední řadě i k tomu, aby dal vyniknout dobrému chování týmů v jejich týmových zónách. Od roku 2025 platí, že pokud hráč, trenér nebo jiný člen týmu přistoupí k rozhodčímu ve snaze ukázat mu na vhodném zařízení záběry ze zápasu nebo si tím vyžádat video review, půjde automaticky o nesportovní chování (pravidlo 9-2-1-a-1-m). Zvláštní pozornost by měla být věnována pravidlu říkajícímu, že pokud se trenér během zápasu dopustí dvojího nesportovního chování, bude vyloučen.

Pravidlová komise vyzvala rozhodčí, aby se více zaměřili na chování trenérů a aby trestali přestupky, ke kterým dojde v prostoru, který mohou pokrýt. Od trenérů se očekává, že nastaví laťku profesionálního přístupu a budou vzorem hráčům, fanouškům i všem, kteří zápas sledují. A že rovněž zakročí v případě, že se jejich hráči chovají nedůstojně a v rozporu se sportovním duchem popsaným v kodexu fotbalu.

Ochrana bezbranných hráčů / targeting

Pravidlová komise se i nadále snaží vylepšovat pravidlo o targetingu a tím zlepšovat bezpečnost hráčů, omezovat střety hlavou a eliminovat trefování hráčů. Pravidla 9-1-3 a 9-1-4 uvádějí, že je zakázáno cíleně a násilně trefovat soupeře do hlavy nebo krku, resp. trefovat soupeře temenem helmy. Definice „temene hlavy“ se od sezóny 2023 zaměřuje výslovně na vršek helmy.

Tyto dva fauly jsou nyní ve dvou různých pravidlech: Cílené trefení soupeře násilným způsobem temenem helmy (pravidlo 9-1-3) a cílené trefení bezbranného hráče do hlavy nebo do krku (pravidlo 9-1-4).

Použití helmy jako zbraně a cílené a záměrné hity do hlavy nebo krku vážně ohrožují bezpečnost hry a trestem za oba tyto fauly je mimo yardové penalizace i vyloučení faulujícího hráče. I nadále apelujeme na trenéry a rozhodčí, aby před těmito pravidly nezavírali oči a po hráčích vyžadovali jejich dodržování.

Bezbranné hráče definuje pravidlo 2-27-14.

Ačkoliv jde o víceméně zcela odlišná pravidla (v obou hraje roli něčí hlava, ale tím vzájemná příbuznost těchto pravidel končí), tak jsou oba fauly, bohužel, pojmenovány stejně, a sice targeting.

Trefování quarterbacka/passera

Z povahy své pozice je passer často ve zranitelné pozici, ve které má omezenou nebo vůbec žádnou možnost ochránit se před násilným trefením, případně se na něj alespoň připravit. Z tohoto důvodu máme pravidlo (9-1-9), které tuto konkrétní situace postihuje - Hráči obrany nesmí zbytečně napadnout passera poté, co byl míč zjevně odhozen.
Poté následuje výčet několika zákroků, kterými nelze atakovat passera nebo možného passera. Pravidlová komise přitom postupně quarterbackům nabízí způsoby, jak se ochránit. Například možnost slajdovat nohama napřed nebo zahodit míč z pozice mimo tackle box. Definice bezbranného hráče se rozšířila o hráče útoku v házejícím postoji soustředěného na dění na straně obrany, a to i když nedojde k odhození passu. Protože je však pozice quarterbacka extrémně zranitelná, je velmi důležité, aby všichni rozhodčí, a obzvlášť referee a centre judge, byli připraveni rozpoznat a rozpoznali momenty, kdy je passer v bezbranné pozici nebo v ohrožení. Prioritou celé crew musí být zajistit quarterbackům veškerou ochranou, kterou jim pravidla poskytují.

Předstírání zranění

Tím, jak čím dál více týmů se snaží hrát v útoku velmi rychle, tak se také množí případy, kdy hráči obrany předstírají zranění, aby tím zpomalili tempo útoku nebo rovnou falešným timeoutem přerušili drajv soupeře. Pravidla sice na opravdu zraněné hráče myslí, ale tu a tam některá zranění vypadají podezřele, v pro obranu výhodném momentu a působí předstíraně. Pravidlová komise se několikrát vážně zabývala hledáním postupu, jak tyto taktiky eliminovat a ve hře bylo i stanovení minimálního času, který zraněný hráč musí strávit mimo hru.
Je ale na hlavních trenérech, aby v týmu nastavili takový standard, že podobné nečestné chování nebude tolerováno. Předstírání zranění je nejen neetické, je to zcela proti sportovnímu duchu. A není dobrou vizitkou pro náš skvělý sport.
Před sezónou 2026 bylo přijato nové pravidlo, které těmto taktikám věnuje. Pokud hráč prohlásí, že je zraněn, poté, co rozhodčí připraví míč k rozehrání, bude jeho týmu odečten týmový timeout, případně bude penalizován za delay of game, pokud již timeouty nemá.
Zvláštní pozornost věnujte naprosto jasnému sdělení v kodexu fotbalu (konkrétně v odstavci g trenérské etiky).

Otřesy mozku

Trenéři a zdravotníci by měli být opatrní při péči o hráče mající příznaky otřesu mozku. V případě pochybností rozhodčí kvůli hráči vykazujícímu příznaky otřesu přeruší hru. Více informací naleznete v Příloze C.

Narušování signálů před rozehráním

Smyslem pravidel týkajících se dění před rozehráním je útoku i obraně nastavit rámec dovoleného chování. Útok je z principu věci ve výhodě, protože ví, kdy, na jaký pokyn nebo zvuk, začne akce. Naopak výhodou obrany je, že není před snapem omezena v pohybu hráčů. Rozhodčí by se měli mít na pozoru před jakoukoliv taktikou, která tuto rovnováhu naruší a která cílí na to, aby soupeře přiměla faulovat. V souladu s tímto by trenéři neměli hráče učit nic zakázaného s cílem vynutit si faul soupeře před rozehráním.

Pozměněné pravidlo 7 upřesňuje, že jakýkoliv pohyb týmu A, který vypadá jako pohyb při rozehrání, je faul. Spadá sem i náhlý shift hráčů působící jako zahájení akce. Podobné omezení se však vztahuje i na tým B a ani ten nesmí předstírat rozehrání. Faulem je koordinovaný pohyb týmu B předstírající rozehrání, včetně pohybu stranou nebo vzad. Kromě toho nesmí obrana používat slova nebo signály, která obsahem, kadencí nebo jinak narušují signál útoku před rozehráním. Do této kategorie patří i tlesknutí rukama, pokud se tím vyruší útok. Zvolání „move“ a „stem“ jsou vyhrazeny obraně a nesmí být použité útokem.

V letošní sezóně by se rozhodčí měli obzvlášť zaměřit na formace útoku. Byly vydané pokyny, které by měly zaručit konzistentní posuzování omezených linemanů nestojících na scrimmage line. S tím souvisí i zaměření na správné postavení oprávněných receiverů, kteří musí stát zřetelně na, resp. z scrimmage line. Na hraniční formace se rozhodčí zaměří podobně jako „trikové akce“. Nepostaví-li útok formaci bezchybně, bude potrestán.

Nesportovní chování / urážky

Pravidlová komise je momentálně spokojená s přístupem rozhodčích k oslavám a téma bude sledovat i nadále. Pro letošní rok vyzývá rozhodčí, aby se zaměřili na urážky a urážlivé jednání vůči soupeři. Podobné jednání fotbalu neprospívá, vede ke zbytečným konfliktům mezi hráči a nesmí být tolerováno. Nesportovním chováním, které bude trestané, je i cokoliv předstírajícího střelbu, šermování zbraněmi apod.

Pravidla jsou nastavena tak, aby se pokud možno předešlo konfrontacím již před zápasem a rozhodčí by během rozcvičky hráčů na hřišti měli být ostražití. Nesportovní jednání ještě před zahájením zápasu sportu škodí a musí být sledováno a rozhodčími trestáno. Obdobné jednání po zápase je pak na posouzení disciplinární komise, která případně potrestá zapojené hráče, trenér

nebo týmy. Trenéři a hráči by si měli být vědomi svého jednání a nesmí dopustit, aby jejich nevhodné jednání poskvrnilo to dobré, co fotbal přináší.

Tempo hry, střídání a délka zápasů

Od zavedení 40s play clocku jsme svědky toho, že se útoky snaží hrát čím dál častěji rychle. Jde o taktiku zabraňující obraně střídat a přizpůsobit se aktuální situaci, čímž útok získává výhodu.
Pravidla a správně postupující rozhodčí této nežádoucí výhodě útoku brání a umožňují obraně dostřídat a reagovat na střídání útoku. Možnosti rozhodčích dobře korigovat taktiky spojené se střídání přitom zvyšuje přítomnost centre judge. Dodržování stanovených postupů dá obraně přiměřený čas na vystřídání, resp. dostřídání po střídání útoku.
Neméně důležité jsou i akce, ve kterých útok nestřídá. V takových případech jsou rozhodčí školeni, aby zbytečně nezrychlovali tempo hry a míč nepokládali k rozehrání příliš rychle, protože tím staví bránící se tým do výrazné nevýhody, kterou pravidla nezamýšlejí. Rozhodčí by v rychlosti kladení míče k rozehrání měli být konzistentní napříč zápasy, což trenérům obrany umožní rozpoznat, kdy bude míč připraven k rozehrání a zdali budou mít možnost vystřídat.
Náležité uplatňování těchto zásad zajistí, že rychlost rozhodčích nenaruší rovnováhu mezi útokem a obranu a ani jeden tým nezíská výhodu, která pravidly není zamýšlena, a to bez hledu na styl hry.

Sportovní duch

Po shlédnutí mnoha akcí, ve kterých došlo k nesportovnímu chování, pravidlová komise podporuje znění současná pravidla i jejich aplikaci rozhodčími. V mnoha případech jde o hráče urážející soupeře, případně hráče, kteří na sebe strhávají pozornost nevhodným a přehnaným způsobem. Hráčům by mělo výt vštěpováno, že fotbal je především týmový sport.
Pravidlová komise připomíná trenérů jejich odpovědnost za chování jejich hráčů před a po zápase, stejně tak jako i během zápasu. Hráči musí být upozorněni na nevhodnost svého nesportovného chování při předzápasové rozcvičce, které může vést k roztržkám mezi týmy. Takové jednání může vést k penalizaci uplatněné při úvodním kickoffu a může vést i k vyloučení hráčů. V případě opakovaného nesportovního chování tohoto typu pak může být potrestán i hlavní trenér nebo tým.
Připomínáme trenérům a hráčům vhodnost zachování důstojné úrovně chování i po zápase. I nesportovní chování po zápase může vést disciplinárnímu trestu pro hráče nebo tým.

Kodex fotbalu

Úvod

Fotbal je útočný a mužný kontaktní sport. Od hráčů, trenérů i ostatních osob spojených se hrou se očekává nejvyšší míra nasazení fyzického i morálního přístupu k zápasu. Ve fotbale není žádný prostor pro neférové taktiky nebo chování s cílem záměrně zranit soupeře.
IFAF je přesvědčen o:

1. Kodex fotbalu má být nedílnou součástí pravidel fotbalu a měla by mu být věnována náležitá pozornost.
2. Hráči nebo trenéři, kteří chtějí získat výhody skrze obcházení pravidel nebo na pravidla vůbec neberou ohled, nejsou ve fotbale žádoucí.

Pravidla fotbalu se postupně vyvíjejí a reagují na vývoj chování účastníků zápasu zákazy jakéhokoliv násilného jednání, nesportovního chování nebo nefér taktiky. Pravidla samotná ale nemohou nedovoleným jevům zabránit, natož jim předejít. Pouze neustálá snaha všech trenérů, hráčů, rozhodčích a všech, kteří mají fotbal rádi, umožní udržet vysokou úroveň respektu mezi účastníky navzájem, což je to, co veřejnost od sportu očekává. Tomu má napomáhat i tento kodex.

Trenérská etika

Záměrné navádění hráčů k porušování pravidel je neobhajitelné. Podpora trenérů k záměrnému holdingu, „beating the ball“, zakázaným shiftům, předstírání zranění, pass interference nebo zakázaným forward passům nebo cílené hrubosti charakter hráčů nevybuduje, spíše naopak. Takové rady jsou nejen neférové vůči soupeřům, ale jsou i demoralizující pro hráče mající víru ve své trenéry. Ve sportu pro toto není místo.
Za neetické lze považovat následující:

1. Výměna dresů během zápasu s cílem zmást soupeře.
2. Použití helmy jako zbraně. Helma slouží k ochraně hráče.
3. Cílené násilné trefování. Hráči, trenéři i rozhodčí by se měli zasadit o vymýcení cíleného násilného trefování bezbranného soupeře (nebo) temenem helmy.
4. Používání dopingu. Je to zakázané a nemá to v amatérském sportu co dělat.
5. „Beating the ball“ (Neférové použití signálu na snap, díky kterému útok ví o zahájení akce o zlomek sekundy dříve než defense). Nejde o nic jiného, než záměrné vytváření nevýhody pro soupeře a spoléhání se na to, že toto neférové jednání nebude odhaleno rozhodčími. Je to stejné, jako kdyby se sprinter dohodl se startérem, že mu dá tajné znamení desetinu sekundy před výstřelem startovací pistole.

6. Shifty, které vypadají jako by už začala akce a jejich jediným cílem je nalákat soupeře do offsidu. Toto přitom může nastat jedině jako předem připravená taktika.
7. Předstírání zranění z jakéhokoliv důvodu. Zraněnému hráči se musí dostat veškerá péče, ale předstírání zranění je nečestné, nesportovní a zcela proti duchu pravidel. Taková taktika nesmí být mezi sportovci tolerována.

Další zásady jsou:

1. Trenér by měl mít vždy na paměti, že na své hráče má neuvěřitelný vliv, a to v dobrém i špatném. Trenér by nikdy neměl vítězství cenit výše než charakterovou ctnost a toto vštěpovat do mysli i svým hráčům. Zdraví a dobro jeho hráčů je tou nejvyšší metou trenéra a neměl by je sobecky obětovat kvůli osobnímu prospěchu.
2. Trenéři si musí při své práci uvědomit, že pravidla fotbalu zde jsou kvůli ochraně hráčů a o vítězi a poraženém se rozhoduje v jejich mezích. Jakékoliv snahy obcházet pravidla, získávat nefér výhody nebo učit hráče nesportovnímu chování nemají ve fotbale co dělat, stejně tak nemají ve fotbale co dělat osoby, které se takto chovají a chtěly by se sami nazývat trenéry. Trenér by měl jít příkladem v tom, jak vyhrát bez chlubení se i jak prohrát bez hořkosti zármutku. Trenér, který se chová podle těchto zásad, se nemusí obávat, že jeho práce bude hodnocena špatně, protože úspěch trenéra bude měřen mírou respektu jeho hráčů, jakož i jeho soupeřů.
3. Stanovení diagnózy a péče o zraněné hráče nepřísluší trenérům, ale lékařům.
4. Trenéři v žádném případě nesmí schvalovat použití dopingu. Jakékoliv léky by měly být brány jen po konzultaci s lékařem, resp. lékárníkem. Trenéři by si měli být vědomi, že vědomé přehlížení používání dopingu hráči jejich týmu může chápáno jako jeho tolerování. Trenéři by měli být seznámeni se strategií IFAF v boji proti dopingu a mít ji na paměti.

Mluvení se soupeřem

Mluvení se soupeřem ponižujícím, vulgárním, urážlivým, provokativním nebo pozornost a koncentraci odvádějícím způsobem je zakázané. Naléháme na trenéry, aby toto se svými hráči řešili a podporovali rozhodčí trestající takové jednání.

Mluvení s rozhodčími

Když rozhodčí hází flag nebo dělá jiné rozhodnutí, dělá prostě svoji práci tak, jak je přesvědčen, že ji dělat má. Na hřišti je kvůli tomu, aby dohlížel na pravidla a jeho rozhodnutí by měla být hráči i trenéry akceptována.

Kodex fotbalu stanoví, že:

1. Kritika rozhodčích v rámci týmu i mimo něj, jako i veřejná i neveřejná, je neetická.
2. Mířit během zápasu směrem k rozhodčím nelichotivé poznámky, případně toto dovolit komukoliv ze svého týmu, stejně jako chovat se způsobem, který nabádá hráče nebo diváky proti rozhodčím, je porušením pravidla a jako takové je nehodné trenérské profese.

Holding

Zakázané užití rukou nebo paží je neférový způsob hry, který stírá dovednosti a schopnosti hráčů a do zápasů nepatří. Cílem zápasu je postupovat po hřišti díky strategii, umění a rychlosti bez nedovoleného držení soupeře. Znalost příslušných pravidel je proto velmi důležitá pro trenéry i hráče. Holding je často hozeným faulem a je podstatné zdůraznit závažnost tohoto faulu.

Sportovní duch

Hráč nebo trenér, který cíleně porušuje pravidla, se chová neférově. Ať už při takovém chování přistižen je nebo není, narušuje tím fotbalu dobré jméno. Šíření dobrého jména fotbalu je přitom povinností, kterou by měli ctít všichni hráči a trenéři.

Pravidla a výklad pravidel

Pravidla

Celá pravidla lze rozdělit na pravidla administrativní a pravidla prováděcí. Administrativní pravidla jsou ta, která se věnují přípravě zápasů a soutěží. Naopak pravidla prováděcí mají co do činění se hrou jako takovou.
Některá administrativní pravidla (viz níže) mohou být pozměněna dohodou obou týmů, některá však měnit nelze. Prováděcí pravidla dohodou týmů měnit nelze a týmy musí zápasy odehrát dle pravidel.

Výčet administrativních pravidel, která lze změnit dohodou obou týmů:
1-2-5-f-3 1-2-5-f-4 1-4-5-b-2 1-4-12-a 3-2-1-b 3-2-2-a

Výčet administrativních pravidel, která lze změnit rozhodnutím pořadatele zápasu i bez dohody obou týmů:
1-2-1-f 1-2-1-g 1-2-1-h 1-2-1-i 1-2-1-j 1-2-1-k
1-2-4-f 1-2-5-c 1-2-7-c 1-2-7-d 1-2-7-f 3-2-4-a
3-2-4-b

Výčet administrativních pravidel, která lze upravit bez dohody obou týmů, nicméně pořadatel zápasu k úpravám může přikročit pouze v případech, kdy nelze postupovat zcela dle pravidla:
1-2-1-a 1-2-1-b 1-2-1-c 1-2-1-d 1-2-3-a 1-2-3-c
1-2-5-b 1-2-6 1-3-2-b 1-4-13-a 3-2-1-d 3-2-1-e

Výčet administrativních pravidel, která může orgán řídící soutěž upravit pro potřeby soutěže:
3-1-3 3-2-1 3-3-2 3-3-3-c 3-3-3-d

Ostatní administrativní pravidla upravovat nelze a rozhodčí by v případě jejich porušení měl informovat orgán řídící soutěž:
1-1-1-a 1-1-2 1-1-3-a 1-1-3-b 1-1-4 1-1-5 1-1-6
1-1-7-b 1-1-7-c 1-2-1-a-1 1-2-1-a-2 1-2-1-e 1-2-1-l 1-2-1-m
1-2-1-n 1-2-1-o 1-2-2 1-2-3-b 1-2-3-d 1-2-3-e 1-2-3-f
1-2-3-g 1-2-4-a 1-2-4-b 1-2-4-c 1-2-4-d 1-2-4-e 1-2-5-a
1-2-5-c 1-2-5-d 1-2-5-e 1-2-5-f 1-2-7 1-2-7-a 1-2-7-b
1-2-7-e 1-2-8-a 1-2-8-b 1-2-8-c 1-2-8-d 1-2-8-e 1-2-9-a
1-2-9-b 1-3-1-a 1-3-1-b 1-3-1-c 1-3-1-d 1-3-1-e 1-3-1-f
1-3-1-g 1-3-1-h 1-3-1-i 1-3-2-c 1-3-2-d 1-3-2-e 1-3-2-e-1
1-3-2-e-2 1-4-5-b-1 1-4-5-b-3 1-4-9 1-4-9-a 1-4-9-b 1-4-9-c
1-4-9-d 1-4-11-a 1-4-11-a-1 1-4-11-a-2 1-4-11-a-3 1-4-11-b 1-4-11-c

1-4-11-d 1-4-11-e 1-4-11-f 1-4-12 3-2-1-f 3-2-1-g 11-1-1 11-2-1 11-2-2

Všechna ostatní pravidla jsou prováděcí a nelze je upravovat.

Výklad pravidel

Výklad fotbalových pravidel (označovaný zkratkou AR dle anglického označení approved ruling) je závazným rozhodnutím konkrétní situace. Slouží jako praktická ukázka ducha pravidla a jeho aplikace.
Odpovědnosti a postupy rozhodčích jsou popsané v aktuálním vydání Manuálu fotbalových rozhodčích vydaném IAFOA, jehož znění naleznete na www.myiafoa.org. Kapitola 3 tohoto Manuálu byla upravena a byla převzata jako Aplikace pravidel (strana 268), aby se vyzdvihly principy, kterými se rozhodčí řídí při aplikaci pravidel. Tyto principy lze považovat na součást těchto pravidel.
Všechny osoby spojené s fotbalem by si měly pečlivě pročíst i kodex fotbalu, aby příkladům chování a jednání v kodexu uvedeným porozuměly.
Profesor Jim Briggs, vydavatel pravidel

Pravidlo 1. Zápas, hřiště, hráči, výstroj

The Game, Field, Players and Equipment

Národní svazy mohou pravidlo 1 přizpůsobit místním potřebám, nicméně za předpokladu, že úpravami nedojde k ohrožení bezpečnosti hráčů nebo ostatních účastníků.

Část 1. Obecná ustanovení

General Provisions

Zápas

Článek 1.a. Zápas proti sobě hrají dva týmy o ne více než 11 hráčích. Zápas hrají na hřišti ve tvaru obdélníku a se šišatým nafouknutým míčem.

Zápas proti sobě hrají dva týmy o ne více než 9 hráčích. Všechna další pravidla (například o střídání), která mají vazbu na 11 hráčů jsou pro formu s devíti hráči, je nutné vykládat ve stejném smyslu.

b. Lze hrát i s méně než 11 hráči, ale nebudou-li splněny níže uvedené podmínky, půjde o faul illegal formation (zakázanou formaci).

1. V okamžiku free kicku musí mít kicker po obou svých stranách alespoň čtyři spoluhráče (pravidlo 6-1-2-c-3).

   V okamžiku free kicku musí mít kicker po obou svých stranách alespoň tři spoluhráče.

2. V okamžiku snapu musí mít útok alespoň pět hráčů s čísly 50 až 79 na scrimmage line a ne více než čtyři backy v backfieldu (pravidla 2-21-2, 2-27-4 a 6-1-4-a) (Výjimka: pravidlo 7-1-4-a-5).

   V okamžiku snapu musí mít útok alespoň tři hráče s čísly 50 až 79 na scrimmage line a ne více než čtyři backy v backfieldu.

Goallines

Článek 2. Na opačných koncích hrací plochy jsou goallines [goul lajns] (brankové čáry). Tým brání svou goalline a usiluje – běháním, házením a kopáním – dostat míč přes goalline druhého týmu.

Vítěz a konečné skóre

Článek 3.a. Týmům jsou v souladu s pravidly přičítány body a, nedojde-li ke kontumaci, vítězem zápasu se stane tým, který má na konci zápasu více bodů.

b. Konečné skóre je skóre zápasu v okamžiku, kdy referee ukončí zápas.

Rozhodčí

Článek 4. Zápas se hraje pod dohledem rozhodčích. Více v pravidle 11.

Kapitáni

Článek 5. Oba týmy si před zápasem zvolí nanejvýš čtyři kapitány. S rozhodčími může mluvit vždy jen jeden hráč.

Osoby podléhající pravidlům

Článek 6.a. Pravomoci rozhodčích podléhají všechny osoby uvedené v pravidlech.

b. Osobami uvedenými v pravidlech se rozumí: kdokoliv v týmové zóně, hráči, náhradníci, vystřídaní hráči, trenéři, asistenti trenérů, cheerleaders, hudebníci, maskoti, stadiónoví moderátoři, technici zajišťující snímání zápasu, ozvučení nebo videoefekty a jiné osoby spojené s týmy.

Subjekty podléhající pravidlům

Článek 7.a. Tato pravidla se vztahují na všechny soutěže organizované IFAF a soutěže organizované členy IFAF. Se souhlasem IFAF může orgán řídící soutěž upravit pravidla v případech, kdy je to vhodné a žádoucí kvůli:

1. Věkové kategorii.
2. Ženské kategorii.

b. Rozhodčí v soutěžích organizovaných IFAF a soutěžích organizovaných členy IFAF používají mechaniku rozhodčích vydanou IAFOA.

c. Členské národní svazy IFAF i jejich členové neřídící se těmito pravidly se vystavují nebezpečí potrestání ze strany IFAF.

Část 2. Hřiště

The Field

Pravidla fotbalu naneštěstí používají několik výrazů, které lze směle přeložit jako hřiště. Každý z těchto výrazů má ale vlastní a nezaměnitelný význam. Nejširším výrazem je hrací prostor. Tento prostor lze nejlépe vysvětlit na příkladu stadionu, kde „hřiště“ ze všech stran obepínají tribuny. Hracím prostorem pak bude prostor mezi těmito tribunami. Na stadionech, které takové tribuny nemají, jsou hranice hracího prostoru dané například organizačními pokyny pořadatele.

Samotná hra probíhá na hřišti, tedy místě vymezeném sidelines a endlines. Hřiště se rozděluje na hrací plochu, což je místo vymezené sidelines a goallines, a endzóny, které jsou na koncích hřiště a na hrací plochu navazují. Hřiště včetně pásu okolo hřiště vymezeného limit lines, tedy včetně jakési bezpečnostní rezervy pro hráče vyběhnuvší do autu, se nazývá prostor hřiště.

Originální verze pravidel anglický ekvivalent slova hřiště používá v jiném významu. Naopak ekvivalent českého hřiště v pravidlech v podstatě chybí a používá se místo něj výraz inbounds, tedy „prostor, který není v autu“. Česká verze však s termíny pracuje ve výše uvedených smyslech. Všechny hlavní výrazy, tedy hřiště, hrací plocha a endzóny představují určité, konkrétní, území. Z tohoto důvodu se v textu lze setkat s mírně neobvyklými výrazy v hřišti nebo v hrací ploše. Je jich užito záměrně, neboť běžnější na hrací ploše má význam poněkud odlišný. V hrací ploše tedy znamená někde v obdélníku definovaného jako hrací plocha.

V originálních pravidlech fotbalu nejsou používány metrické míry a všechny rozměry jsou v yardech (yd), stopách (ft) a palcích (in). V českých pravidlech jsou až na výjimky uváděny pro mnohem snazší orientaci míry metrické a kde duch pravidla nabízí zaokrouhlení, tam se převod neprovádí otrocky, ale rozumným způsobem (typicky tak tloušťka čar je „pouze“ 10 cm a nikoliv 10.16 cm, což by byl zcela přesný přepočet z 4 in). Kde je to žádoucí, tam jsou uvedeny míry obě, zejména u yardů.

Rozměry a značení

Článek 1. Hřiště má tvar obdélníku o rozměrech a podobě dle nákresu v Příloze D.

V Příloze D jsou i další velmi detailní informace k lajnování, o brankách apod.

a. V areálech, které neumožňují vyznačení hřiště plné délky je přípustné délkové míry rovnoměrně zkrátit a lajnovat podle tzv. IFAF yardů.
   1. IFAF yard měří obvykle 36 palců (91.44 cm), nicméně v případech, kdy by do areálu nevešlo hřiště plné délky, může být zkrácen až na 34.12 palců (86.67 cm). Hřiště plné délky je tvořeno 100 yardů dlouhou hrací plochou a dvěma endzónami dlouhými 10 yardů.
      Zatímco hřiště plné délky má na délku něco pod 110 metrů, tak minimální možná délka hřiště podle tohoto pravidla je přesně 104 metrů. Tím je vysvětleno i těch poněkud kuriózních 34.12 palců.
      IFAF yard může být zkrácen nejvýše o 10 procent (až na 82.30 cm). V případě, že se do areálu nevejde hřiště plné délky (ani za použití zkrácených IFAF yardů), lze hrací plochu zkrátit na 90 yardů a případně i endzóny až na 7.25 yardů.
   2. Je-li délka hřiště zkrácená podle pravidla o IFAF yardech, tak se proporčně zkrátí i zbývající rozměry a značení (Výjimka: délka yardovek a šířka čar). Ve stejném duchu je třeba zkrátit i řetěz (pravidlo 1-2-7).
      Je-li délka hřiště zkrácená podle pravidla o IFAF yardech, tak je délka hřiště jediným upraveným rozměrem. Šířka hřiště, vzdálenost limit lines a všechny nalajnované součásti hřiště se zkrácením hřiště nemění.

b. Všechny čáry se vyznačují bílou barvou a jsou široké 10 cm. (Výjimky: Sidelines a endlines mohou být i širší, goallines mohou být široké 10 nebo 20 cm. Další výjimka je v pravidle 1-2-1-h)
   Čáry lze vyznačit i jinou barvou.
   S ohledem na skutečnost, že mnoho zápasů se hraje v areálech, kde prioritu má kopaná, je přípustné značení i jinou barvou, aby čáry byly vzájemně odlišitelné.
   V případě širších sidelines/endlines se barva přidává na straně autu, obvyklé rozšíření sidelines/endlines je pak na tloušťku jednoho yardu.

c. Povinným značením jsou 60 cm dlouhé yardovky u obou sidelines a u obou hashmarků. Mezi sidelines a yardlines jsou 10cm mezery. Totéž platí i pro yardovky (pravidlo 2-12-6).
   Yardovky nejsou povinné.

d. Prostor mezi sideline a hranicí coaching boxu se celý povinně vybarvuje bílou barvou.
   Vybarvení není povinné.

e. Malby v endzónách (třeba názvy týmů) jsou přípustné, avšak pokud jsou bílou barvou, tak nesmí být blíže než 120 cm od některé čáry.

f. Barevná výplň endzón se čar dotýkat může.

g. Dovolené jsou pouze tyto typy maleb: logo soutěže, název týmu, týmové logo. Uvnitř hrací plochy jsou dovolené za těchto podmínek (viz také Příloha D):
   1. Všechny yardlines, goallines a sidelines musí být jasně vidět. Žádná z maleb nesmí nijak překrýt kteroukoliv z těchto čar.
   2. Tyto malby se nesmí dotýkat hashmarků, yardovek nebo čísel a nesmí je ani obklopovat.
   3. Dovoleny jsou jedna ozdobná malba se středem na půlící čáře a nejvýše čtyři menší dekorativní malby po stranách.

h. Goallines mohou být i kontrastní barvou.
i. Reklamy na hřišti jsou přípustné, ale musí být v souladu s pravidly 1-2-1-e, 1-2-1-f a 1-2-1-g.
j. Doporučená jsou bílá čísla o rozměrech maximálně 180×120 cm. Jejich horní okraj je 820 cm (9 yd) od sideline.
k. Vedle čísel (kromě toho na polovině hřiště) jsou doporučené bílé směrové šipky ukazující směrem k bližší goalline. Šipka je rovnoramenný trojúhelník o základně dlouhé 45 cm a ramenech dlouhých 90 cm.
l. Šedesát stop od obou sidelines se v průsečících s vyznačenými yardlines vyznačují hashmarky. Hashmarky a yardovky jsou 60 cm dlouhé.
m. Devět yardů od obou sidelines se každých 10 yardů vyznačují devítiyardové (9yd) značky. 9yd značky jsou 30 cm dlouhé. 9yd značky se nevyznačují, pokud jsou na hřišti namalovaná čísla podle pravidla 1-2-1-j.
n. Je-li stadion zastřešen, tak střecha musí být alespoň 27 metrů nad hřištěm.
o. Hraje-li na stadionu se zatahovací střechou, musí pořadatel zápasu 90 minut před začátkem zápasu rozhodnout, jestli bude střecha zatažená. Střecha musí být zatažená (od okamžiku rozhodnutí až do konce zápasu), když v okolí stadionu hrozí déšť nebo bouřka, když teplota klesne pod 4°C nebo když vítr fouká rychlostí přes 65 km/h. Jakmile se střecha zatáhne, tak musí zůstat zatažená až do konce zápasu.

Měření čar

Článek 2. Rozměry jsou udávané mezi vnitřními okraji čar. Goalline je v celé své šíři součástí endzóny.

Limit lines

Článek 3.a. Limit lines se vyznačují přerušovanou čarou (30 cm čára, 60 cm mezera) ve vzdálenosti 6 yardů od sidelines a endlines. Pokud to možnosti nedovolují, tak musí být limit lines co nejdále, přičemž minimum jsou 2 yardy. Limit lines jsou široké 10 cm a mohou být žluté.

Limit lines nejsou povinné, nicméně pokud se vyznačí, tak 4 yardy od sidelines a endlines. V případě, že se limit lines nevyznačí, má se za to, že jsou 6 yardů od sidelines a endlines.

b. Kromě týmových zón nesmí být uvnitř limit lines žádné osoby. Za dodržování tohoto pravidla má odpovědnost pořadatel zápasu (Výjimka: televizní kameramani mohou v přerušené hře a při zastaveném čase krátce limit lines překročit. Nicméně ani tato výjimka jim nedovoluje vstupovat na hřiště, bez ohledu na situaci).
c. Pokud to areál umožňuje, tak se limit lines vyznačí i 2 yardy okolo bočních stran a zadní strany týmové zóny.

d. Ochranná zóna je prostor 6 yardů okolo hřiště, vyjma prostorů za ochranným plotem. Ochranná zóna platí i v případě, že jsou limit lines vyznačené blíže k hřišti.
e. Do ochranné zóny nesmí v žádné fázi zápasu vstupovat diváci, fotografové, kameramani ani jiní zástupci médií. Výjimky:
   1. Během losu mincí a během poločasové přestávky.
   2. Televizní kameramani po skončení akce při zastaveném game clocku (výjimka pravidla 1-2-3-b).
   3. Týmoví kameramani (výjimka 5 pravidla 1-4-11-c).
   4. Zástupci médií a jiné osoby s povolením, které cíleně procházejí ochrannou zónou ve chvílích, kdy je to bezpečné.
f. Uvnitř ochranné zóny nesmí v žádné fázi zápasu vyjma poločasové přestávky nic (např. nábytek nebo vybavení) stát ani ležet (výjimky: pravidla 1-2-5, 1-2-6, 1-2-7, 1-2-8-e).
g. Všechny osoby, které se v souladu s pravidly v ochranné zóně smí zdržovat (tzn. členové týmů apod.), musí být během probíhající hry neustále vzpřímené a stát na nohách. Osoby se sníženou mobilitou v ochranné zóně být nesmí. Sníženou mobilitou se přitom rozumí cokoliv, co by takovým osobám mohlo zabránit rychle uhnout hrozící srážce s hráči. (Takovými osobami jsou osoby sedící, dřepící, ležící na zemi nebo se nutně o něco opírající.)

Týmová zóna a coaching box

Článek 4.a. Na obou delších stranách hřiště se vyznačují týmové zóny určené náhradníkům, asistentům trenérů a dalším osobám spojeným s týmem. Jsou mezi 20-yardlines a za plnou čarou vyznačenou 4 yardy od sideline, která je hranicí týmové zóny. 2 yardy od sideline se mezi 20-yardlines plnou čarou vyznačuje hranice coaching boxu. Obdélník vymezený hranicí coaching boxu, hranicí týmové zóny a 20-yardlines by měl být vyšrafován bílými čarami nebo vyznačen jiným jasným způsobem a je určen trenérům (pravidlo 9-2-5). V pomyslném protažení hranice coaching boxu se v pomyslných průsečících s vyznačenými yardlines povinně vyznačují 10×10 cm značky sloužící pro potřebu obsluhy ukazatele downu a tyček řetězu.

Certifikační protokol areálu může připustit vyznačení týmových zón a coaching boxů mezi 25-yardlines.

b. V týmové zóně se smí zdržovat jen hráči uvedení na zápasové soupisce a nejvýše 25 dalších osob spojených s týmem, které musí mít zvláštní visačky opravňující k pobytu v týmové zóně. Na všechny osoby v týmové zóně se vztahují pravidla a podléhají pravomoci rozhodčích (pravidlo 1-1-6). Zdravotníci se do limitu 25 osob nepočítají a měli by mít zvláštní označení.

Týmy mohou mít ve svých týmových zónách až 12 osob, týmové visačky nejsou nutné. Do tohoto limitu se nepočítají hráči uvedení na zápasové soupisce.

Jsou-li zdravotníci členy týmu, tak se do limit 12 osob počítají, avšak obecný zdravotní dohled nad zápasem, který není členem ani jednoho z týmů, nikoliv.

c. Trenéři se smí zdržovat v coaching boxu (viz Příloha D), tedy obdélníku vymezeném hranicí týmové zóny, hranicí coaching boxu a 20-yardlines.

Hranice coaching boxu (a tím ani coaching box) se povinně nevyznačuje. V takovém případě se i trenéři musí zdržovat v týmové zóně, jejíž hranice se vyznačit musí.

d. Zástupci médií (ani jejich vybavení) nesmí vstupovat do týmové zóny ani coaching boxu a nesmí ani jakkoliv komunikovat s osobami, které v týmové zóně nebo coaching boxu jsou. V areálech, kde týmové zóny sahají až k tribuně, by zástupcům medií měl být umožněn průchod oběma týmovými zónami, aby se mohli pohybovat okolo celého hřiště.

e. Zástupci pořadatele zápasu vykážou kohokoliv, kdo není oprávněn se zdržovat v týmových zónách.

f. Tréninkové sítě pro kickery nesmí být mimo týmovou zónu (Výjimka: Kickeři a holdeři mohou být mimo týmovou zónu a mimo ochrannou zónu s tréninkovými sítěmi pouze v areálech, kde je hrací prostor velmi omezen) (pravidlo 9-2-1-b-1).

Branky

Článek 5.a. Branku (bílé nebo žluté barvy) tvoří dvě tyčky, sahající minimálně 9 metrů nad zem, spojené břevnem, jehož vršek je 305 cm nad zemí. Branka je postavená tak, aby vnitřní „hrany“ tyček a břevna byly v zákrytu s vnitřním okrajem endline. Branky jsou v autu (viz Příloha D).

Vršek břevna musí být 254 až 305 nad zemí. Tyčky musí sahat alespoň do dvojnásobné výšky, než kde je břevno branky.
Branku, resp. endline, lze umístit i tak, že nebudou ve vzájemném zákrytu, ale branka za goalline. Blíže je tato možnost vysvětlena v Příloze D.

b. Světlá vzdálenost tyček je 564 cm.

Světlá vzdálenost tyček je 560 až 732 cm.

c. Na brankách nemohou být žádné ozdoby (Výjimka: na vršky tyček lze zavěsit červené nebo oranžové fáborky ukazující směr větru o rozměrech 10×100 cm).

d. Výška břevna se měří na obou jeho koncích a rozumí se jí vzdálenost vršku břevna od země.

e. Noha branky musí být obložena měkkým materiálem alespoň do výšky 180 cm. (Výjimka: Obložení není nutné, pokud je noha branky alespoň 4 yardy v autu nebo je mezi endline a nohou branky zabezpečená překážka, která hráčům zabrání ve srážce s brankou). Na brankách nemohou být reklamy. Logo výrobce nebo reklamy na obložení dovolené jsou. Dovolená jsou i týmová nebo soutěžní loga. Obložení je v autu.

Dovolené jsou i týmové nápisy a reklamy.
Uvedená výjimka neplatí.

f. Nejsou-li k dispozici branky, případně dojde-li během zápasu k jejich poškození a nejsou-li již nadále k dispozici, postupuje se při pokusu o field goal nebo potvrzení touchdownu kopem takto:
   1. Je-li k dispozici přenosná branka, tak se na žádost týmu A použije.
   2. Není-li k dispozici přenosná branka, ale jedna z branek stojí, tak:
      (a) Všechny scrimmage downy se hrají tak, že tým A má branku před sebou.
      (b) Všechny free kick downy se hrají tak, že tým A má branku za sebou.
      (c) Po změně držení míče se v případě nutnosti prohodí i strany, aby měl tým A branku před sebou.
      (d) Po skončí první a třetí čtvrtiny se neprohazují strany (na minutové pauze) se nic nemění). Po losu si kapitáni nemohou zvolit, kterou goalline budou na začátku poločasu nebo prodloužení bránit.
   3. Druhou možností v případě, kdy je k dispozici pouze jedna branka, je, že oba hlavní trenéři budou souhlasit, že se bude hrát bez branky. Jakmile to jednou odsouhlasí, tak to platí až do konce zápasu, ve kterém již nelze skórovat field goaly.
   4. V případě, kdy je k dispozici není ani jedna branka, se zápas může hrát za podmínky, že s tím budou souhlasit oba hlavní trenéři. Jakmile to jednou odsouhlasí, tak to platí až do konce zápasu, ve kterém již nelze skórovat field goaly. Pokud s hraním bez branek (ani) jeden trenér nesouhlasí, tak je zápas zrušen.

Výklad pravidla 1-2-5

I. Při kontrole hřiště se zjistí, že rovina branky je yard nad endzónou a noha yard v autu.
Řešení: Dovolené, noha je v autu.

Pylony

Článek 6. Do průsečíků sidelines a goallines, resp. endlines se umisťuje celkem osm pylonů. Pylony jsou měkké a pružné hranoly červené nebo oranžové barvy o rozměrech 10×10×45 cm a mohou být 5 cm nad zemí. Stejnými pylony se označují průsečíky endlines a hashmarků. Takové pylony se umisťují 90 cm vně endlines. Na pylonech může být logo nebo označení výrobce, loga týmů nebo soutěže nebo logo nebo označení hlavního sponzora zápasu. Tyto reklamy nesmí být větší než 8 cm v kterémkoliv rozměru.

Pylony na průsečících endlines a hashmarků jsou pouze doporučené.

a. Spadlý pylon je pylon, který není na svém správném místě. Pokud je zřejmé, že se pylon ani částečně nedotýká 10×10 cm čtverce, kde by správně měl stát, nejedná se již o pylon ve smyslu pravidel (např. pravidlo 8-2-1-a). Spadlý pylon lze kdykoliv postavit zpět na své místo.
b. Míč nebo hráč, který se dotkne spadlého pylonu, který je částečně nebo zcela v autu, je okamžikem doteku v autu (pravidlo 4-2).

c. Spadlý pylon, který je zcela v hřišti, není nadále pylonem, ale považuje se za součást hracího povrchu.
d. Na spadlý goalline pylon, který je částečně na svém správném místě, se z hlediska pravidel i nadále nahlíží jako na goalline pylon. Pouze část spadlého pylonu, která je za kolmou rovinou goalline, je za goalline.
e. Pokud goalline pylon stále padá, měl by být položen na prodloužené goalline tak, že jeho podstava bude v zákrytu se sideline a celý pylon bude v autu.
f. Pokud endline pylon stále padá, měl by být položen na prodloužené sideline tak, že jeho podstava bude v zákrytu s endline a celý pylon bude v autu.

Ukazatel downu a řetěz

Článek 7. Vyjma areálů, kde to neumožňují rozměry hracího prostoru, je asi 2 yardy vně sideline naproti hlavní tribuně obsluhován ukazatel downu a řetěz.
a. Řetěz spojuje dvě tyčky dlouhé alespoň 150 cm. Délka plně napnutého řetězu, tzn. světlá vzdálenost mezi tyčkami, je přesně 10 yardů. Řetěz musí být z materiálu, který za normálních okolností nenapíná ani nepraská.
b. Ukazatel downu se umisťuje na tyčku dlouhou alespoň 150 cm. Je obsluhován asi 2 yardy vně sideline naproti hlavní tribuně.
c. Na straně u hlavní tribuny je 2 yardy vně sideline doporučený pomocný ukazatel downu a pomocný ukazatel line-to-gain.
Na protější stranu se neumisťuje celý řetěz, ale pouze jeho přední tyčka.
d. Na obě strany hřiště lze vně sidelines na zem umístit pomocné značky označující line-to-gain. Značky jsou červené nebo oranžové obdélníky o rozměrech 25×80 cm z nekluzkého těžšího materiálu. Na koncích u sidelines mají trojúhelníky o výšce 15 cm.
e. Všechny tři tyčky musí mít zaoblené zakončení.
f. Reklamy na tyčkách jsou dovolené. Na každé tyčce může být logo nebo značka výrobce. Dovolená jsou loga týmů nebo soutěže.

Překážky

Článek 8.a. Veškeré překážky v hracím prostoru musí být umístěny nebo zhotoveny tak, aby nijak nemohly ohrozit hráče. Toto zahrnuje cokoliv nebezpečného u limit lines.
b. Referee po předzápasové prohlídce hracího prostoru vyzve pořadatele zápasu k odstranění nebezpečných překážek v prostoru hřiště.
c. Referee pořadatele zápasu upozorní i na nebezpečné překážky v hracím prostoru, avšak mimo prostor hřiště. Konečné rozhodnutí o zabezpečení překážky je v tomto případě na pořadateli zápasu.
d. Pořadatel zápasu je povinen zajistit, aby se po předzápasové prohlídce rozhodčích během zápasu v hracím prostoru neobjevily žádné nebezpečné překážky.

e. Alespoň 4 yardy vně sidelines se umisťují číselné značky. Číselné značky na úrovni goallines se umisťují alespoň 6 yardů vně sidelines. Číselné značky musí být vyrobeny ze stisknutelného materiálu, který vylučuje jakékoliv riziko pro hráče. Pokud toto nesplňují, tak nesmí být použity. Na číselných značkách může být reklama.

Číselné značky se umísťují 4 yardy vně sidelines. Je-li vyznačený coaching box, umisťují se dotčené číselné značky 2 yardy vně sidelines.

Povrch hřiště

Článek 9.a. Povrch hřiště nelze ničím vylepšit nebo zhoršit kvůli tomu, aby tím došlo ke zvýhodnění některého hráče nebo týmu (Výjimka: pravidla 2-16-4-b a 2-16-4-c).

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19: APS].

V hranatých závorkách je kód signálu, který referee ukazuje při vyhlášení faulu a zkratka faulu. Všechny signály i zkratky faulů jsou vypsané na konci pravidel.

b. Vylepšení hřiště je kvůli lepšímu a bezpečnějšímu průběhu zápasu oprávněn vyžádat referee.

Část 3. Míč

The Ball

Popis míče

Článek 1. Míč musí mít tyto vlastnosti:

a. Je nový nebo skoro nový. (Skoro nový míč vypadá jako nový a má i stejné vlastnosti.)

b. Je složen ze čtyř kožených částí. Kůže má zrnitý povrch, ze kterého nevystupuje nic vyjma švů.

c. Je utažen osmerým pravidelným šněrováním.

d. Má světle hnědou barvu.

e. Má dva 2.5 cm široké bílé pruhy asi 8 cm od obou špiček. Tyto pruhy jsou pouze na dvou částech míče, které stahuje šněrování.

f. Má rozměry, které vyhovují těmto dovoleným rozpětím: obvod okolo delší osy 70.5 až 72.4 cm; obvod okolo kratší osy 52.7 až 54 cm; světlá délka 27.6 až 29.1 cm (Výjimka: pro ženy nebo mládež může orgán řídící soutěže schválit i menší míč).

g. Je napumpovaný na 0.85 až 0.92 atmosfér.

V originále 12½ až 13½ psi.

h. Váží 400 až 425 gramů.

V originále 14 až 15 uncí.

i. Vlastnosti míče nesmí být upravovány. Nesmí se používat látky čistící nebo ohřívající míč a okolo sidelines nebo v týmových zónách nesmí být přístroje k čištění nebo ohřívání míčů.

Používání míčů

Článek 2.a. Zápasové míče vyzkouší rozhodčí, kteří jako jediní dodané míče schvalují. Zápasových míčů je mezi třemi a šesti, více zápasových míčů mohou rozhodčí schválit, pouze pokud to vyžadují podmínky.

b. Pořadatel zápasu musí zajistit pumpičku a měřič tlaku.

c. Nedodá-li zápasové míče přímo pořadatel soutěže, tak míče dodává domácí tým. Musí zajistit alespoň tři míče v souladu s pravidly a soupeři sdělit, s jakými míči se bude hrát. Soupeř může navíc přidat svoje míče.

d. Během zápasu mohou týmy používat pouze míče, které vyhovují pravidlům a které byly přeměřeny a vyzkoušeny v souladu s pravidly.

e. Míče do hry musí být předloženy refereemu k vyzkoušení nejpozději 60 minut před začátkem zápasu. Od okamžiku, kdy týmy předložily zápasové míče refereemu, zůstávají po zbytek zápasu pod dohledem rozhodčích.

1. Prioritou refereeho je hrát se třemi míči vyhovujícími pravidlům. Pokud pořadatel soutěže nebo domácí tým dodá méně takových míčů, informuje referee soupeře a nabídne možnost dodat takové míče jim. Jsou-li dodány méně než tři míče vyhovující pravidlům, tak se bude hrát jen s nimi. Není-li dodán ani jeden míč vyhovující pravidlům, tak z dodaných míčů referee vybere nejvýše tři v nejlepším stavu.
2. Jsou-li dodány více než tři míče vyhovující pravidlům, tak míčů dodaných oběma týmy referee vybere tři v nejlepším stavu.

f. Míče se vymění, pokud akce skončí vně 9yd značek/vršku čísel, vně hashmarků dojde k měření nebo dosavadní míč již nadále není způsobilý ke hře, případně je ztracen.

g. Před každou akcí referee, centre judge nebo umpire posoudí, zdali míč vyhovuje pravidlům.

h. Při přeměřování míče se postupuje takto:

1. Míč se přeměřuje až po jeho nafouknutí dle pravidel.
2. Obvod okolo delší osy se měří přes obě špičky, ale mimo švy.
3. Světlá délka se měří šuplerou od špičky ke špičce, ale ne v zářezech špiček.
4. Obvod okolo kratší osy se měří v nejširším místě, přes ventilek a podélný šev, ale mimo příčné šněrování.

Výklad pravidla 1-3-2

I. Na 4. down přiběhne kicker se schváleným zápasovým míčem a žádá refereeho, aby za něj byl vyměněn míč, se kterým se hrál 3. down. **Řešení**: Míče vyměněny nebudou.

Označování míčů

Článek 3. Označování míčů značící jejich užití pro specifickou situaci nebo konkrétního hráče je nesportovním chováním.

Pozn.: Nelze-li osobu, která označila míč, ihned určit, bude faul připsaný hráči nebo hráčům, kteří z toho mohli nejpravděpodobněji těžit (tzn. zamýšlený passer nebo kicker).

Penalizace – Faul během akce. 15 yd z místa předchozího rozehrání [S27: UC-UNS].

Část 4. Hráči a výstroj

Players and Playing Equipment

Doporučené číslování

Článek 1. Silně doporučené číslování hráčů útoku vypadá takto:

- 0-49: Backové
- 50-59: Snapper
- 60-69: Guardi
- 70-79: Tacklové
- 80-99 Endi

Čísla hráčů

Článek 2.a. Hráči musí mít čísla od 0 do 99. Čísla začínající číslicí nula jako 099, 07 nebo 00 jsou zakázaná.

Hráči musí mít čísla od 1 do 99. Číslo začínající nulou je zakázané.

Českých soutěží se tedy změna číslování z několika důvodů nijak nedotkne. Vzhledem k pravidlovému ale i faktickému omezení soupisky si lze vystačit s „pouze“ 99 čísly, číslo 0 by mohlo vytvářet problémy v některých systémech.

b. Na soupisku nelze zapsat dva hráče se stejným číslem (pravidlo 9-2-2-f).

c. Značky nebo symboly v blízkosti čísel jsou zakázané.

Penalizace (body a, c) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S23: IPN].

d. Hráč, který si změnil číslo dresu a hodlá se zapojit do zápasu, musí informovat refereeho, který změnu vyhlásí. Rozhodčí změnu oznámí hlavnímu trenérovi soupeře. Hráč, který si změnil číslo a hodlá se do zápasu zapojit, aniž by informoval refereeho, se dopustí nesportovního chování.

Hráč může mít na zápasové soupisce uvedena dvě čísla dresů, a to za podmínky, že jedno z nich je v rozmezí 50-79 a druhé je mimo toto rozmezí. Tato dvě čísla smí používat pouze tento hráč a pokud si dresy vymění, tak není povinen informovat refereeho nebo soupeře o změně čísel.

Jedinou další přípustnou změnou čísla dresu během zápasu je případ, kdy v týmu klesne počet hráčů schopných další hry s čísly v rozmezí 50-79 pod sedm. V takovém případě je přípustné, aby tým převlékl některého hráče, který dosud hrál s číslem mimo rozmezí 50-79 do dresu s číslem v rozmezí 50-79. Tato změna je pro zbytek zápasu nevratná, původní dres hráče, který v zápase pokračuje, je vyřazen a pokud se tento hráč převlékl do dresu s už použitým číslem (tzn. do dresu hráče neschopného další hry), tak hráč, jehož dres je použit, již v zápase pokračovat nesmí.

Jedinou další přípustnou změnou čísla dresu během zápasu je případ, kdy v týmu klesne počet hráčů schopných další hry s čísly v rozmezí 50-79 pod pět.

Penalizace (d) – Faul během akce. 15 yd z místa předchozího rozehrání [S27: UC-UNS]. Za hrubá provinění vyloučení [S47: DSQ].

Výklad pravidla 1-4-2

I. Hráč týmu A zápas začal s číslem 77 a nyní se vrátil na hřiště s číslem 88. **Řešení**: Hráč se musí nahlásit refereemu, který, aniž by přerušil game clock nebo play clock, změnu čísla hráče (mikrofonem, má-li jej) vyhlásí a příslušný rozhodčí na sideline o změně informuje hlavního trenéra soupeře. Pokud se A88 refereemu nenahlásí, tak se dopustí nesportovního chování.

Povinná výstroj

Článek 3. Všichni hráči musí hrát v této povinné výstroji:

a. Helma.
b. Chrániče boků.
c. Dres.
d. Chrániče kolen.
e. Chránič zubů.
f. Kalhoty.
g. Chrániče ramen.
h. Ponožky.
i. Chrániče stehen.

Popis povinné výstroje

Jednotlivé části výstroje specifikuje i Soutěžní řád.

Článek 4.a. *Helmy*.

1. Helma musí být doplněna chráničem obličeje (facemaskou) a musí být jištěná řemínkem kolem brady na čtyř- nebo šestibodové zapínání. Během akce musí být všechna zakončení řemínku zapnutá.
2. Všichni spoluhráči musí mít helmy stejné barvy a vzhledu.
3. Na helmách musí být nálepka informující o nebezpečí úrazu a potvrzení výrobce nebo repaséra o naplnění požadavků daných National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment.

b. *Chrániče boků*. Součástí chráničů boků musí být i povinný chránič kostrče.
c. *Dres*. Více v pravidle 1-4-5.
d. *Chrániče kolen*. Chrániče kolen musí být na kolenou a musí být současně zakryté kalhotami. Žádné chrániče nebo ochranné pomůcky nesmí být přes nebo vně kalhot. (Viz Příloha E.)

Slovně došlo k úpravě kosmetické, fakticky ale významné. Dříve zejména skill hráči chrániče kolen „šidili“ a vystačili si s nepatrným páskem nad koleny, protože chrániče kolen sice mezi povinnou výstrojí byly, ale, paradoxně, nebylo stanoveno, že musí být na kolenou.

e. *Chránič zubů*. Chránič zubů musí mít snadno rozpoznatelnou barvu, nesmí být bílý ani průhledný. Musí pokrývat všechny horní zuby a musí být

z materiálu schváleného FDA. Je doporučeno, aby chránič zubů v ústech dobře seděl.

FDA je americký úřad pro kontrolu potravin a léčiv.
Výstroj je sice pojmenovaná chránič zubů, ale to spíše z důvodu, že nebyl nalezen přesnější, nekrkolomný popis. Chránič spíš než hráčovi zuby chrání před otřesem mozku nebo kousnutím se do jazyka při pádu.

f. *Kalhoty*. Všichni spoluhráči musí mít kalhoty stejné barvy a vzhledu.

g. *Chrániče ramen*. Chrániče ramen konkrétní specifikaci nemají, více v Příloze E.

h. *Ponožky*. Všichni spoluhráči musí mít ponožky nebo návleky na nohy stejné barvy a vzhledu (Výjimka: neupravené kolenní ortézy, tejpy a obvazy tlumící zranění nebo jako prevence před nimi; a bosí kickeři).

i. *Chrániče stehen*. Chrániče stehen konkrétní specifikaci nemají, více v Příloze E.

Výklad pravidla 1-4-4

I. Jeden nebo více hráčů týmu má na nohách legíny. **Řešení**: Dovolené. Mají-li legíny i jeho spoluhráči, musí mít všichni legíny stejné barvy a vzhledu.

Dres a čísla

Požadavky na dresy, případně sankce s nimi spojené, specifikuje Soutěžní řád.

Článek 5.a. Vzhled

1. Dres musí být s rukávy, které zcela zakrývají chrániče ramen. Nesmí být upraven nebo náchylný k roztržení. Musí mít plnou délku a musí být v kalhotách nebo alespoň po pas. Trička pod dresem apod. nesmí sahat níž než k pasu. Všechny chrániče od pasu nahoru musí být pod dresem. Hráč na sobě může mít současně dva dresy za podmínky, že i druhý dres splňuje požadavky dané pravidlem 1-4-5. Vesty a/nebo upravené dresy se zipy, suchými zipy, patentkami nebo jiným uchycením jsou zakázané.

   Trička pod dresem apod. nesmí sahat níž než k pasu, resp. musí být zastrčeny v kalhotách. Použití trička pod dresem je povinné v případě, že dres nelze opticky spojit s kalhotami.

2. Kromě čísla může být na dresu následující:
   - Jméno hráče latinkou
   - Název týmu latinkou
   - Proužky na rukávech
   - Týmové logo, logo soutěže, logo zápasu nebo vojenská insignie
   - Schválené reklamy
   - Písmeno „C“ identifikující týmové kapitány
   - Státní vlajka týmu
3. Nic uvedené v odstavci 2 nesmí být, včetně podkladu, větší než 100 cm², ať už jde o obdélník, čtverec nebo kosodélník.

   Nezdá se příliš pravděpodobné, že by jmenovky na zádech mohly mít nejvýše 10×10 cm, nicméně pravidlo tak v originále opravdu praví, resp. udává 16 čtverečních palců, tzn. asi 103 cm².

4. Límec a rukávy mohou mít lem široký nejvýše 3 cm. Rovněž je dovolen pruh široký nejvýše 10 cm podél bočního švu (naboku, z podpaží ke kalhotám).
   Maximální šířka pruhu platí pro přirozeně napnutý dres, tzn. na hráči. Nahoře může sahat nejvýše do poloviny rukávu a maximální povolená šířka pruhu musí zahrnovat i otvor pro rukáv, případně rozparek u pasu, tzn. okolo rukávu nebo rozparku nesmí být dva pruhy po 5 cm, neboť pruh by v takovém případě byl celkem širší než 10 cm.
5. Dres musí volně viset, resp. hráč si ho nemůže přitejpovat, přivázat apod.

b. Barva.

1. Spoluhráči musí mít dresy stejné barvy a vzhledu. Barvy dresů soupeřů musí být vzájemně odlišné.
   Na barevných dresech tedy nemohou být části, který by sice nebyly přímo bílé, ale svou přílišnou světlostí by v kombinaci se zbytkem dresu vytvořily podobný efekt.
2. Hosté hrají v bílých dresech. Domácí mohou hrát v bílých dresech, pokud s tím před začátkem soutěže oba týmy vyslovily písemný souhlas.
3. Hrají-li domácí v barevných dresech, tak hosté mohou hrát v barevných dresech také, ale jedině v případě, že jsou splněny obě tyto podmínky:
   (a) Domácí tým s tím před zápasem vyslovil písemný souhlas a
   (b) Orgán řídící soutěž uznal dresy za vzájemně odlišné.
4. Hraje-li jeden z týmů v barevných dresech, aniž by byly splněny podmínky uvedené v předchozím odstavci, jsou hosté na začátku obou poločasů potrestáni týmovým faulem za nesportovní chování (výklad 1-4-7).

Penalizace – Postup jako při faulu po akci. 15 yd z místa rozehrání následujícího po kickoffu. Skončí-li akce kickoffu touchdownem, určí soupeř, jestli bude penalizace provedena před potvrzením, nebo před následujícím kickoffem [S27: UC-UNS]. Nad rámec této penalizace rozhodčí odejmou týmový timeout (nebo tým potrestají za delay of game, pokud už timeouty nemá) na začátku každé čtvrtiny, dokud si tým nedá dresy do pořádku.

5. Na barevném dresu se bílá barva může objevit pouze v rámci položek uvedených v odstavci a-2.

c. Čísla.

1. Na dresech musí být jasně čitelné arabské číslice, které jsou velké alespoň 20 cm vpředu, resp. 25 cm vzadu a jsou pevně přišité nebo natištěné. Navíc je doporučeno, aby na vnější straně ramenou byla čísla velká alespoň 7.5 cm. Čísla musí mít barvu jasně odlišnou od barvy dresu (případné obšití nebo lem čísel se nebere v potaz). Čísla musí být na středu dresu. Loga nebo reklamy musí být od číslic alespoň 2.5 cm.
2. Týmy nemající dresy/číslice v souladu s tímto pravidlem, budou na začátku obou poločasů vyzvány k výměně dresů za vhodné. Pokud má tým na sobě na začátku zápasu nebo druhého poločasu dresy, které nejsou v souladu s podmínkami popsanými v odstavci 1, jde o nesportovní chování.

Penalizace – Postup jako při faulu po akci. 15 yd z místa rozehrání následujícího po kickoffu. Skončí-li akce kickoffu touchdownem, určí soupeř, jestli bude penalizace provedena před potvrzením, nebo před následujícím kickoffem [S27: UC-UNS]. Nad rámec této penalizace rozhodčí odejmou týmový timeout (nebo tým potrestají za delay of game, pokud už timeouty nemá) na začátku každé čtvrtiny, dokud si tým nedá dresy do pořádku.

3. Spoluhráči musí mít vpředu i vzadu čísla stejné barvy i vzhledu o tloušťce asi 4 cm. Viditelná čísla jinde na výstroji musí odpovídat povinným číslům vpředu a vzadu na dresu.

Výklad pravidla 1-4-5

I. Domácí tým má červené dresy s oranžovými čísly. Rozhodčí barvu čísel vyhodnotili jako nedostatečně odlišnou od barvy dresů a referee proto domácí tým požádal o výměnu dresů, což hlavní trenér odmítl. Proto mu referee sdělil, že týmu bude odejmut timeout na začátku každé čtvrtiny, ve které bude tým mít tyto dresy. **Řešení**: Poté, co je míč ready for play před úvodním kickoffem, odejme referee domácímu týmu timeout za zakázané dresy. Rozhodčí rovněž tým potrestají 15yardovou penalizací za nesportovní chování z místa následujícího rozehrání po úvodním kickoffu obou poločasů. Pokud by kickoff skončil touchdownem, bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem. V dalších čtvrtinách, pokud si tým nevymění dresy, budou timeouty odejmuty vždy po ready for play před první akcí dané čtvrtiny. Pokud tým už timeouty nemá, bude tým potrestán za delay of game.

Nepovinná výstroj

Článek 6. Je dovolené používat následující výstroj:

a. *Ručníky a ohřívače rukou*.

1. Jednobarevné ručníky bez nápisů, symbolů, písmen nebo čísel o délce 30 cm a šířce 10 až 15 cm. Na ručnících může být týmové logo. Také na nich může být logo výrobce nebo distributora nepřesahující 15 cm². Vícebarevné ručníky jsou zakázané (výklad 1-4-7).
2. Za nepříznivého počasí je dovolené používat ohřívače rukou.

b. *Rukavice*.

1. Rukavice musí být prstové. Jednotlivé prsty k sobě nesmí nic nijak pojit. Barva rukavic nijak omezena není.
2. Vyjma neupravených rukavic na běžné nošení by rukavice měly nést označení „NF/NCAA Specifications“ potvrzující nepovinné naplnění požadavků daných Sports and Fitness Industry Association (SFIA) or the National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE).

c. *Plexi*. Plexi musí být čiré, nezabarvené a neohebné. Brýle nebo kontaktní čočky musí také čiré, nezabarvené. Lékařské výjimky nelze povolit. Plexi musí být čiré a hráči musí být bez omezení vidět do očí za všech okolností,

ze všech úhlů, vzdáleností a za všech světelných podmínek. „Zrcadlové“ plexi je výslovně zakázané (výklad 1-4-8).

d. *Insignie*.
   1. Na dres nebo helmu lze umístit insignii připomínající osoby nebo události nepřesahující 100 cm²,
   2. Na helmách jsou dovolené reklamy nebo nálepky s týmovými nebo státními symboly.

e. *Malování pod oči*. Malování pod oči musí být jednobarevné, černé a bez jakýchkoliv nápisů, čísel, log nebo symbolů.

f. *Playbook*. Jakýkoliv hráč může mít na ruce nebo u pasu kartičku s playbookem.

Zakázaná výstroj

Článek 7. Je zakázané používat následující výstroj (více v Příloze E):

a. Výstroj hráče, která může ohrozit ostatní hráče.

b. Tejpování nebo bandáže, které neslouží k prevenci před zraněním. O vhodnosti rozhoduje umpire.

c. Nezakryté, tvrdé nebo drsné části výstroje. O vhodnosti rozhoduje umpire.

d. Kolíky delší než 10 mm, měřeno od podrážky boty (viz Příloha E).

e. Cokoliv, co by mohlo zmást nebo klamat soupeře.

f. Cokoliv, co by jakémukoliv hráči mohlo přinést neférovou výhodu.

g. Cokoliv lepivého nebo naopak mastného nebo kluzkého na výstroji nebo těle hráče (Výjimka: malování pod oči (pravidlo 1-4-6-e)).

h. Jakákoliv visící výstroj kromě ručníků (pravidlo 1-4-6-a).

i. Zcela nezakryté chrániče žeber, ramen nebo zad (výklad 1-4-8).

j. Šátky, které jsou vidět, když je hráč na hřišti.

k. Dresy nesplňující pravidlo 1-4-5.

l. Přehnané facemasky (příklady naleznete v Příloze E).

m. Výstroj upravená způsobem snižujícím ochranu hráče, který ji má na osobě, případně jakéhokoliv jiného účastníka zápasu.

n. Mikiny s kapucí, pokud kapuce není pod chrániči ramen a zakrývá dres..

Výklad pravidla 1-4-7

I. A33 má pod helmou šátek, který v týlu částečně z helmy vyčuhuje. **Řešení**: Zakázaná výstroj. Šátky mohou být helmou za podmínky, že šátek nebude pod nasazení helmy vůbec vidět. Viditelné šátky jsou považovány za visící výstroj (1-4-7-h). A33 musí vystřídat na alespoň jednu akci a nesmí se vrátit dřív, než si šátek sundá nebo si ho upraví tak, že z pod helmy nebude vyčuhovat. Pokud má, tak si tým A může vzít týmový timeout, aby A33 nemusel vynechat down. Nicméně stále platí, že A33 musí vyřešit problém se šátkem.

II. Po skončení akce má B55 odkrytý chránič ramen. **Řešení**: Zakázaná výstroj. Protože k odkrytí došlo během hry, tak B55 nemusí vystřídat. Chránič musí být do začátku další akce zakryt dresem.

III. Oba týmy na hřiště vyběhly v barevných dresech a si od domácího týmu nevyžádali písemný souhlas s tím, že mohou nastoupit v jiných než bílých dresech. Případně si jej vyžádali, ale orgán řídící soutěž dresy neuznal za vzájemně odlišné. **Řešení**: Faul hostů za porušení pravidla o barevnosti dresů. Poté, co je míč ready for play před úvodním kickoffem, odejme referee týmu hostů timeout za zakázané dresy. Rozhodčí rovněž tým potrestají 15yardovou penalizací za nesportovní chování z místa následujícího rozehrání po úvodním kickoffu obou poločasů. Pokud by kickoff skončil touchdownem, bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem. V dalších čtvrtinách, pokud si tým nevymění dresy, budou timeouty odejmuty vždy po ready for play před první akcí dané čtvrtiny. Pokud tým už timeouty nemá, bude tým potrestán za delay of game.

IV. Referee si všimne, že A35 má přehnanou facemasku v okamžiku, když se tým A chystá rozpustil hadl. **Řešení**: A35 musí vystřídat na alespoň jednu akci a vyměnit si facemasku za dovolenou. Pokud má, tak si tým A může vzít týmový timeout, aby A35 nemusel vynechat down, nicméně stále platí, že A35 musí vyřešit problém s facemaskou.

V. Všichni hráči na OL mají bílé ručníky o rozměrech 10×30 cm s malým logem. Na snapperově ručníku je kromě toho i velká lebka se zkříženými hnáty. **Řešení**: Ručník může mít kdokoliv a kromě snappera jsou ručníky v pořádku. Snapper musí vystřídat na alespoň jednu akci a ručník si sundat nebo ho vyměnit za jiný. Pokud má, tak si tým A může vzít týmový timeout, aby snapper nemusel vynechat down, nicméně stále platí, že se zakázaným ručníkem snapper hrát nesmí.

Postup při použití zakázané výstroje nebo nepoužití povinné výstroje

Článek 8.a. Hráč se zakázanou výstrojí, případně bez povinné výstroje, nesmí hrát. (Výjimky: Pravidla 1-4-5-b a 1-4-5-c).

b. Pokud rozhodčí odhalí hráče se zakázanou výstrojí, případně bez povinné výstroje, musí hráč na alespoň jednu akci vystřídat a dát si svou výstroj do pořádku. Střídat nemusí v případě, že si jeho tým vezme týmový timeout, nicméně v žádném případě nemůže hrát se zakázanou výstrojí nebo bez povinné výstroje.

c. Stane-li výstroj zakázanou během hry, tak hráč nutně vystřídat nemusí, ale nesmí hrát, dokud si výstroj nedá do pořádku.

d. Pokud rozhodčí vyzve hráče, aby opustil hřiště, ale hráč nereaguje ani po druhé výzvě, bude týmu odejmut timeout. Pokud již tým timeouty nemá, bude tým potrestán pětiyardovou penalizací za držování hry.

1. Má-li tým timeouty, je týmu odejmut jeden timeout. Pokud už tým timeouty nemá, je další provinění pětiyardovým faulem po akci odměřeným z místa následujícího rozehrání.
2. Při oznámení timeoutu referee označí provinivší se tým. Kapitánům a hlavním trenérům situaci vysvětlení k nim nejbližší rozhodčí.

3. Timeouty související s výstrojí mohou být zřetězeny, tzn. nejsou omezeny pravidlem o braní si více timeoutů za sebou (pravidlo 3-3-4), nicméně přerušení hry se o další minutu neprodlužuje.

Výklad pravidla 1-4-8

I. Po ready for play zjistí rozhodčí, že (a) některý hráč zjevně nemá chránič zubů; (b) některému hráči visí chránič zubů ven z facemasky. **Řešení**: (a) Hráč musí na jednu akci vystřídat a vrátit se může, až si nasadí chránič zubů. Bez střídání by mohl pokračovat, kdyby si jeho tým vzal týmový timeout a během timeoutu si chránič zubů nasadil. (b) Rozhodčí uvědomí hráče. Pokud hráč nereaguje ani po druhé výzvě, bude týmu odejmut timeout nebo bude potrestán za držování hry.

II. V závěru prvního poločasu, tým B už nemá timeouty. Po skončení akce si line judge všimne, že B44, který hrál v předchozí akci, má na helmě buď zabarvené plexi, nebo plexi, které není čiré. **Řešení**: Zakázaná výstroj. B44 musí na jednu akci vystřídat a pokud si nevymění plexi, tak se nemůže vrátit.

III. Po skončení scrimmage downu zjistí umpire, že linebacker B55 má nezakrytý chránič zad. K vyhrnutí dresu došlo zřejmě během hry během předchozí akce. **Řešení**: B55 nemusí vystřídat, ale musí si před další akcí shrnout dres před chránič.

IV. Rozhodčí odhalí hráče se zakázanou výstrojí, případně bez povinné výstroje (nicméně nejde o během akce spadlou helmou, kterou upravuje pravidlo 3-3-10). **Řešení**: Rozhodčí uvědomí hráče, že musí vystřídat. Pokud hráč poslechne a odchází střídat, nemusí rozhodčí zastavovat game clock ani play clock. Je-li to možné, tak referee mikrofonem krátce vyhlásí, proč daný hráč musí vystřídat. Toto vyhlášení provede ze standardní pozice refereeho před akcí a nesmí tím zdržet rozehrání akce. Pokud však hráč neuposlechne ani po druhé výzvě, případně střídání přeruší, rozhodčí zapíská a signálem zastaví game clock. Provinivšímu se týmu bude odejmut timeout (nebo, pokud už timeouty nemá, bude potrestán za zdržování hry).

Prohlášení trenéra

Článek 9. Hlavní trenér nebo jím pověřený zástupce musí před zápasem umpirovi podepsat prohlášení, že všichni hráči:

Souhlas s textem v podobném duchu vyjadřuje prostřednictvím registračního systému určený týmový zástupce.

a. Byli informováni, jaká výstroj je povinná a jaká je zakázaná.
b. Mají výstroj předepsanou pravidly.
c. Byli poučeni, že během zápasu mají mít povinnou výstroj a o tom, v jakém má být stavu.
d. Byli poučeni, že pokud se jejich výstroj stane během hry během zápasu zakázanou, tak mají upozornit trenéry.

Zakázané komunikátory

Článek 10. Hráči nesmí být vybaveni žádným elektronickým, mechanickým nebo jiným přístrojem sloužícím ke komunikaci s kýmkoliv nebo k nahrávání zvuku nebo obrazu (Výjimky:

1. Lékařsky předepsané pomůcky jako naslouchátka pro nedoslýchavé.

2. Přístroje posílající nebo zaznamenávající informace sloužící výhradně zdravotním a bezpečnostním důvodům).

Penalizace – Postup jako při faulu po akci. 15 yd z místa následujícího rozehrání. Hráč je vyloučen [S7, S27, S47: UC-UNS/DSQ].

Zakázané vybavení areálu

Článek 11. O použití a umístění audio-video techniky (kamery, mikrofony apod.) v rámci hracího prostoru rozhoduje pořadatel zápasu.

a. Pro trenérské účely lze během zápasu používat fotky, počítače a jiná elektronická komunikační zařízení. Nesmí však být používána na hřišti.
   1. Pořadatel zápasu musí zajistit, aby oba týmy měly v jejich týmových zónách i jejich trenérských kabinách na tribuně stejné televizní přípojky, stejné zdroje videa a stejné internetové připojení.
   2. Počítače a další trenérské vybavení jsou věcí týmů.

      Má-li jeden z týmů možnost sledovat a analyzovat video zápasu, musí mít shodný přístup k tomuto videu i druhý tým a musí být o této možnosti v dostatečném předstihu informován. Toto platí pro přístup ve smyslu oprávnění, resp. možnosti sledovat daný zdroj videa, nikoliv pro technické vybavení, které je věcí týmů.

      Pokud půjde o volně dostupné video, tedy televizní přenos, veřejně dostupný stream apod. a jeden tým jej bude sledovat na tabletu za pomoci mobilního internetu, tak pro druhý tým není třeba zajišťovat nic, vyjma toho, že pořadatel zápasu musí druhému týmu zajistit obdobné místo na tribuně, protože tablet si hosté musí zajistit svůj a mobilní připojení je veřejné. Pokud by jeden tým pro sledování videa používal wifi, tak přístup na wifi musí dostat i soupeř. Totéž by platilo pro připojení síťovým kabelem. Pokud by domácí mohli sledovat přenos na televizi, která by byla součástí stadionu, tak by hostům museli zajistit televizi také, případně by museli hostům umožnit společné sledování.
   3. Okolo hřiště jsou dovolené obrazovky pro potřebu diagnozování a ošetřování účastníků zápasu týmovými lékaři nebo lékařským personálem zajištěným pořadatelem.

b. Hlasová nebo textová komunikace je dovolená pouze mezi týmovou zónou a press-boxem. Rozměry i umístění trenérských kabin obou týmů musí být přibližně stejné a kabiny by měly být umístěny v press-boxu. Kde press-box neskýtá dostatek místa, lze z týmové zóny komunikovat s jedním místem na tribuně umístěným kdekoliv mezi pomyslně prodlouženými 20-yardlines. Jakákoliv jiná komunikace pro trenérské účely je zakázaná, a to včetně jakéhokoliv dorozumívacího zařízení (třeba mobilů nebo vysílaček) schopného přenášet jakýmkoliv způsobem informace z/do hracího prostoru, a to směrem k osobám i od osob podléhajícím pravidlům (koučing na dálku).

   Pojem press-box si lze snadno spojit s velkými stadiony, hlavně z první divize NCAA nebo z NFL, poněkud složitěji se však asociuje s jakýmkoliv areálem a je otázkou, proč IFAF toto pravidlo neupraví. S pravidlem je tedy třeba nakládat přiměřeně.

   V každém případě však pravidla, a toto platí bez ohledu na úroveň, zakazují komunikaci trenérů přítomných v areálu s „externími“ trenéry, kteří mohou zápas sledovat například doma v televizi. Komunikovat spolu mohou pouze dvě skupiny týmových trenérů. Jednou skupinou jsou trenéři v týmové zóně, druhou skupinou jsou trenéři v trenérské kabině, resp. na vyhrazeném místě. Takové místo musí být současně pouze jedno, nelze tedy mít trenéry na různých tribunách apod.

c. Na hřišti nebo nad ním nesmí být žádná audiovideotechnika jako kamery, přístroje na záznam zvuku, počítače nebo mikrofony (pravidlo 2-31-1).
   Výjimky:
   1. Kamera upevněná v ohybu nohy branky.
   2. Kamery zabudované do pylonů.
   3. Se souhlasem rozhodčího a orgánu řídícího soutěž nebo týmů lze kameru, bez možnosti nahrávat zvuk, umístit na výstroj jakéhokoliv rozhodčího. Pozn.: Výhradně pro účely rozvoje rozhodčích lze na rozhodčí umístit kamery i bez souhlasu orgánu řídícího soutěž nebo týmů.
   4. Kameru, bez možnosti nahrávat zvuk, lze zavěsit na lana nad hřištěm.
   5. Jednou z 25 dalších osob spojených s týmem v týmové zóně může být týmový kameraman. Takové video nesmí být užito během přímého televizního přenosu nebo online streamu zápasu.

d. Drony jsou zakázané bez ohledu na účel použití. Zákaz používání platí po dobu, kdy mají pravomoc nad zápasem rozhodčí (pravidlo 11-1-1), resp. kdykoliv jsou členové týmů přítomni v hracím prostoru.
   1. Drony nesmí lítat nad areálem, jeho střechou ani prostorem pro diváky. Nejsou-li tyto prostory jasně vymezeny, nesmí drony lítat 150 metrů od prostorů, kde se zdržují účastníci zápasu nebo diváci.
   2. Objeví-li se dron nad tímto prostorem nebo bude jinak představovat nebezpečí pro účastníci zápasu nebo diváky, přeruší referee zápas do doby, než je sjednána náprava.

e. Trenéři na sobě během zápasu nesmí mít mikrofony určené pro nahrávání zvuku nebo pro TV nebo podobné vysílání.

f. Komunikace mezi členy týmu prostřednictvím megafonů je zakázaná.

g. Je zakázáno nahrávat signály hráčů, trenérů nebo jiných členů týmů soupeře, a to ve smyslu nahrávání zvuků i videa.

Výklad pravidla 1-4-11

I. Hlavní trenér domácího týmu nemůže být osobně přítomen na zápase, ale chce sledovat televizní přenos a (a) hlásit akce mobilem ofenzivnímu koordinátorovi; (b) promluvit k týmu v šatně prostřednictvím aplikace tymu zoom, teams apod. **Řešení**: Pravidlo 1-4-11-b explicitně umožňuje hlasovou komunikaci jen mezi press-boxem a týmovou zónou, takže (a) trenér nemůže volat do press-boxu ani týmové zóny s tím, že bude předávat jakékoliv trenérské pokyny. Ačkoliv pravidlo 1-4-11-a umožňuje využití techniky trenéry, tak podmínkou je, že musí jít o trenéry v hracím prostoru a (b) jakékoliv virtuální setkání s týmem tedy není možné. Zákaz začíná 60 minut před plánovaným začátkem zápasu, tedy při převzetí pravomoci nad zápasem rozhodčími, trvá po dobu všech přestávek a končí ukončením zápasu.

Headsety trenérů

Článek 12. Headsety, telefony nebo jiné dorozumívací prostředky trenérů nepodléhají herním pravidlům před ani během zápasu.

a. Orgán řídící soutěž může připravit zvláštní pravidla pro případ výpadků trenérských headsetů.

Komunikace refereeho

Článek 13.a. Je velmi doporučeno, aby referee ke svým vyhlašováním používal mikrofon a aby šlo o klopový mikrofon. Mikrofon musí být ovladatelný refereem a nesmí být používán mimo vyhlašování.

b. Lze používat bezdrátovou komunikaci mezi crew rozhodčích, video rozhodčím a delegátem.

c. Osoby podléhající pravidlům nesmí před, během ani po zápase odposlouchávat bezdrátovou komunikaci rozhodčích.

Penalizace – Přestupky před nebo během zápasu jsou penalizovány jako fauly po akci, 15 yd z místa následujícího rozehrání. Osoba je vyloučena. Přestupky po zápase by měly být nahlášeny.

Dostupnost

Článek 14.a. Národní svazy mohou v zájmu dostupnosti schválit individuální žádosti týkající se:

1. Nastupování k zápasům s protézou
2. Vhodných úprav pravidel o hřišti, výstroji nebo chráničích pro hráče s postižením
3. Nastupování k zápasům osobami, jejichž rod se neshoduje s pohlavím, které jim bylo přiřazeno po narození.

b. Aby mohla být žádost schválena, musí být vyhodnocena rizika a prokázáno, že:

1. Pro hráče nepůjde o nepřiměřené riziko
2. Nepůjde o zvýšené riziko pro ostatní účastníky
3. Hráči ani jeho týmu nepřináší při hře neférovou výhodu

c. Schválení musí být oznámeno možným soupeřům a příslušným rozhodčím. V případě, že se bude jednat o reprezentanty, musí být o schválení vyrozumněn i IFAF.

Pravidlo 2. Definice

Definitions

Část 1. Výklad pravidel a signály rozhodčích

Approved Ruling and Official's Signals

Článek 1.a. Výklad pravidel (approved ruling [eprůfd růling]) (zkratka: AR) je závazný výklad určitého pravidla. Má pravidlo blíže popisovat a vysvětlovat duch pravidla.

b. Značka [S] uvádí číslo signálu rozhodčího (1 až 47). Jejich výčet je jednou z příloh pravidla.

V AR se užívá tří typů zkratek. Zkratka A1 znamená hráč týmu A s číslem 1, zkratka A-1 znamená „na 1 yardu týmu A". Zkratka 2&10 pak znamená 2. down a 10 (yardů nutných k dosažení line-to-gain).

Část 2. Akce, volný míč, ready for play

The Ball: Live, Dead, Loose, Ready For Play

Live ball

Článek 1. Live ball [lajv ból] znamená během akce. Pass, kop nebo fumble, které se dosud nedotkly země, jsou letící míče během akce.

Dead ball

Článek 2. Dead ball [ded ból] znamená po akci (po skončení akce), případně před akcí (před rozehráním).

Jedna z asi nejsložitějších pasáží pravidel. V angličtině jsou termíny live ball a dead ball užívány k popisu segmentů zápasu, kdy se hraje a kdy je hra přerušená a smysluplně lze přecházet z vazby na míč k vazbě týkající se segmentu zápasu. Bohužel v češtině například věta „živý míč zemřel" až tak úplně nevyzní… Otrocký překlad byl proto zavržen a nakonec nejsou užívána ani spojení live/dead ball, která jsou nahrazena opisným během akce a po akci (případně před rozehráním, v přerušení apod.).

Volný míč

Článek 3.a. Volný míč (loose ball [lůz ból]) je míč, který není v držení hráče během:

1. Running akce.
2. Scrimmage kick akce nebo free kick akce předtím, než někdo získá nebo znovuzíská míč do držení, případně je akce dle pravidla ukončena.
3. Forward pass akce mezi okamžikem, co byl dovolený forward pass dotknut a okamžikem, kdy je tento pass chycen, nechycen nebo interceptnut. V tomto intervalu mohou všichni hráči, kteří jsou oprávnění dotknout se míče, odbít míč jakýmkoliv směrem.

b. Všichni hráči jsou oprávněni dotknout se, chytit nebo zvednout fumble (výjimky: pravidla 7-2-2-a výjimka 2 a 8-3-2-d-5) nebo backward pass.

c. Oprávněnost dotknout se kopů stanoví pravidlo 6.

d. Oprávněnost dotknout se forward passů stanoví pravidlo 7.

Míč je ready for play

Článek 4. Míč je před rozehráním ready for play [redy for plej] (míč je připraven k rozehrání), když:

a. Při běžícím 40s play clocku rozhodčí položí míč na hashmark nebo mezi hashmarky a je připraven řídit zápas.

b. Při play clocku nastaveném na 25s (nebo na 40s po zranění nebo spadlé helmě hráče obrany) referee zapíská a signálem [S2] spustí game clock nebo signálem [S1] stanoví, že míč je ready for play (výklad 4-1-4).

V textu se užívá spojení „po ready for play“. Toto spojení zkracuje výraz „poté, co je míč ready for play“, případně výraz „poté, co referee signálem stanovil, že míč je ready for play“.

Část 3. Blokování

Blocking

Blokování

Článek 1.a. Blokování (blocking [bloking]) je překážení soupeři záměrným kontaktem jakékoliv části blokařova těla se soupeřem.

b. Tlačení (pushing [pušing]) je blokování soupeře dlaněmi.

c. Souvislý kontakt (continuous contact [kontyňújus kontekt]) je blokování, při kterém je kontakt se soupeřem udržen po dobu delší než jedna sekunda.

Pod pasem

Článek 2.a. Blok pod pasem (block below the waist [blok bilou d veist]) je blokování, při kterém je síla prvního kontaktu pod pasem soupeře, který stojí jednou nebo oběma nohama na zemi. V případě pochybností jde o kontakt pod pasem (pravidlo 9-1-6).

b. Pokud blokař nejprve kontaktuje soupeře nad pasem a poté sklouzne pod pás, tak neblokoval pod pasem. Pokud blokař nejprve kontaktuje soupeřovy ruce v úrovni pasu nebo nad pasem, tak jde o dovolené blokování „nad pasem“ (pravidlo 9-1-6).

Chop blok

Článek 3. Chop blok [čop blok] je blokování soupeře (vyjma runnera s míčem) kdekoliv na hřišti, při kterém jsou do blokování zapojeni dva spoluhráči, z nichž jeden soupeře blokuje do stehen nebo pod nimi a druhý soupeře blokuje nad jeho pasem; oba bloky přitom nastanou současně nebo s mírnou prodlevou. Pokud je kontakt vyvolán soupeřem, tak se o faul nejedná (výklad 9-1-10).

Zjednodušeně řečeno jde tedy o situaci, kdy jeden hráč skočí soupeře do nohou a druhý jej blokuje nad pasem. V případě, kdy oba hráči skočí soupeře do nohou, případně oba blokují soupeře nad pasem, tak se o chop blok nejedná. Rovněž se nejedná o chop blok, pokud dvojice hráčů (jeden nahoře, druhý dole) skládá hráče, který běží s míčem.

Blok do zad

Článek 4.a. Blok do zad (block in the back [blok in d bek]) je kontakt se soupeřem, při kterém je síla prvního kontaktu zezadu a nad pasem. V případě pochybností jde o blok v úrovni pasu nebo pod pasem (viz clipping, pravidlo 2-5) (pravidlo 9-3-5) (výklady 9-3-3 a 10-2-2).

b. Poloha blokařovy hlavy nebo nohou nemusí nutně určovat místo nebo směr prvního kontaktu.

Rámec těla

Článek 5. Rámcem těla (frame of the body [frejm of d body]) se rozumí hráčovo tělo od ramen (včetně) níže, vyjma jeho zad (výjimka k pravidlu 9-3-3-a-1-b).

Zóna volného blokování

Článek 6.a. Zóna volného blokování (free-blocking zone [frí bloking zoun]) je obdélník se středem ve snapperovi a od něj pět yardů doleva a doprava a tři yardy dopředu a dozadu (viz Příloha D).

b. Zóna volného blokování zanikne, jakmile ji opustí míč.

Blok ze slepé strany

Článek 7. Blok ze slepé strany (blind-side block [blajndsajd blok]) je blokování soupeře ve volném prostoru, které je vedeno ze směru mimo zorné pole soupeře nebo takovým způsobem, že se na něj soupeř nemůže dostatečně připravit.

Volný prostor (open field) není konkrétně definován a lze si pouze domýšlet, co konkrétně si pod tímto výrazem představit. Obecně se tím rozumí situace, kdy se již rozpadlo jakékoliv nadesignované blokování, protože akce se již rozvinula a zpravidla se změnily i směry pohybu. Případně situace s jakýmkoliv returnem, která toto naplňuje typicky. Druhým souvisejícím znakem jsou samostatně a volně se pohybující hráči.

Část 4. Chycení, zvednutí/zalehnutí, v držení

Catch, Recovery, Possession

V držení

Článek 1. V držení (possession [posešn]) znamená, že hráči nebo týmu patří míč (a) během akce tak, jak je popsáno dále v tomto článku, nebo (b) před rozehráním.

a. *V držení hráče*

Míč je v držení hráče, pokud jej hráč rukama (rukou) nebo pažemi (paží) pevně drží nebo jej má pod kontrolou a současně se v hřišti dotýká země.

b. *V držení týmu*

Míč je v držení týmu při splnění některé z těchto podmínek:

1. Míč je v držení některého z hráčů tohoto týmu, a to včetně okamžiku, kdy provádí punt, drop kick nebo place kick.
2. Forward pass hozený hráčem tohoto týmu je letící.

3. Nastal volný míč a posledním hráčem, který měl míč v držení, je hráč tohoto týmu.
4. Tým má provést následující rozehrání.

c. Týmu míč dovoleným způsobem patří, pokud je míč v držení týmu a hráči tohoto týmu jsou oprávněni chytit nebo zvednout míč.

Náleží

Článek 2. „Náleží“ (belongs to [bilongs tu]), na rozdíl od „v držení“, znamená, že někomu míč patří po skončení akce. Míč může někomu patřit jen dočasně, protože následující akce musí rozehrána podle pravidel řešících danou situaci.

Termín je zaveden například kvůli akcím se změnou držení míče a současným faulem – v takových případech je často v díky například interceptionu v držení míče obrana, ale kvůli faulu bude přesto další akci rozehrávat útok.

Chycení, interception, zvednutí/zalehnutí

Článek 3.a. Chycení (catch [keč]) míče znamená, že hráč:

1. Získá během akce rukama (rukou) nebo pažemi letící míč pevně pod kontrolu dříve, než se míč dotkne země; a
2. Sám se jakoukoliv částí těla dotýká země v hřišti; a poté
3. Udrží míč pod kontrolou tak dlouho, že je schopen učinit další fotbalový pohyb, kterým se rozumí jeho schopnost postupovat s míčem, vyhnout se soupeři, odmítnout soupeře, předat nebo hodit míč spoluhráči apod.; a
4. Naplní níže uvedené odstavce b, c, d.

b. Hráč padající při chytání míče k zemi (ať po kontaktu se soupeřem nebo bez něj), musí udržet míč zcela a souvisle pod kontrolou po celou dobu svého pádu i po svém dopadu na zem kdekoliv v hřišti. Toto platí i pro hráče, který se pokouší chytit míč u sideline a po svém pádu na zem skončí v autu. Pokud hráč neudrží míč pod kontrolou a míč se dotkne země dřív, než hráč míč dostane zpět pod kontrolu, tak se nejedná o chycení míče. Pokud hráč v hřišti míč dostane zpět pod kontrolu dříve, než se míč dotkne země, tak se o chycení míče jedná (výklad 7-3-6).

Body výše tedy říkají, že pokud hráč míč lapí (dostane jej pod svou kontrolu a udrží jej) „na první dobrou“ a současně se v tom momentě nějakou částí těla dotýká hřiště, tak poté může vyběhnout nebo vypadnout do autu a půjde o chycený míč. Pokud míč lapí až „na druhý pokus“, tak i druhý pokus musí proběhnout v hřišti, tzn. půjde o chycený míč jen v případě, že se mezi prvním a druhým pokusem nedostane do autu. A pokud se mezi prvním a druhým pokusem míč dotkne země, tak vždy půjde o nechycený míč.

c. Hráč nechytí míč, pokud současně s dopadem na zem neudrží míč pod kontrolou. Pokud hráč má kontrolu nad míčem, tak ani drobný pohyb míče, a to ani v případě, že se přitom míč dotkne země, neznamená ztrátu držení míče. O ztrátu držení míče půjde jen v případě, že hráč ztratil kontrolu nad míčem.

d. Pokud hráč nejprve získá míč pod kontrolu a teprve poté se míč dotkne země, aniž by přitom hráč přestal mít míč pod kontrolou a podmínky výše jsou splněny, tak jde o chycený míč.
e. Interception [intrsepšn] je chycení soupeřova passu nebo fumblu.
f. Klečící nebo ležící hráč, který splní-li výše uvedené podmínky, chytí nebo interceptne míč (pravidlo 7-3-6).

Slova chytit nebo chycení jsou překladem slova catch, slovo chycený je překladem spíše slova complete, vztah mezi nimi je spíše jazykový. Originální věta „catch is a completion“ ilustruje určitý rozdíl mezi oběma výrazy, do češtiny je však přeložitelná obtížně.
Vzhledem k širokému užívání slova interception, je v textu používáno bez ambice jej jakkoliv přeložit a to ani v krkolomnějších slovesných tvarech apod.

g. Pokud hráč získá při splnění podmínek v odstavcích a až d pod kontrolu míč, který spadl na zem, avšak neskončila tím akce, tak jde o zvednutí/zalehnutí (recovery [rikavri]).

Pro překlad termínu recovery byla zvolena dvojice slov, která smysl termínu v češtině vystihují asi nejlépe. Zvednutí i zalehnutí jsou v rámci pravidel „synonyma“ a obě slova jsou týmž termínem. V textu jsou používána dle potřeby.
O zvednutí však jde i v případě, kdy se například punt od země odrazí vysoko do vzduchu a hráč míč lapí nikoliv „z voleje“. V tomto případě nejde o chycení míče, ale o jeho zvednutí, jakkoliv ani toto nemusí znít přirozeně. Zde však již nejde o nedostatek v překladu, na slova chycení (catch) a zvednutí (recovery) je totiž třeba nahlížet jako na termíny a v tomto se čeština od angličtiny neliší. Pozn.: například punt tedy lze chytit i zvednout, forward pass lze však pouze chytit.

h. V případě pochybností o chycení, zvednutí nebo interception nejde.

Výklad pravidla 2-4-3

I. B1 se pokouší (bez fair catch signálu) chytit punt, který přeletěl neutrální zónu. Míč trefí hráče do ramene (muff) a odrazí se do vzduchu, aniž by se přitom dotkl země. A1 ve výskoku odražený míč lapí a dopadne s ním do autu. **Řešení**: Míč a 1&10 pro tým B v místě, kde míč protnul sideline.
II. B1 zblokuje scrimmage kick týmu A na třetí down. Míč nepřeletí neutrální zónu a vyletí do vzduchu, aniž by se přitom dotkl země. A1 ve výskoku lapí míč a dopadne s ním do autu. **Řešení**: Míč a 1&10 pro tým B v místě, kde míč protnul sideline (pravidlo 6-3-7).
III. A3 ve výskoku lapí míč na A-40. Zatímco je stále ve výskoku, tak ho trefí B1 a na zem dopadne na A-37, ale v autu. **Řešení**: Nechycený pass (pravidlo 7-3-7-a).
IV. Receiver A88 se u sideline natáhne pro dovolený forward pass. Když padá na zem, tak získá míč pevně pod kontrolu, nohama nejprve došlápne do hřiště a poté (a) tělem dopadne do autu aniž by ztratil kontrolu nad míčem, (b) v pádu na zem ve vzduchu krátce kontrolu nad míčem ztratí, aby ji získal zpět ještě před dopadnutím tělem do autu a po dopadu ji udržel, (c) tělem dopadne do autu a přitom ztratí kontrolu nad míčem. **Řešení**: (a) A88 chytil pass. (b) Nechycený pass. (c) Nechycený pass.
V. A1 fumbluje na druhý down míč, který se od země odrazí vysoko do vzduchu. B2 ve výskoku míč lapí a dopadne na zem do autu (a) před místem fumblu nebo (b) za místem fumblu. **Řešení**: (a) Míč pro tým A v místě fumblu. (b) Míč pro tým A v místě, kde míč protnul sideline (pravidla 4-2-4-d a 7-2-4).

Současné chycení nebo zvednutí

Článek 4. Současné chycení nebo zvednutí je chycení nebo zvednutí, při kterém v hřišti sdílí míč v držení soupeřící hráči (výklad 7-3-6).

Část 5. Clipping

Clipping

Článek 1.a. Clipping [kliping] je blokování soupeře, při kterém je síla prvního kontaktu zezadu a v úrovni pasu nebo pod pasem (pravidlo 9-1-5).

b. Poloha blokařovy hlavy nebo nohou nemusí nutně určovat místo nebo směr prvního kontaktu.

Část 6. Úmyslný postup po skončení akce

Deliberate Dead-Ball Advance

Úmyslný postup po skončení akce je snaha hráče postupovat s míčem poté, co se jakoukoliv částí těla, vyjma ruky nebo chodidla, dotkl země nebo poté, co akce byla dle pravidla ukončena (Výjimka: pravidlo 4-1-3-b výjimka).

Část 7. Down, mezi downy, ztráta downu

Down, Between Downs and Loss of Down

Down

Článek 1. Down [daun] je jednotka zápasu, která po ready for play začíná dovoleným rozehráním, čili snapem (scrimmage down) nebo dovoleným free kickem (free kick down), a končí v momentě, kdy skončí akce (Výjimka: potvrzení je scrimmage down, který začíná v okamžiku, kdy je míč ready for play, pravidlo 8-3-2-b).

Anglická pravidla výraz rozehrání neznají a používají místo něj „snap nebo free kick“.

Mezi downy

Článek 2. Mezi downy je interval zápasu mezi akcemi.

Jde tedy o ekvivalenty pojmů live ball (během akce) a dead ball (po/před akcí).

Ztráta downu

Článek 3. Ztráta downu (loss of down [los of daun]) je zkratka znamenající „ztráta práva na opakování downu“.

Část 8. Fair catch

Fair Catch

Fair catch

Článek 1.a. Fair catch [fér keč] scrimmage kicku je chycení míče před neutrální zónou hráčem týmu B, který udělal platný signál během scrimmage kicku nedotknutého před neutrální zónou.

b. Fair catch free kicku je chycení míče hráčem týmu B, který udělal platný signál během nedotknutého free kicku.

c. Platný nebo neplatný fair catch signál zbavuje přijímající tým možnosti postupovat s míčem. Akce je ukončena v místě chycení nebo zvednutí.

Pokud signál následuje až po chycení nebo zvednutí, je akce ukončena v okamžiku provedení signálu.

d. Pokud si hráč pouze zastíní slunce aniž by rukou mával, tak akce pokračuje a s míčem lze postupovat.

Platný signál

Článek 2. Platný signál (valid signal [velid signl]) je znamení dané hráčem týmu B, který svůj záměr dá zřetelně najevo natažením jedné ruky jasně nad hlavu a více než jednou touto rukou mávne ze strany na stranu.

Více než jednou znamená alespoň „tam a zpátky“.

Neplatný signál

Článek 3. Neplatný signál (invalid signal [invelid signl]) je jakékoliv znamení dané mávnutím hráče týmu B, které:

a. Nesplňuje parametry platného signálu dle pravidla 2-8-2 (výše).

b. Včetně „T“ znamení daného během free kicku nebo scrimmage kicku (výklad 6-5-3).

c. Je dáno až poté, co je scrimmage kick chycen před neutrální zónou nebo poté, co se scrimmage kick dotkne země nebo jiného hráče před neutrální zónou (výklad 6-5-3).

d. Je dáno až poté, co je free kick chycen nebo poté, co se free kick dotkne země nebo jiného hráče (Výjimka: pravidlo 6-4-1-f).

Výklad pravidla 2-8-3

I. Punt týmu A z A-20. Receiver B44 stojící na B-45 ukazuje na po zemi poskakují míč a přitom má ruce (a) pod rameny a nemává s nimi; (b) pod rameny a mává s nimi; (c) těsně nad rameny a nemává s nimi. **Řešení**: Pravidlo 2-8-3 stanovuje, že jakékoliv znamení dané mávnutím, které nesplňuje kritéria platného signálu, je neplatným signálem. Výklad pravidla je takový, že receiver smí ukázat na míč za podmínky, že má ruce pod úrovní ramen a nemává jimi. V situacích (b) i (c) jde o neplatný fair catch signál. V situaci (a) nejde o vůbec žádný signál a tým B má i nadále možnost zvednout míč a returnovat jej.

II. Kickoff z A-35. Míč letí vysoko a daleko. Potenciální returner B21 během letu míču rukama ukáže „T znameni“, poté míč na své goalline chytí a doběhne s ním na B-35. **Řešení**: „T znamení“ se považuje za neplatný fair catch signál a akce je ukončena v okamžiku chycení míče. Rozhodčí by měli akci po chycení míče ukončit. 1&10 na B-25 pro tým B.

Část 9. Dopředu, před a forward progress

Forward, Beyond and Forward Progress

Dopředu, před

Článek 1. Dopředu (forward [fóvrd]) nebo před/přes (beyond [bijónd]) se posuzuje vždy z pohledu daného týmu a znamená směrem k soupeřově end line. Opačnými výrazy jsou dozadu (backward [bekvrd]) nebo za (behind [bihajnd]).

V textu je v některých ustálených termínech užíváno i originálních výrazů. Tyto výrazy, české i originální, jsou termíny a je nezbytně nutné s nimi takto i nakládat. Ačkoliv výrazy před a za lze jazykově prohlásit za synonyma, resp. je přípustné je ve větách zaměňovat, v textu pravidel mají význam nezaměnitelný a jejich vzájemná záměna by dramaticky změnila výklad pravidla.
Při určení, která pozice bude před a který za, bylo pro snadnější zapamatování užito principu, že výraz před je z pohledu daného srovnání tam, kam míří směr do-před-u. Výraz za je pak ve směru do-za-du.

Forward progress

Článek 2. Forward progress [fóvrd progres] je výraz označující ukončení postupu runnera s míčem nebo receivera ve výskoku a označuje polohu míče v okamžiku ukončení akce dle pravidla (pravidla 4-1-3-a, 4-1-3-b, 4-1-3-p, 4-1-3-r, 4-2-1, 4-2-4 a výjimky pravidla 5-1-3-a) (výklady 5-1-3 a 8-2-1) (Výjimka: pravidlo 8-5-1-a a výklad 8-5-1).

Část 10. Faul a violation

Foul and Violation

Faul

Článek 1. Faul (foul [faul]) je porušení pravidel, za které je předepsaná penalizace.

Personal faul

Článek 2. Personal faul (personal foul [personl faul]) je faul vyžadující zakázaný fyzický kontakt, který ohrožuje jiného hráče.

Surový personal faul

Článek 3. Surový personal faul (flagrant personal foul [flegrent personl faul]) je zakázaný fyzický kontakt natolik závažný nebo úmyslný, že soupeře vystavuje riziku velmi vážného zranění.

Výklad pravidla 2-10-3

I. Co je velmi vážné zranění? **Řešení**: Národní centrum pro výzkum velmi vážných zranění v USA definuje velmi vážné zranění jako: „úmrtí, zranění s trvalými následky a vážná zranění s následky do úplného uzdravení. Jako příklad jsou uvedeny poranění míchy, krvácení do mozku, fraktura lebky, úpal, zástava srdce, poranění vnitřních orgánů, kolaps spojený se srpkovitou anémií a rhabdomyolýza (rychlý rozklad poškozeného nebo zraněného kosterního svalu)“. Pozn.: surový personal faul nemusí popsané zranění způsobit, stačí, když faulovaného riziku takového zranění vystaví.

Violation

Článek 4. Violation [váolejšn] je porušení pravidel, za které není pravidly předepsaná penalizace. Protože to není faul, neruší se vzájemně s faulem.

Část 11. Fumble, muff, odbití, dotknutí, blokování kopu

Fumble, Muff, Batting and Touching the Ball; Blocking a Kick

Fumble

Článek 1. Fumblovat míč znamená, že hráč přestane mít míč pod kontrolou, a to jinak než hozením, kopnutím nebo úspěšnou předávkou (výklady 2-19-2 a 4-1-3). Status míče je fumble [fambl].

Fumble lze přeložit i jako vypadnutý míč. Vztahuje se však i na případy, kdy je hráči míč vyražen a kontrolu nad míčem tedy ztratí kvůli soupeři. Pozor, fumblu vždy musí předcházet držení míče, tzn., že míč, který hráč nemá v držení, nelze fumblovat. Dojde-li tedy k neúspěšné předávce míče mezi QB a RB, tak hráčem, který fumbloval míč, je z hlediska pravidel vždy QB (viz pravidlo 2-13).

Muff

Článek 2. Mufnout míč znamená dotknout se míče při neúspěšném pokusu o jeho chycení nebo zalehnutí. Muff [maf] nemění status míče.

V běžné mluvě je často i muff označován slovem fumble. V rámci hovoru je to akceptovatelné, nicméně z pohledu pravidel je vzájemné odlišení velmi důležité, neboť záměna pojmů může vést k úplně odlišným výsledkům.

Odbití

Článek 3. Odbít míč znamená hlavou, rukou nebo paží záměrně udeřit do míče nebo jimi záměrně změnit směr míče. V případě pochybností byl míč spíš náhodně dotknut, než odbit. Odbití (batting [béting]) míče nemění jeho status.

Dotek

Článek 4.a. Dotknutí (dotek) (touching [tačing]) se míče, který není v držení hráče, znamená jakýkoliv kontakt s míčem. Může být záměrný nebo nechtěný a vždy předchází držení míče a kontrole nad míčem.

b. Záměrný dotek je chtěný a cílený dotek.

c. Vynucený dotek je případ, kdy je kontakt hráče s míčem nastane kvůli tomu, že (i) soupeř hráče nablokuje do míče nebo (ii) míč je soupeřem odbit nebo zakázaně kopnut do hráče. Je-li dotek vynucený, tak se daný hráč dle pravidla míče nedotkl (pravidla 6-1-4 a 6-3-4).

d. V případě pochybností k doteku míče při kopu nebo forward passu nedošlo.

Výklad pravidla 2-11-4

I. Punt poskakuje po zemi u hráčů A44 a B27, kteří jsou ve vzájemném kontaktu. (a) Míč se odrazí do nohy B27 a potom míč zalehne A55 na B-35. (b) A44 nablokuje B27 do míče a míč potom zalehne A55 na B-35. **Řešení**: (a) Míč pro tým A, 1&10 na B-35. Míč se nakutálel do nohy B27, aniž by kontakt zapříčinil A44. Nejde o vynucený dotek. (b) Vynucený dotek, protože blok A44 zapříčinil, že se B27 dotkl míče. Zakázaný dotek (illegal touching), míč pro tým B v tomto místě (pravidla 6-1-4-a a 6-3-4-a).

Blokování scrimmage kicku

Článek 5. Blokování scrimmage kicku nastane, pokud se soupeř kopajícího týmu, při snaze zabránit míči dostat se přes neutrální zónu, dotkne kopnutého míče (pravidlo 6-3-1-b).

Není přitom rozhodující, zdali je snaha úspěšná nebo se kopnutý míč navzdory doteku (částečnému zblokování) přes neutrální zónu dostane.

Část 12. Čáry

Lines

V textu je užíváno pouze originálních pojmenování všech čar (jediné „počeštění“ je ve vynechání mezery v anglickém názvu většiny čar). Je to z důvodu jejich běžného používání, resp. nepoužívání termínů pomezní/postranní čára apod.

Sidelines

Článek 1. Sideline (postranní čára [sajdlajn]) je čára, která na delší straně hřiště spojuje obě endlines a odděluje hřiště od autu. Celá sideline je v autu.

Goallines a pylony

Článek 2. Goalline (gólová čára [goul lajn]) je čára na konci hrací plochy, která propojuje obě sidelines a je součástí svislé poloroviny oddělující hrací plochu a endzónu. Obě goallines jsou od sebe vzdálené (obvykle) 100 yardů. Uvedená polorovina pokračuje i přes sidelines a její součástí jsou i pylony, které jsou v autu. Celá goalline je v endzóně. Týmová goalline je ta, kterou tým brání.

Výklad pravidla 2-12-2

I. Nedotknutý scrimmage kick týmu A spadne na zem v hrací ploše a poté protne rovinu goalline týmu B. Zatímco je míč ve vzduchu nad endzónou, tak jej A81 stojící buď na B-1, nebo v endzóně odbije zpět do hrací plochy. **Řešení**: Violation za zakázaný dotek (illegal touching) (pravidlo 6-3-11). Tým B si může vybrat výsledek akce nebo rozehrávat ze svých 20 yardů (Výjimka: pravidlo 8-4-2-b).

Endlines

Článek 3. Endline (koncová čára [end lajn]) je čára (obvykle) 10 yardů za goalline, která propojuje obě sidelines a odděluje endzónu od autu. Celá endline je v autu.

Autové čáry

Článek 4. Autové čáry (boundary lines [baundery lajns]) jsou sidelines a endlines. Prostor uzavřený autovými čarami je „v hřišti“ (inbounds [inbaunds]) a okolní prostor včetně autových čar je „v autu“ (out of bounds [aut of baunds]).

Restraining lines

Článek 5. Restraining line [ristrejning lajn] je součást svislé poloroviny, která omezuje možné postavení týmu při free kicku. Tato polorovina sahá i přes sidelines.

Výklad pravidla 2-12-5

I. Free kick protne restraining line týmu B. Zatímco je míč ve vzduchu, tak se A1 stojící za restraining line týmu B, dotkne míče. **Řešení**: Dovolený dotek (pravidlo 6-1-3-a-2).

Yardlines

Článek 6. Yardline (yardové čáry [járd lajn]) je jakákoliv pomyslná nebo na hřišti vyznačená čára rovnoběžná s endlines. Týmové yardlines se číslují směrem od goalline týmu ke středu hřiště.

Název navozuje dojem, že yardlines tvoří pouze (pomyslné) čáry s rozestupy jednoho yardu, ve skutečnosti je ale hřiště pomyslnými yard lines zcela zaplněno, neboť je lze vést jakýmkoliv bodem na hřišti.

Hashmarky

Článek 7. Dvoje hashmarky [hešmárks] jsou 20 yardů od sidelines. Hashmarky a yardovky jsou 60 cm dlouhé.

9yd značky

Článek 8. Devět yardů od obou sidelines se každých 10 yardů vyznačují devítiyardové (9yd) značky. 9yd značky jsou 30 cm dlouhé. 9yd značky se nevyznačují, pokud jsou na hřišti namalovaná čísla podle pravidla 1-2-1-j.

Část 13. Předávka míče

Handing the Ball

Článek 1.a. Předávka míče (handing the ball [hendin d ból]) je přenesení držení míče mezi spoluhráči, aniž by při tom byl míč hozen, kopnut nebo fumblován.

b. Vyjma případu, kdy to pravidla výslovně povolují, je předávka míče dopředu spoluhráči zakázané.

c. Ztráta držení míče při neúspěšném pokusu o předávku míče je fumble hráče, který byl naposledy v držení míče (Výjimka: snap, pravidlo 2-23-1-c),

d. Předávka míče je dozadu, pokud předávající hráč míč uvolní dříve, než je míč před yardline, na které stojí předávající hráč.

Při určení směru předávky není podstatná pozice hráče, který míč přebírá. Roli hraje pouze vztah předávajícího a míče.

Část 14. Hadl

Huddle

Článek 1. Hadl (huddle [hadl]) je seskupení dvou nebo více hráčů mezi ready for play a rozehráním.

Část 15. Přeskakování

Hurdling

Článek 1.a. Přeskakování (hurdling [hérdling]) je pokus hráče skočit přes soupeře, který stojí na svých nohách. Jde přitom o skočení jednou nebo oběma nohama, případně jedním nebo oběma koleny, napřed (pravidlo 9-1-13).

b. „Stojí na svých nohách“ znamená, že se hráč země nedotýká ničím jiným než jedním nebo oběma chodidly.

Část 16. Kopy, kopnutí do míče

Kicks; Kicking the Ball

Kopnutí do míče; Dovolené a zakázané kopy

Článek 1.a. Kopnutí (kicking [kiking]) do míče je záměrné udeření do míče nohou od kolene (včetně) níže.

b. Dovolenými kopy jsou punt, drop kick a place kick provedené v souladu s pravidly hráčem týmu A před změnou držení míče. Kopnutí do míče jakýmkoliv jiným způsobem je zakázané (výklad 6-1-2).

c. Jakýkoliv free kick nebo scrimmage kick nepřestává být kopem, dokud není chycen nebo zvednut hráčem nebo neskončí akce.

d. V případě pochybností byl míč spíš náhodně dotknut, než kopnut.

Definiční část o kopech je velmi složitě pochopitelnou částí pravidel i pro lidi, kteří fotbal nadprůměrně chápou (mají ho třeba dobře nadívaný z televize apod.). Proč jsou pravidla napsaná takto je těžké říct, jistě by je v tomto šlo zjednodušit.

Punt, drop kick a place kick jsou typy kopů (způsoby, jak lze do míče „fyzicky“ kopnout). Free kick a scrimmage kick jsou pak herní situace, při kterých je přítomen nějaký kop. Všechno jsou definiční termíny, nejde o výrazy z běžné mluvy, kde mají význam trochu odlišný. Z běžné mluvy známe tyto výrazy popisující konkrétní akce:

- Punt (čili odkop míče co nejdál při nevýhodné pozici na čtvrtý down) – do míče se kope způsobem, který je v pravidlech popsaný jako punt (tzn. z voleje) a pravidlově jde o herní situaci zvanou scrimmage kick (tzn. akce začíná snapem a týmy od sebe odděluje jen 30centimetrová neutrální zóna).
- Field goal (čili kop na branku za tři body) – způsob kopnutí do míče je place kick (tzn. kopnutí do míče ležícího na zemi) a herní situace je scrimmage kick.
- Drop kick (rovněž kop na branku za tři body) – způsob kopnutí do míče je drop kick (tzn. z halfvoleje) a herní situace je scrimmage kick. Drop kick ze hry v podstatě vymizel a je v pravidlech reziduem odkazujícím na shodné kořeny dnešního fotbalu a dnešního ragby, ve kterém stále běžnou součástí hry je. Třeba v NFL byl za posledních 75 let zahrán jednou, a to v situaci, kdy výsledek zápasu nehrál významnější roli a šlo spíše o „dárek“ hráči, který se v zápase loučil s 20letou kariérou.
- Kickoff (standardní rozehrání poločasů a po skórování) – jako způsob kopnutí do míče se takřka výhradně používá place kick a herní situace je free kick (tzn. akce nezačíná snapem a týmy od sebe odděluje 10 yardů).

Punt

Článek 2. Punt [pant] je kop provedený hráčem, který upustí míč a kopne do něj dříve, než se míč dotkne země.

Drop kick

Článek 3. Drop kick [drop kik] je kop provedený hráčem, který upustí míč a kopne do něj v okamžiku, kdy se míč dotkne země.

Place kick

Článek 4.a. Field goal place kick [plejs kik] je kop provedený hráčem týmu v držení míče, který kopne do míče, který jeho spoluhráč přidržuje na zemi (pravidlo 2-16-9).

b. Týčko je předmět, která nadzvedává míč a usnadňuje tak kick. Týčkem lze nejnižší bod míče zvednout nanejvýš o 2.5 centimetru nad zem. Podmínkou dovoleného kopu je, aby se týčko, je-li využito, dotýkalo míče.
c. Free kick place kick je kop provedený hráčem týmu v držení míče, který kopne do míče položeného na zemi nebo na týčku. Míč mu může přidržovat spoluhráč. Míč může být položený na zemi a dotýkat se týčka.
d. Místo provedení scrimmage place kicku nesmí být označeno žádným předmětem nebo materiálem, které nelze použít ani pro zvednutí míče (pravidlo 6-3-10-d).

Výklad pravidla 2-16-4

I. Kicker při zahajovacím free kicku zápasu použije jako týčko palec nohy spoluhráče nebo si míč položí na hromádku hlínu nebo vytržený drn. **Řešení**: Zakázaný kop. Faul před akcí. Penalizace – 5 yd.

Free kick

Článek 5.a. Free kick [frí kik] je kop provedený hráčem týmu v držení míče v souladu s pravidly 4-1-4, 6-1-1 a 6-1-2.
b. Free kick po safety může být proveden jako punt, drop kick nebo place kick.

Kickoff

Článek 6. Kickoff [kikof] je free kick, kterým se zahajují oba poločasy a následuje po každém potvrzení nebo úspěšném field goalu (Výjimka: v prodloužení). Kickoff musí být proveden jako place kick nebo drop kick.

V běžné mluvě se i po safety mluví i kickoffu, nicméně z hlediska pravidel kickoff následuje „jen“ po touchdownech a field goalech – po safety následuje free kick po safety. Rozdíl mezi nimi je ten, že po safety lze zahrát i punt. Prakticky se v Česku vždy používá place kick, tzn. kop do míče položeného na týčku.

Výklad pravidla 2-16-6

I. Do konce čtvrté čtvrtiny zbývá 0:55 a tým A právě po dvoubodovém potvrzení svého touchdownu snížil na 22:24. Tým A hodlá zahrát onside kick z A-35. Kicker A90 drží míč, jako by chtěl zahrát drop kick. A90 potém míč vyhodí do vzduchu, nechá ho dopadnout těsně za restraining line týmu A a když je od země odražený míč asi půl metru nad zemí, tak jej odkopne. **Řešení**: Zakázaný kop. Faul před akcí penalizovaný 5 yardy z místa následujícího rozehrání. Provedení kopu nenaplňuje definici drop kicku popsanou v pravidle 2-16-3. Aby šlo o dovolený drop kick, musel by kicker míč upustit a kopnout do něj v okamžiku, kdy se dotkne země. Protože pravidlo 2-16-6 stanoví, že kickoff musí být proveden jako place kick nebo drop kick, tak nejde o dovolený kop. Penalizace je v souladu s I. výkladem pravidla 6-1-2.

Scrimmage kick

Článek 7.a. Scrimmage kick [skrimidž kik] může být punt, drop kick nebo field goal place kick. Jde o dovolený kop, pokud jej během scrimmage downu před změnou držení míče provede tým A za neutrální zónou (nebo v ní).

b. Scrimmage kick přešel neutrální zónu, pokud se dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv jiného před neutrální zónou (Výjimka: pravidlo 6-3-1-b, výklad 6-3-1).
c. Scrimmage kick provedený kickerem, který je celým svým tělem před neutrální zónou, je zakázaný kop a faul během akce, která je tímto faulem ukončena (pravidlo 6-3-10-c).
c. Scrimmage kick provedený poté, co míč i runner s míčem celým tělem byli nebo stále jsou před neutrální zónou, je zakázaný kop a faul během akce, která je tímto faulem ukončena (pravidlo 6-3-10-c).

Return kick

Článek 8. Return kick [ritérn kik] je kick provedený hráčem týmu v držení míče během downu, ve kterém došlo ke změně držení míče. Je to zakázaný kop a faul během akce, která je tímto faulem ukončena (pravidlo 6-3-10-b).

Pokus o field goal

Článek 9. Pokus o field goal (field goal attempt [fíld goul etempt]) je scrimmage kick. Pokus o field goal může být proveden jako place kick nebo drop kick.

Scrimmage kick formace

Článek 10.a. Scrimmage kick formace (scrimmage kick formation [skrimidž kik formejšn]) je formace, ve které žádný hráč vyjma potenciálního kickera (nebo holdera) nestojí v rámci snapperova těla ani v přímé linii mezi snapperem a potenciálním kickerem (nebo holderem) a buď s (1) alespoň jedním potenciálním kickerem sedm nebo více yardů za neutrální zónou; nebo (2) potenciálním holderem a potenciálním kickerem připravenými na place kick pět nebo víc yardů za neutrální zónou. V obou případech je pro uznání scrimmage kick formace nutné, aby bylo zřejmé, že půjde o pokus o kop (výklady 7-1-4 a 9-1-4).

b. Je-li tým A v okamžiku snapu ve scrimmage kick formaci, tak cokoliv, co tým A během downu učiní, je posuzováno jakoby se stalo ze scrimmage kick formace.

Výklad pravidla 2-16-10

I. Tým A má v okamžiku snapu čtyři linemany s čísly 50-79 a tři linemany s čísly mimo toto rozpětí. Potenciální kicker stojí šest yardů vzadu, ale nikde není potenciální holder. **Řešení**: Illegal formation (zakázaná formace). Tým A nestojí ve scrimmage kick formaci a nemá požadovaný počet linemanů se správnými čísly dresů.

Část 17. Neutrální zóna

The Neutral Zone

Článek 1.a. Neutrální zóna (neutral zone [ňůtrl zoun]) je pás vymezený dvěma scrimmage lines (pravidlo 2-21-2). Šířka neutrální zóny odpovídá délce míče.

b. Neutrální zóna vznikne v okamžiku, kdy je míč ready for play a leží volně na zemi položený tak, že jeho delší osa je rovnoběžná se sidelines a se scrimmage line svírá pravý úhel.
c. Neutrální zóna zanikne v okamžiku, kdy dojde ke změně držení míče, scrimmage kick přejde neutrální zónu nebo je akce ukončena.

Část 18. Encroachment and Offside

Encroachment and Offside

Encroachment

Článek 1. Encroachment [enkroučment] nastane, pokud je po ready for play hráč útoku v neutrální zóně nebo před neutrální zónou poté, co se snapper před snapem dotkne míče nebo to předstírá (má ruku u kolen nebo níž). Výjimka: nejde o encroachment, je-li snapper při rozehrání v neutrální zóně.

Offside při scrimmage akci

Článek 2. Offside [ofsajd] nastane, pokud po ready for play hráč obrany:
a. Je v okamžiku dovoleného snapu v neutrální zóně nebo před ní;
b. Před snapem se dotkne soupeře před neutrální zónou;
c. Před snapem se dotkne míče;
d. Před snapem ohrozí linemana útoku a způsobí jeho okamžitou reakci (výjimka k pravidlu 7-1-2-b-3, výklad 7-1-3);
e. Překročí neutrální zónu a míří k backovi týmu A (výklad 7-1-5).

V NFL je offside popsaných v našich pravidlech „rozdělen“ do tří faulů a sice offside, neutral zone infraction a encroachment. Rozdíl však není v pojetí, pouze v odlišném pojmenování. A zatímco v NFL je encroachment faulem obrany, tak v našich pravidlech jde o faul útoku.

Offside při free kick akci

Článek 3. Offside (pravidlo 6-1-2) nastane, pokud:
a. Hráč obrany není v okamžiku provedení dovoleného free kicku za svojí restraining line.
b. Hráč nebo hráči kopajícího týmu nejsou v okamžiku provedení dovoleného free kicku za svojí restraining line (Výjimka: kicker nebo holder, kteří jsou před svojí restraining line, v offsidu nejsou).

Část 19. Passy

Passes

Passing

Článek 1. Passing [pásing] je házení míče. Pass nepřestává být passem, dokud není chycen nebo interceptnut hráčem nebo neskončí akce.

Forward a backward pass

Článek 2.a. Míč hozený tak, že místo odhození je za místem, kde se míč poprvé dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv dalšího, je forward pass [fórvrd pás]. Jakékoliv jiné passy jsou backward passy [bekvrd pás]. V případě pochybností je pass odhozený v nebo za neutrální zónou spíš forward pass než backward pass.

b. Drží-li hráč týmu A míč tak, že je připraven jej hodit dopředu směrem k neutrální zóně, tak forward pass začíná, s výjimkou případu, kdy hráč začne evidentně přitahovat ruku s pevně drženým míčem zpět k tělu, jakýmkoliv záměrným pohybem ruky, ve které má míč pevně pod kontrolou. Dotkne-li se hráč týmu B passera nebo míče až poté, co takový pohyb započne, tak pokud míč opustí passerovu ruku, bude pass posouzen jako forward pass bez ohledu na to, kde se míč poprvé dotkne země nebo hráče.

c. V případě pochybností jde při pokusu o forward pass o forward pass, nikoliv o fumble.

d. Vyjma předávky z ruky do ruky se snap poté, co snapper uvolní míč, stává backward passem (výklad 2-23-1).

Nepovedený snap tedy z hlediska pravidel není fumblem (ani od snappera, ani od quarterbacka), ale backward passem. Jde o podstatný rozdíl s ohledem na další pravidla.

Výklad pravidla 2-19-2

I. A1 hodlá hodit forward pass, ale B1 mu míč vyrazí z ruky dřív, než se ruka nebo paže A1 začne pohybovat dopředu. **Řešení**: Fumble (pravidlo 2-11-1).

Překročení neutrální zóny

Článek 3.a. Dovolený forward pass překročil neutrální zónu, pokud je místo, kde se poprvé dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv jiného před neutrální zónou v hřišti. Nepřekročil neutrální zónu, pokud je místo, kde se poprvé dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv jiného v nebo za neutrální zónou v hřišti.

b. Hráč překročil neutrální zónu, pokud se celým tělem dostal před neutrální zónu.

Celým tělem se v tomto případě rozumí i končetiny.

c. Dovolený forward pass je před nebo za neutrální zónou podle toho, kde přeletí sideline.

Výklad pravidla 2-19-3

I. QB A12 hodil dovolený forward pass and první dotek receivera A88 s míčem je 1 yard před neutrální zónou. A88 však celým svým tělem před neurální zónou není, neboť jeho zadní noha je ještě v neutrální zóně. **Řešení**: Dovolený forward pass překročil neutrální zónu. Pravidlo 2-19-3-a stanoví, že pass překročil neutrální zónu, pokud se dotkne čehokoliv před neutrální zónou. A88 sice dle pravidla 2-19-3-b před neutrální zónou není, ale pass podle 2-19-3-a neutrální zónu překročil, protože míč byl před neutrální zónou, když se jej A88 dotkl. Pro posouzení, zdali pass překročil neutrální zónu, je tedy relevantní pozice míče v momentu prvního doteku.

Chytatelný Forward Pass

Článek 4. Chytatelný (catchable [kečebl]) forward pass je nedotknutý dovolený forward pass před neutrální zónou na oprávněného hráče, který má reálnou možnost míč chytit. V případě pochybností pass chytatelný je.

Část 20. Penalizace

Penalty

Penalizace (penalty [penlty]) je pravidlem daný trest proti týmu, který se dopustil faulu a může mít jednu nebo více z následujících forem: ztráta vzdálenosti, ztráta downu, automaticky první down, vyloučení nebo odečet času (pravidlo 10-1-1-b).

Část 21. Scrimmage

Scrimmage

Scrimmage down

Článek 1. Scrimmage down je sehrávka mezi dvěma týmy během downu, který začíná dovoleným snapem. Pozn.: Potvrzení je scrimmage down, která začíná signálem refereeho ready for play (pravidlo 8-3-2-b).

Scrimmage Line

Článek 2. Scrimmage lines [skrimidž lajn] obou týmů vzniknou v okamžiku, kdy je míč ready for play. Jde o yardline, která je součástí svislé poloroviny vymezené špičkou míče, která je blíže ke goalline daného týmu.

Volně ležící míč po ready for play svojí délkou definuje neutrální zónu, která vytváří pás protínající hřiště. A scrimmage lines jsou hranice tohoto pásu. Jejich vzájemné vztahy jsou následující: hráč, který je (částí těla) v neutrální zóně, protnul vlastní scrimmage line; hráč, který je před neutrální zónou, protnul vlastní i soupeřovu scrimmage line.

Část 22. Shift

Shift

Článek 1.a. Shift [šift] je současná změna místa nebo postoje dvou nebo více hráčů útoku mezi ready for play a snapem scrimmage downu (výklady 7-1-3 a 7-1-2).

b. Shift skončí v momentě, kdy se všichni hráči zastaví a jsou celou jednu sekundu nehybní.

c. Shift pokračuje, pokud je jeden nebo více hráčů v pohybu dříve, než uplyne tato sekunda.

Část 23. Snap

Snapping the Ball

Článek 1.a. Dovolené snapnutí míče (snap) znamená předat nebo hodit dozadu na zemi ležící míč, a to jedním rychlým a plynulým švihnutím ruky

nebo rukou. Na konci tohoto pohybu přitom míč ruku nebo ruce opravdu opustí (pravidlo 4-1-4).

b. Snap začíná v okamžiku, kdy se míč dovoleně pohne a končí v okamžiku, kdy opustí snapperovy ruce. Poté začne akce (pravidlo 4-1-1, výklad 7-1-5).

c. Pokud míč snapperovi při jakémkoliv pohybu dozadu během dovoleného snapu vyklouzne z ruky, stane se backward passem a začne tím akce (pravidlo 4-1-1).

d. Před snapem musí delší osa míče ležícího na zemi svírat pravý úhel se scrimmage line (pravidlo 7-1-3).

e. Pohyb míče zahajuje dovolený snap pouze pokud je směrem dozadu. Pokud je míčem pohnuto směrem dopředu nebo je míč zvednut, tak nejde o dovolený snap.

f. Dotkne-li se míče hráč týmu B během dovoleného snapu, tak akce nezačne a tým B bude potrestán. Dotkne-li se míče hráč týmu B během zakázaného snapu, tak akce nezačne a tým A bude potrestán (výklad 7-1-5).

g. Snap nemusí být proveden mezi snapperovýma nohama, ale aby byl dovolený, tak musí jít o rychlé a plynulé švihnutí směrem dozadu.

h. Míč musí být snapnut z hashmarku nebo mezi hashmarky.

Výklad pravidla 2-23-1

I. 4&G na B-5, snap hráče A55 je mufnut hráčem A12 a (a) jakýkoliv hráč týmu A zvedne míč a postoupí s ním do endzóny; (b) jakýkoliv hráč tým B zvedne míč a postoupí s ním. **Řešení**: Snap je backward passem a může s ním postoupit jakýkoliv hráč. (a) Touchdown. Protože jde o backward pass a nikoliv o fumble, tak neplatí žádná pravidla omezující hráče týmu A týkající se zvedání míče a postupu s ním. (b) Akce pokračuje.

II. 3&5 na B-25, QB je v shotgunu. Snapper A65 započal se snapem, čili rychlým a plynulým švihnutím ruky dozadu. Během pohybu ruky směrem dozadu (a) mu míč vyklouzne z ruky a volný míč na B-29 zalehne hráč B54; (b) rukou ještě před uvolněním míče cukne, aby mu hned poté míč vyklouzl z ruky a volný míč na B-29 zalehl hráč B54. **Řešení**: (a) Dovolený snap, který změní v backward pass. 1&10 pro tým B na B-29. (b) Faul týmu A před rozehráním akce, zakázaný snap. 3&10 pro tým A na B-30. Podmínkou dovoleného snapu je, aby pohyb ruky nebo rukou byl před uvolněním míče rychlý a plynulý. Pokud míč během pohybu ruky dozadu snapperovi vyklouzne, jde o backward pass a akce pokračuje, resp. byla zahájena. Pokud snapper udělá cokoliv jiného, tzn. neuvolnění míče, přerušení švihu, snapnutí nadvakrát nebo rukou během švihu cukne, jde o zakázaný snap.

Část 24. Série a polovina prodloužení

Series and Possession Series

Série

Článek 1. Sérii (series [síris]) tvoří až čtyři po sobě jdoucí downy, z nichž každý začíná snapem (pravidlo 5-1-1).

Polovina prodloužení

Článek 2. Polovina prodloužení (possession series [posešn síris]) je nepřerušené držení míče týmu v prodloužení (pravidlo 3-1-3). Může se skládat z jedné nebo více sérií.

V tomto případě byl původní výraz přeložen zjevným opisem, který však plně zachovává smysl výrazu.

Část 25. Místa

Spots

Místo penalizace

Článek 1. Místo penalizace (enforcement spot [enfórsment spot]) je tam, odkud se provádí penalizace faulu nebo kde je využito violation.

Místo předchozího rozehrání

Článek 2. Místo předchozího rozehrání (previous spot [prívies spot]) je tam, odkud se rozehrála poslední akce.

Místo následujícího rozehrání

Článek 3. Místo následujícího rozehrání (succeeding spot [saksíding spot]) je tam, odkud by se měla rozehrávat příští akce.

Věta je záměrně v podmiňovacím způsobu, neboť z tohoto místa se často penalizují fauly. Místo následujícího rozehrání je tedy tam, odkud by se rozehrávalo, kdyby nedošlo k penalizaci, která skutečné místo rozehrání posune jinam.

Místo konce akce

Článek 4. Místo konce akce (dead-ball spot [dedból spot]) je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce.

Místo faulu

Článek 5. Místo faulu (spot of the foul [spot of d faul]) je tam, kde došlo k faulu. Došlo-li k faulu v autu mezi goallines, posouvá se místo faulu po příslušné yardline na bližší hashmark. Došlo-li k faulu v autu mezi goalline a endline nebo za endline, je místo faulu v endzóně.

Místo, kde se míč dostal do autu

Článek 6. Místo, kde se míč dostal do autu (out-of-bounds spot [aut of baunds spot]), je tam, kde skončila dle pravidel akce v situaci, kdy se míč dostal do autu nebo byl posouzen jako míč v autu.

Místo na hashmarku

Článek 7. Místo na hashmarku (inbounds spot [inbaunds spot]), je průsečík bližšího hashmarku a yardline procházející bodem vně hashmarků, ktery je koncem akce nebo místem po uplatnění penalizace.

Místo konce runu

Článek 8. Místo konce runu (spot where run ends [spot vér ran ends]) je tam, kde:
a. Byl míč v držení hráče, když byla akce ukončena.
b. Hráč ztratil držení míče fumblem.
c. Došlo k předávce míče.
d. Byl hozen zakázaný forward pass.
e. Byl hozen backward pass.
f. Došlo k zakázanému scrimmage kicku před neutrální zónou.
g. Nastal return kick.
h. Hráč získal držení míče podle pravidla o „setrvačnosti“ (výjimky pravidla 8-5-1-a).

Místo konce kopu

Článek 9. Místo konce kopu (spot where kick ends [spot vér kik ends]) je tam, kde je scrimmage kick, který přešel neutrální zónu, chycen, zvednut nebo kde byla akce ukončena dle pravidla (pravidlo 2-16-1-c).
(Výjimka: V případě použití pravidla o upísknutí je místo konce kopu tam, kde se míč po zapískání dotkne hráče, rozhodčího, země nebo přejde přes autovou čáru.)

> Místo konce kopu není v místě, kde kopnutý míč spadne na zem. Spadne-li kopnutý míč na zem, tak jde i nadále o kop, a to až do okamžiku, kdy některý hráč získá míč, míč se dostane do autu nebo akce skončí tím, že hráči nechají míč být. Až v tomto místě je místo konce kopu a až v tento okamžik skončí kop.

Basic Spot

Článek 10. Basic spot [bejzik spot] je obecné místo pro určení místa penalizace za fauly, při kterých se postupuje dle principu 3-a-1 (pravidlo 2-33). Basic spoty pro různé typy akce jsou definované v pravidle 10-2-2-d.

PSK místo

Článek 11. PSK místo (postscrimmage kick spot [poustskrimidž kik spot] slouží jako basic spot při PSK penalizaci (pravidlo 10-2-3).
a. Skončí-li kop v hrací ploše, tak vyjma zvláštních případů uvedených níže, je PSK místo v místě konce kopu.
b. Skončí-li kop v endzóně týmu B, je PSK místo na 20-yardline týmu B.
c. Skončí-li kop v endzóně týmu A, je PSK místo na goalline týmu A.
Zvláštní případy:
1. Při neúspěšném pokusu o field goal a za podmínky, že akce byla ukončena před neutrální zónou a míč byl po přejití neutrální zóny nedotknutý týmem B, je PSK místo:
   (a) Místo předchozího rozehrání, pokud místo předchozího rozehrání bylo 20 nebo více yardů od goalline týmu B (výklad 10-2-3).

(b) 20-yardline týmu B, pokud místo předchozího rozehrání bylo mezi 20-yardline týmu B a goalline týmu B.

2. Nastane-li případ popsaný v pravidle 6-3-11, je PSK místo na 20-yardline týmu B.
3. Nastane-li případ popsaný v pravidle 6-5-1-b, je PSK místo v místě, kde se receiver poprvé dotkl kopu.

Část 26. Skládání

Tackling

Skládání (tackling [tekling]) je sevření nebo obejmutí soupeře za použití ruky (rukou) nebo paže (paží).

Část 27. Pojmenování týmů a hráčů

Team and Player Designations

Tým A a tým B

Článek 1. Tým, který má rozehrát akci, je tým A a jeho soupeř je tým B. Toto pojmenování platí po celý down a až do následujícího ready for play.

Útok a obrana

Článek 2. Útok je tým v držení míče nebo kterému míč náleží; obrana je jeho soupeř.

Pravidla výrazy útok a obrana příliš neužívají a místo nich používají tým A a tým B, které jsou jednoznačné i po turnoverech nebo při kopacích akcích.

Kicker a Holder

Článek 3.a. Kicker [kikr] je hráč, který v souladu s pravidly provede punt, drop kick nebo place kick. Kickerem zůstává, až dokud v rozumném čase opět nezíská rovnováhu.

b. Holder [holdr] je hráč, který přidržuje míč na zemi nebo týčku. Během scrimmage kick akce holderem zůstává, dokud je nějaký hráč v pozici, ze které lze kop provést; případně, je-li již míč odkopnut, až dokud kicker v rozumném čase opět nezíská rovnováhu.

Lineman a back

Článek 4.a. *Lineman*.

1. Lineman [lajnmen] je hráč týmu A, který je dovoleným způsobem na své scrimmage line (pravidlo 2-21-2).
2. Hráč týmu A je dovoleným způsobem na své scrimmage line, je-li čelem k soupeřově goalline a spojnice jeho ramen je s ní přibližně rovnoběžná. Je přitom buď (a) snapper (pravidlo 2-27-8), nebo (b) jeho hlava protíná rovinu přímky vedené pasem snappera.

Při pohledu z boku by snapper měl stát asi o půl yardu před ostatními linemani. Ostatní linemani by měli stát zhruba v jedné linii.

b. *Vnitřní lineman*. Vnitřní lineman (interior lineman [intýrior lajnmen]) je lineman, který není na konci jeho scrimmage line.

Definice je poněkud kostrbatá. Přesnější by možná bylo, že vnitřní lineman není krajním z linemanů, tzn. po obou stranách má alespoň jednoho dalšího spoluhráče linemana.
Z hlediska pravidel tedy mezi linemany nepatří jen pětice OL, ale linemany jsou podle pravidel i receiveři stojící na lajně. Hráči, kteří jsou v běžné mluvě označování jako linemani (tedy OL), jsou z hlediska pravidel při standardní formaci definováni jako vnitřní linemani.

c. *Omezený lineman*. Omezený lineman (restricted lineman [ristriktyd lajnmen]) je vnitřní lineman nebo jakýkoliv lineman s číslem dresu 50-79 s rukou (rukama) pod koleny.

d. *Back*.

1. Back [bek] je hráč týmu A, který není lineman a ani jeho hlava, ani jeho ramena neprotínají rovinu přímky vedené pasem nejbližšího linemana týmu A.
2. Back je také hráč v pozici, ve které může dostat snap z ruky do ruky.

Při pohledu z boku by back měl stát alespoň yard za linemany. Není však nezbytně nutné, aby mezi backy a linemany byla mezera. Druhá definice znamená jinými slovy quarterbacka stojícího přímo za snapperem.

3. Lineman se před snapem stane backem, pokud se přesune do pozice backa a zastaví se.

Passer

Článek 5. Passer [pásr] je hráč házející forward pass. Je passerem od okamžiku, kdy pustí míč, do okamžiku, kdy je pass chycený, nechycený nebo interceptnutý nebo kdy se sám pohybem zapojí do hry.

Hráč

Článek 6.a. Hráč (player [plejr]) je jedním z účastníků zápasu, který není náhradníkem nebo vystřídaným hráčem, a v hřišti i v autu podléhá pravidlům.

b. Hráč ve výskoku je hráč, který není v kontaktu se zemí, protože vyskočil nebo byl kontaktován soupeřem nebo spoluhráčem. Obvyklým způsobem běžící hráč tuto definici nesplňuje.

Angličtina sloveso vyskočit opisuje čtyřmi různými slovesy. Všechna znamenají, že se hráč odrazil a „nějak“ letí vzduchem. Současně platí, že „ve výskoku“ je nutno chápat jako termín, nemusí jít nutně doslova o výskok v úzkém smyslu slova a ani nemusí jít o dobrovolné vyskočení, tzn. i hráč, kterého trefí soupeř takovým způsobem, že letí vzduchem, je nadefinován jako hráč ve výskoku. Anglický termín zní airborne, tedy letící, což v češtině (letící hráč) nezní nejlépe.

c. Střídaný hráč je hráč opouštějící hřiště, jehož místo zaujímá náhradník.

d. Spoluhráč je hráč stejného týmu.

Runner a runner s míčem

Článek 7.a. Runner [ranr] je během akce hráč v držení míče nebo předstírající držení míče.

b. Runner s míčem (ball carrier [ból kerier]) je během akce runner v držení míče.

Rozdíl tvoří hráči, kteří se chovají jakoby běželi s míčem, ačkoliv jej nemají a odvádějí tak pozornost soupeře. Některá pravidla se týkají obecně runnerů, jiná výhradně runnerů s míčem.

Snapper

Článek 8. Snapper [snepr] je hráč, který snapuje míč. Snapper je určen, jakmile zaujme svoji pozici za míčem a dotkne se míče nebo to předstírá (má ruku nebo ruce u kolen nebo níž) (pravidlo 7-1-3).

Náhradník

Článek 9.a. Náhradník (substitute [sabstitjůt]) je člen týmu, který je mezi akcemi výměnou za hráče nebo doplněním volného místa.

b. Náhradník se stane hráčem, jakmile vstoupí do hřiště a komunikuje se spoluhráčem nebo rozhodčím; zapojí se do hadlu; zaujme pozici v útočné nebo obranné formaci; nebo se zapojí do hry (výklad 3-5-2).

Vystřídaný hráč

Článek 10. Vystřídaný hráč (replaced player [riplejsd plejr]) je hráč, který hrál v předchozím downu, byl vyměněn náhradníkem a opustil hřiště.

Zatímco běžně pojem hráč zahrnuje všechny tři tyto kategorie, pravidla fotbalu mnohem důsledněji odlišují hráče (pouze těch zpravidla 11 na hřišti) od náhradníků a vystřídaných hráčů.

Volné místo

Článek 11. Volné místo (player vacancy [plejr vekensi]) nastane, pokud má tým méně než 11 hráčů.

Vyloučený hráč

Článek 12.a. Vyloučený hráč (disqualified player [dyskvolifajd plejr]) je hráč, který není oprávněn účastnit se dalšího průběhu zápasu.

b. Vyloučený hráč nebo trenér musí po svém vyloučení před rozehráním další akce za doprovodu člena týmu opustit hrací prostor. Do konce zápasu musí pod týmovým dohledem zůstat na místě, které není vidět z hrací plochy.

Člen týmu ve výstroji

Článek 13. Členy týmu ve výstroji (squad member [skvod membr]) jsou všechny osoby ve výstroji připravené nastoupit do zápasu jako hráči.

Jde tedy o sjednocení kategorií hráč, náhradník a vystřídaný hráč ve smyslu pravidel.

Bezbranný hráč

Článek 14. Bezbranný hráč (defenseless player [dýfenslis plejr]) je hráč, který je kvůli své pozici a zacílené koncentraci obzvlášť zranitelný. V případě pochybností hráč bezbranný je. Následující seznam uvádí pouze příklady bezbranných hráčů, nikoliv jejich úplný výčet:

a. Hráč právě házející nebo těsně po odhození passu. Rovněž hráč útoku v házejícím postoji soustředěný na dění na straně obrany.

b. Receiver pokoušející se chytit forward pass nebo v pozici chytit backward pass; nebo receiver, který právě chytil míč, avšak neměl dostatek času, aby se sám mohl ubránit nebo se ještě jasně nestal runnerem s míčem.
c. Kicker právě kopající nebo těsně po odkopnutí míče; nebo během kicku nebo returnu.
d. Kick returner pokoušející se chytit nebo zvednout kop; nebo kick returner, který právě chytil nebo zvedl míč, avšak neměl dostatek času, aby se sám mohl ubránit nebo se ještě jasně nestal runnerem s míčem.
e. Hráč na zemi.
f. Hráč zjevně mimo hru.

Posouzení, zdali je hráč zjevně mimo hru nemusí nutně souviset s jeho vzdáleností od míče, jde spíše o míru jeho zapojení do hry, například jestli sleduje míč nebo běží k míči nebo k soupeři. Toto posouzení tedy spíše závisí na tom, co opravdu aktivně dělá, nikoliv na tom, co by dělal měl.

g. Hráč trefený blokem ze slepé strany.
h. Runner s míčem, který již je v sevření soupeře a jehož forward progress byl zastaven.
i. Quarterback kdykoliv po změně držení míče.
j. Runner s míčem, který zjevně vzdal další postup a slajduje nohama napřed.
k. Hráč pokoušející se chytit nebo zvednout volný míč.
l. Long snapper mající ochranu dle pravidla 9-1-14.

Long snapper není nikde v pravidlech definován, nicméně jde o snappera ve scrimmage kick formaci.

Hráč v autu a v hřišti

Článek 15.a. *V autu*.
1. Hráč je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv, vyjma jiného hráče nebo rozhodčího, na nebo vně autové čáry.
2. Hráč v autu, který se stane hráčem ve výskoku, zůstává v autu až do okamžiku, kdy se dotkne země v hřišti, aniž by byl současně v autu.

b. *V hřišti*.
1. Hráč, který není v autu, je hráč v hřišti.
2. Hráč v hřišti, který se stane hráčem ve výskoku, zůstane v hřišti až do okamžiku, kdy bude v autu.

Zvláštně napsané druhé pododstavce definičně popisují příklad, kdy hráči u sideline nebo endline vyskočí do vzduchu. Pravidlo tedy určuje, že pro posouzení je podstatné to, odkud se odráží, nikoliv to, kam dopadnou.

Trenér

Článek 16.a. Trenér je osoba podléhající pravidlům, která z týmové zóny, coaching boxu, press-boxu (nebo jiného vyhrazeného místa v hracím prostoru) sleduje zápas a/nebo dává pokyny hráčům a náhradníkům.
b. Na hrajícího trenéra je v týmové zóně nebo coaching boxu nahlíženo jako na trenéra, v ostatních případech jako na hráče nebo náhradníka.

c. Jednoho z trenérů musí tým stanovit hlavním trenérem, označit jej na týmové soupisce a představit jej refereemu. Vyloučený hlavní trenér má možnost určit jiného hlavního trenéra (pravidlo 9-2-6-d).

Část 28. Podražení

Tripping

Podražení (tripping [triping]) znamená záměrně použít nohu jako překážku proti noze soupeře. Nohou se, u obou hráčů, rozumí pod kolenem a níž (pravidlo 9-1-2-c).

Část 29. Měření času

Timing Devices

Game clock

Článek 1. Game clock [gejm klok] je jakékoliv zařízení ovládané příslušným rozhodčím, které měří délku trvání zápasu.

Play clock

Článek 2.a. Ve všech areálech by měl být viditelný play clock [plej klok] umístěný na obou koncích hracího prostoru. Play clock (je-li k dispozici) musí umět odečítat jak z 40 sekund, tak z 25 sekund. Jakmile některý z rozhodčích signalizuje konec akce, tak by měl být do jedné sekundy od signálu rozhodčího automaticky na pokyn obsluhy nastaven na 40 sekund a ihned poté spuštěn.

b. V ostatních případech je play clock jakékoliv zařízení ovládané příslušným rozhodčím, které měří 40/25 sekund mezi koncem předchozí akce, resp. signálem ready for play, a rozehráním.

Nejsou-li k dispozici play clocky (ve smyslu obrazovky), je zbývající čas play clocku zobrazován signálem back judge, jde-li o crew rozhodčích s back judgem.

Game clock je zápasový čas, je odpovědí na otázku, kolik času zbývá do konce zápasu. Play clock je čas, který má tým na rozehrání. Je 40 nebo 25 sekund, podle situace (viz pravidlo 3).

Část 30. Typy akcí

Play Classification

Forward pass akce

Článek 1. Forward pass akce je akce časově vymezená intervalem mezi snapem a okamžikem, kdy je dovolený forward pass chycený, nechycený nebo interceptnutý.

Free kick akce

Článek 2. Free kick akce je akce časově vymezená intervalem mezi dovoleným kopnutím do míče a okamžikem, kdy míč získá některý hráč do držení nebo je akce ukončena dle pravidla.

Scrimmage kick akce

Článek 3. Scrimmage kick akce je akce časově vymezená intervalem mezi snapem a okamžikem, kdy míč získá některý hráč do držení nebo je akce ukončena dle pravidla.

Running akce a run

Článek 4.a. Running akce je jakákoliv akce během hry, která není popsaná jako forward pass akce, free kick akce nebo scrimmage kick akce, viz výše.

b. Run je část running akce, během které je míč v držení runnera s míčem.

c. Místo konce akce (pravidlo 2-25-8) v případě, že runner s míčem ztratí držení míče fumblem, backward passem nebo zakázaným forward passem, je yardline, kde runner s míčem ztratí držení míče. Running akce zahrnuje run i úsek s volným míčem do doby, než některý hráč nebo znovuzíská držení míče nebo je akce ukončena.

d. Nová running akce začne, jakmile některý hráč získá nebo znovuzíská držení míče.

Výklad pravidla 2-30-4

I. Klečící A21 chytí forward pass. Passer byl po odhození passu faulován. **Řešení**: Chycení passu začalo running akci, která ihned i skončila. Penalizace je 15 yd z místa konce runu, 1&10 pro tým A.

II. 3&10. A21 chytí forward pass a po získání 9 yardů při skládce fumbluje. Fumble zalehne jeho spoluhráč 5 yardů před místem fumblu. Passer byl po odhození passu faulován. **Řešení**: Penalizace je 15 yd z místa zalehnutí (konec posledního runu), 1&10 pro tým A.

Výsledek akce

Článek 5. Výsledkem akce je situace nastalá po ukončení akce a před provedením penalizací za fauly a violation, které nastaly během akce.

Část 31. Části hřiště

Field Areas

Popisu částí hřiště a vztahům mezi nimi se detailně věnuje i Příloha D.

Prostor hřiště

Článek 1. Prostor hřiště je území vymezené limit lines a zahrnuje i limit lines a týmové zóny a prostor nad ním (Výjimka: střecha nad prostorem hřiště).

Hrací plocha

Článek 2. Hrací plocha je území ohraničené sidelines a goallines.

Endzóny

Článek 3.a. Endzóny jsou obdélníky na koncích hřiště vymezené goallines, sidelines a endlines.

b. Goalline a pylony na goalline jsou součástí endzóny.

c. Týmová endzóna je ta, kterou tým brání (výklady 8-5-1 a 8-6-1).

Hrací povrch

Článek 4. Hrací povrch je materiál nebo látka tvořící hřiště.

Hrací prostor

Článek 5. Hrací prostor je území obklopené stadionem, halou, tribunami, plotem nebo něčím podobným (Výjimka: scoreboard se za součást hracího prostoru nepovažuje). Kde stadion, hala nebo tribuny nejsou, je hracím prostorem území na dohled nebo doslech hřiště (pravidla 9-2-6-b a 9-2-7).

Vně hashmarků

Článek 5. „Vně hashmarků“ označuje území mezi hashmarkem a bližší sideline.

Část 32. Rvačka

Fighting

Článek 1. Rvačka je jakýkoliv pokus hráče, trenéra nebo člena týmu ve výstroji udeřit soupeře agresivním způsobem nesouvisejícím s fotbalem. Může jít například o:

a. Pokus udeřit soupeře paží, rukou nebo nohou a nehraje přitom roli, dojde-li ke kontaktu.
b. Nesportovní projev vůči soupeři, který jej vyprovokuje k rvačce (pravidla 9-2-1 a 9-5-1).

Část 33. Princip 3-a-1

Three-and-One Principle

Není-li u popisu penalizace faulu stanoveno místo penalizace, postupuje se při penalizaci podle principu 3-a-1. Tento princip je vysvětlen v pravidle 10-2-2-c.

Část 34. Tackle box

Tackle Box

Článek 1.a. Tackle box [tekl box] je obdélník vymezený neutrální zónou, endline týmu A a dvěma rovnoběžkami se sidelines vzdálenými pět yardů od snappera (viz příloha D).
b. Tackle box zanikne, jakmile jej opustí míč.

Část 35. Targeting

Targeting

Článek 1. „Targeting“ [tágeting] znamená, že si hráč vezme soupeře na mušku, aby jej trefil násilným způsobem, který jde za mez dovoleného složení, dovoleného bloku nebo hraní míče. Na targeting může poukázat například:

a. Naskočení – hráč se odrazí, aby výpadem těla nahoru a dopředu trefil soupeře násilným způsobem do hlavy nebo krku.
b. Přikrčení se a potom následným výpadem nahoru a dopředu trefit soupeře násilným způsobem do hlavy nebo krku, a to i když jedna nebo obě nohy zůstanou na zemi.
c. Vést trefení soupeře násilným způsobem do hlavy nebo krku helmou, ramenem, předloktím, pěstí, rukou nebo loktem.
d. Sklonění hlavy, aby bylo trefení násilným způsobem vedeno temenem helmy.

Pravidlo 3. Čtvrtiny, čas, střídání

Periods, Time Factors and Substitutions

Část 1. Začátek čtvrtiny

Start of Each Period

Před zápasem, první a třetí čtvrtina

Článek 1.

a. Během předzápasového rozcvičení se týmy musí zdržovat jen na dohodnuté polovině hřiště, obvykle té, která je při pohledu z jejich týmové zóny, vlevo. Pás 10 yardů uprostřed hřiště přitom pro rozcvičení využít nelze (příloha D).

b. Hráči mohou být před zápasem přítomni v hracím prostoru pouze za přítomni hlavního trenéra nebo některého z dalších trenérů na hřišti.

Podmínka přítomnosti trenérů neplatí.

c. Hráči přítomní v hracím prostoru po převzetí pravomoci rozhodčích nad zápasem na sobě musí mít dres nebo být jasně označení svým číslem. Hráči, kteří číslem jasně označení nejsou, musí hrací prostor opustit.

Podmínka jasného označení číslem neplatí.

d. Oba poločasy začínají kickoffem.

e. Tři minuty před naplánovaným začátkem zápasu provede referee uprostřed hřiště za účasti ne více než čtyř kapitánů z každého týmu a dalšího rozhodčího los mincí, jejíž stranu si vybere kapitán hostů. Před druhým poločasem referee zjistí volby týmů pro druhý poločas.

Načasování losu určuje postup uvedený v Soutěžním řádu.

f. Během losu se týmy musí zdržovat ve svých týmových zónách. Los začíná, jakmile kapitáni odejdou od sidelines a končí až se k nim vrátí zpět.

Penalizace (f) – 5 yd z místa následujícího rozehrání [S19: IPR].

g. Vítěz losu si vybere jednu z následujících možností:

1. Stanoví, který tým provede kickoff.
2. Stanoví, kterou goalline bude jeho tým bránit. (Výjimka: tuto možnost si nelze vybrat v případě, kdy je k dispozici jen jedna branka (Pravidlo 1-2-5-f).)
3. Odloží svoji volbu do druhého poločasu.

Často je tato volba překládána jako odmítnutí volby, nicméně jazykově i věcně jde skutečně o odložení.

h. Soupeř si poté, je-li stále na výběr, vybere z možností 1 a 2 výše. Není-li z nich již na výběr, tak soupeři připadne zbývající možnost.

i. Pokud si vítěz losu vybral třetí z výše uvedených možností, tak mu po výběru soupeře připadne i zbývající možnost.

j. Před druhým poločasem si z možností 1 a 2 výše vybírá tým, který nevyhrál los, případně vítěz losu, pokud si vybral třetí možnost. Soupeři pak připadne zbývající možnost.

Výklad pravidla 3-1-1

I. Poté, co rozhodčí převzali pravomoci nad zápasem, se po hřišti prochází několik hráčů domácích bez dresů ani jinak označených svým číslem. **Řešení**: Hráči bez dresů nebo jinak číselně označí musí ihned opustit hrací prostor. Situaci mohou pomoci řešit trenéři

Druhá a čtvrtá čtvrtina

Článek 2. Mezi první a druhou čtvrtinou a rovněž mezi třetí a čtvrtou čtvrtinou si týmy vymění strany (výjimka: pravidlo 1-2-5-f-2-d).

a. Míč je přenesen na stejné, ve vztahu ke goallines i sidelines, místo na druhé polovině hřiště odpovídající místu míče na konci předešlé čtvrtiny.

Místo následujícího rozehrání je tedy středově souměrné (se středem souměrnosti uprostřed hřiště) s místem konce předchozí akce.

b. Držení míče, číslo downu ani vzdálenost nutná k získání prvního downu se nemění.

Prodloužení

Článek 3. Je-li skóre zápasu po čtyřech čtvrtinách vyrovnané, rozhodne se v prodloužení. (Výjimka: Propozice soutěže mohou připustit, že zápasy základní části se v případě vyrovnaného skóre po čtyřech čtvrtinách neprodlužují a konečným výsledkem zápasu je v takovém případě remíza.) V prodloužení platí pravidla IFAF s následujícími výjimkami:

a. Ihned po skončení čtvrté čtvrtiny vyzvou rozhodčí týmy, aby se odebraly do svých týmových zón. Rozhodčí se shromáždí uprostřed hřiště a projdou pravidla týkající se prodloužení.

b. Rozhodčí přivedou kapitány (pravidlo 3-1-1) doprostřed hřiště, aby byl proveden los mincí. Referee provede uprostřed hřiště za účasti ne více než čtyř kapitánů z každého týmu a dalšího rozhodčího los mincí, jejíž stranu si vybere kapitán hostů. Vítěz losu nesmí svoji volbu odložit a musí si vybrat jednu následujících možností:

1. Útok nebo obranu. Útok začíná první polovinu prodloužení na 25-yardline soupeře.
2. Směrem ke které endzóně se v obou polovinách daného prodloužení bude útočit.

c. Tým, který nevyhrál los, rozhodne o zbývající možnosti pro první prodloužení a bude si jako první vybírat z těch dvou možností v následujících sudých prodlouženích.

Vítěz losu tedy určí, kdo bude v prvním prodloužení začínat, případně rozhodne, na které polovině hřiště se odehraje první prodloužení. V druhém prodloužení se ani automaticky neprohazuje pořadí týmů, ani strany – před druhým prodloužením se obojí určuje znovu (nezávisle na prvním prodloužení), avšak tentokrát má první volbu druhý tým. Podobně se postupuje před dalšími prodlouženími, tzn. jediné, co se automaticky střídá, je tým, který si vybírá útok/obranu/stranu.

d. Princip prodloužení: Prodloužení se skládá ze dvou polovin, které oba týmy rozehrají snapem ze (nedojde-li ke změně penalizací) stanovené 25-

yardline, která se stane 25-yardline soupeře. Snap bude proveden z osy hřiště, leda by útok před ready for play určil jiné umístění mezi hashmarky nebo na hashmarku. Po ready for play lze míč přesunout pouze po týmovém timeoutu jednoho z týmu, vyjma případu, kdy timeoutu předcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly.

e. Polovina prodloužení: Pokud tým během své poloviny prodloužení nepřestává získávat první downy, tak zůstává v útoku až dokud neskóruje. Po změně držení míče akce pokračuje až do jejího ukončení, nicméně tým A nemůže získat první down ani pokud během downu dojde k opakované změně držení míče. Počínaje třetím prodloužením spočívá polovina prodloužení v zahrání jediné akce, dvoubodového potvrzení ze tří yardů (neposune-li místo rozehrání penalizace).

První down lze získat, stejně jako během čtvrtin, na první, druhý, třetí i čtvrtý down. Tým nezíská první down, pokud bude hrát čtvrtý down a nedosáhne line-to-gain.
Pokud během akce dojde ke změně držení míče, tak buď některý tým skóruje touchdown, nebo daná polovina prodloužení skončí.

f. Skórování: Vítězem zápase se stane tým, který má po základní hrací době a prodlouženích více bodů. V každém prodloužení se musí odehrát obě poloviny s výjimkou případu, kdy tým B skóruje jinak než z potvrzení. Od druhého prodloužení se týmy skórující touchdown musí pokusit o dvoubodové potvrzení. Pokus týmu A o jednobodové potvrzení není zakázaný, nicméně nelze při něm skórovat.

g. Fauly po změně držení míče se posuzují zvláštně (pravidlo 10-2-7).

h. Timeouty: V prvním a druhém prodloužení mají týmy k dispozici po jednom timeoutu. Od třetího prodloužení až do konce zápasu mají týmy k dispozici jeden timeout (pravidlo 3-3-8). V základním hrací době nevyužité timeouty se nepřevádějí do prodloužení. V jednom prodloužení nevyužité timeouty se nepřevádějí do dalšího prodloužení. Timeouty vzaté mezi prodlouženími se počítají do následujícího prodloužení. Reklamní brejky jsou dovoleny pouze po prvním a druhým prodloužením. Týmové timeouty nelze protáhnout pro reklamní potřeby. Prodloužení začíná okamžikem prvního snapu.

i. Pokud nejsou využívány reklamní brejky, je po druhém × prodloužení pauza v délce dvou minut.

Výklad pravidla 3-1-3

I. Tým B, nikoliv během potvrzení, interceptne forward pass, interceptne nebo zvedne backward pass nebo fumble nebo postupuje se zblokovaným pokusem o field goal a skóruje touchdown. **Řešení**: Prodloužení i zápas jsou u konce, tým B je vítězem.

II. Tým B, během první poloviny prodloužení, interceptne forward pass nebo interceptne nebo zvedne backward pass nebo fumble, ale neskóruje touchdown. **Řešení**: První polovina prodloužení (polovina týmu A) je u konce a začne druhá polovina prodloužení (polovina týmu B). Tým B se změní v tým A v okamžiku, kde referee dá signál ready for play.

III. Pokus o field goal týmu A, v první polovině prodloužení, je zblokovaný a míč nepřejde neutrální zónu. Tým A zvedne míč a skóruje touchdown. **Řešení**: Šest bodů pro tým A. Po potvrzení začne druhá polovina prodloužení.

IV. Pokus o field goal týmu A, v první polovině prodloužení, je zblokovaný a míč nepřejde neutrální zónu. A23 zvedne míč a je složen před line-to-gain. **Řešení**: Polovina týmu A pokračuje. 1&10.

V. Pokus o field goal týmu A, na první, druhý nebo třetí down, je zblokovaný a míč nepřejde neutrální zónu. A23 zvedne míč a je složen za line-to-gain. **Řešení**: Polovina týmu A pokračuje, další down.

VI. Držení míče během první poloviny prodloužení získá nejprve tým B a následně znovu tým A. Tým A (a) skóruje touchdown, (b) neskóruje touchdown. **Řešení**: (a) Touchdown platí. V (a) i (b) je první polovina prodloužení u konce a začne druhá polovina prodloužení.

VII. Tým A, během první poloviny prodloužení a na druhý down, fumbluje do endzóny týmu B. Míč v endzóně zalehne tým B. **Řešení**: První polovina prodloužení u konce a začne druhá polovina prodloužení.

VIII. B10, během první poloviny prodloužení, interceptne forward pass na svých šesti yardech a s míčem zaklekne v endzóně. **Řešení**: Safety, dva body pro tým A. První polovina prodloužení u konce a začne druhá polovina prodloužení. Tým B bude mít 1&10 a bude rozehrávat z 25-yardline na stejné polovině hřiště.

IX. Pokus o field goal týmu A je před neutrální zónou nedotknutý do doby, než jej B17 mufne na B-5. Míč zalehne A75 na B-3. **Řešení**: První polovina prodloužení pokračuje, první down týmu A na třech yardech.

X. V první polovině prodloužení tým A skóruje touchdown. Z potvrzení skóruje dvoubodový touchdown interception returnem tým B. **Řešení**: Druhá polovina prodloužení začne tým B z 25-yardline za vedení týmu A 6:2.

XI. Tým B se dopustí personal faulu po akci po skončení první poloviny prodloužení. **Řešení**: Druhou polovinu prodloužení začne tým B z 40-yardline, 1&10.

XII. Během první poloviny prodloužení hodí A12 forward pass a tým A se dopustí zakázaného shiftu. B25 pass interceptne, avšak dřív, než přeběhne goalline týmu A, se B38 dopustí (a) clippingu nebo (b) surového personal faulu. **Řešení**: Touchdown neplatí. Fauly se ruší a down se neopakuje. Polovina prodloužení týmu A je u konce a tým B začne svou polovinu prodloužení na 40-yardline. V (b) je B38 vyloučen.

XIII. Během druhé poloviny prvního prodloužení chytí B25 interception a přeběhne goalline týmu A. Během runu se však B79 dopustí clippingu. **Řešení**: Touchdown neplatí. Buď je zápas u konce, nebo začne další prodloužení a útok bude mít po přenesení penalizace 1&10 na 12.5- nebo 40-yardline.

XIV. Během první poloviny prodloužení chytí B37 interception a, maje zcela volnou cestu ke goalline, udělá obscénní gesto směrem k nejbližšímu soupeři. **Řešení**: Touchdown týmu B neplatí a penalizace se převede. Tým B bude mít na začátku druhé poloviny prodloužení 1&10 na 40-yardline.

XV. Tým B v minimálně třetím prodloužení interceptne pass a skóruje dvoubodový touchdown. **Řešení**: Prodloužení i zápas jsou u konce, tým B je vítězem. Není třeba, aby proběhla druhá polovina daného prodloužení.

Část 2. Hrací čas

Playing Time and Intermissions

Délka čtvrtiny a přestávky

Článek 1. Obvyklý celkový hrací čas zápasu je 48 minut a je rozdělen do 4 čtvrtin po 12 minutách. Mezi první a druhou čtvrtinou (první poločas) a mezi třetí a čtvrtou čtvrtinou (druhý poločas) je pauza v délce jedné minuty. (Výjimka: Uvedené pauzy mezi čtvrtinami lze protáhnout a změnit v reklamní brejky.)

a. Čtvrtina nemůže skončit během probíhající akce. Čtvrtinu signálem ukončí referee [S14].

b. Přestávka mezi poločasy je 20 minut, nedohodnou-li se oba týmy a orgán řídící soutěž jinak. Přestávku zahájí referee ihned po skončení druhé čtvrtiny signálem ke spuštění času [S2].

Přestávka mezi poločasy je 15 minut, neurčí-li soutěžní komisař jinak. Přestávku zahájí referee při svém odchodu ze hřiště signálem ke spuštění času [S2].

c. Referee ukončí první poločas poté, co týmy opustily hřiště a (1) poslední akci dořešili rozhodčí na hřišti; (2) poslední akci dořešil video rozhodčí (je-li přítomen); a (3) žádný z hlavních trenérů nevyzval k video review. Po ukončení prvního poločasu se již k přehodnocení poslední akci vrátit nelze.

d. Program poločasové přestávky určuje pořadatel zápasu. Hřiště musí být členům týmů k dispozici minimálně tři minuty před úvodním kickoffem druhého poločasu. Pokud během poločasu do hracího prostoru vstoupí člen týmu, musí jej doprovázet jiný nehrající člen týmu. Než je hřiště k dispozici musí členové týmů, včetně kickerů, své aktivity v hracím prostoru omezit na prostor týmových zón.

e. Je silně doporučeno, aby byl začátek zápasu naplánován alespoň čtyři hodiny před setměním (tím se rozumí čas západu slunce v místě zápasu, případě čas, kdy musí být vypnuto umělé osvětlení).

f. Pokud je začátek zápas zpožděn o alespoň 5 minut a začne méně než tři a půl hodiny před setměním, je hrací čas zastropován na 48 minutách.

g. Pokud je začátek zápas zpožděn o alespoň 5 minut a začne méně než tři hodiny před setměním, je hrací čas zastropován na 40 minutách.

Postup při setmění nebo pozdním začátku stanoví Soutěžní řád a Propozice soutěže.

Výklad pravidla 3-2-1

I. Začátek zápasu je naplánován 3 hodiny před setměním. (a) Zápas začne včas. (b) Zápas začne s alespoň pětiminutovým zpožděním. **Řešení**: (a) Hrací čas zápasu je daný propozicemi soutěže (standardně 48 minut). (b) Hrací čas zápasu je zastropován na 40 minutách.

Úpravy času

Článek 2. Má-li referee před zápasem obavu, že by se zápas nemusel kvůli tmě nebo z jiného důvodu stihnout odehrát, může rozhodnout o zkrácení

hracího času nebo poločasové přestávky. Dojde-li ke krácení zápasu před jeho začátkem, musí být všechny čtvrtiny zkráceny rovnoměrně.

a. Kdykoliv během zápasu se na zkrácení zbývajícího času čtvrtin(y) nebo poločasové přestávky mohou dohodou referee a oba hlavní trenéři.
   Na zkrácení zápasu se dohodnout nelze.
b. Chyby v měření času lze opravit, avšak jedině ve čtvrtině, ve které nastaly.
c. Pokud má referee dobrou představu o odehraném čase, tak nechá game clock adekvátně přenastavit.
d. Referee může opravit chybně ukazující play clock. Play clock se spustí znovu (pravidlo 2-29-2).
e. Dojde-li k přerušení odpočtu play clocku z důvodu mimo kontrolu týmů (bez dobré představy o odehraném čase), spustí se odečet znovu a game clock se spustí podle pravidla 3-2-4-b.
f. 40/25sekundový play clock se spustí, i když do konce čtvrtiny zbývá méně než 40, resp. 25 sekund a game clock běží.
g. Dojde-li ke ne/spuštění play clocku navzdory zásadě v odstavci f, game clock se nezastaví.
h. Úpravy času v zápasech s možným využitím video review stanoví pravidlo 12-2-2-a-10.

Výklad pravidla 3-2-2

I. Stav v poločase je 56:0. Hlavní trenéři se s refereemu domluví, že třetí a čtvrtá čtvrtina se zkrátí na dvakrát 10 minut. Trenéři rovněž požadují, aby se čas zastavoval, resp. nezastavoval dle pravidla mercy rule. **Řešení**: Zbývající čtvrtiny lze zkrátit na 10 minut. Jestli se bude postupovat podle mercy rule je dané rozhodnutím orgánu řídícího soutěž. Pokud nastavení soutěže s pravidlem mercy rule nepočítá, budou po celý zápas platit standardní pravidla zastavování času.

Nastavení čtvrtiny

Článek 3.a. Čtvrtina bude nastavena o dodatečný down (untimed down [untajmd daun]), nastane-li během akce, při které vyprší čas druhé nebo čtvrté čtvrtiny, něco z následujícího (čtvrtina se nenastavuje při měření času dle mercy rule):

1. Během akce došlo k faulu, jehož penalizace byla přijata (výjimka: pravidla 10-2-5-a a 10-2-5-d). Pokud se faulu dopustí tým v držení míče a součástí penalizace je ztráta downu, je nastavení čtvrtiny možnou volbou soupeře.
2. Pokud došlo k violation za zakázaný dotek, je nastavení čtvrtiny možnou volbou soupeře.
3. Došlo ke vzájemně se rušícím faulům.
4. Rozhodčí se upískne nebo jinak mylným signálem ukončí akci.

   Nastavení čtvrtiny a dodatečný down nemá žádný vliv na číslování downů, nejde tedy o „pátý“ down.

b. Čtvrtina bude nastavena o další dodatečný down, pokud během předchozí akce dojde k něčemu popsanému v pravidle 3-2-3-a (výše).

c. Je-li během akce, při které vyprší čas čtvrtiny, skórován touchdown, bude čtvrtina nastavena o potvrzení (výjimka: pravidlo 8-3-2-a).

Výklad pravidla 3-2-3

I. V nastavení čtvrtiny se tým A, mezi ready for play a snapem, dopustí faulu. **Řešení**: Faul před akcí. Tým A bude za faul penalizován, nicméně dodatečný down se poté odehraje.

II. Čas druhé čtvrtiny vyprší během free kicku týmu A, při kterém byl A1 v offsidu. **Řešení**: Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání, místa konce runu týmu B nebo místa touchbacku a čtvrtina bude nastavena. Buď se zopakuje free kick, nebo tým B získá dodatečný down.

III. Čas druhé čtvrtiny vyprší během pokusu o field goal týmu A. Tým B byl v offsidu. **Řešení**: Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání a čtvrtina bude nastavena.

IV. Hráč týmu A během akce, při které vyprší čas první čtvrtiny, brání chycení kopu (vyjma potvrzení). **Řešení**: Penalizace – 15 yd z místa faulu a čtvrtina nebude nastavena. Penalizace bude provedena na začátku druhé čtvrtiny.

V. Tým A skóruje touchdown akcí, při které vyprší čas čtvrtiny. Po touchdownu, ale před potvrzením, se některý tým dopustí faulu. **Řešení**: Čtvrtina je nastavena pouze o potvrzení. Penalizace bude provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

VI. Tým A skóruje touchdown akcí, při které vyprší čas čtvrtiny. Během úspěšného potvrzení týmu A se tým B dopustí faulu. **Řešení**: Čtvrtina není nastavena o kickoff. Tým A může přijmout penalizaci a opakovat potvrzení, nebo odmítnout penalizaci a nechat si body. Personal fauly nebo nesportovní chování jsou penalizovány před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

VII. Tým A skóruje touchdown akcí, při které vyprší čas čtvrtiny. Po skončení potvrzení se některý tým dopustí faulu po akci. **Řešení**: Potvrzení se může opakovat jen kvůli přijaté penalizaci faulu během potvrzení, penalizace faulu po akci by v takovém případě byla provedena před opakovaným potvrzení. Čtvrtina není nastavena kvůli provedení penalizace faulu po akci. Je-li penalizace přijata, bude provedena před kickoffem na začátku další čtvrtiny nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

VIII. Čas prvního poločasu vyprší během akce, při které A12 přeběhne neutrální zónu a hodí pass na A88 do endzóny týmu B. **Řešení**: Tým B přijme faul, aby byl zrušen touchdown. Čtvrtina ale nastavena není, protože součástí penalizace je ztráta downu a soupeř se tak rozhodl.

Měření času

Článek 4.a. *Game clock*. Game clock jsou hodiny měřící hrací čas a může jít o stopky obsluhované rozhodčím na hřišti, nebo o stadiónový ukazatel času obsluhovaný časoměřičem, který podléhá příslušnému rozhodčímu. Typ game clocku a pozici časoměřiče určí pořadatel zápasu. Game clock lze obsluhovat ze sideline nebo z press-boxu. Je-li časoměřič v press-boxu, je doporučeno, aby byl mezi goallines. Jeho pozice by neměla být mezi diváky a měl by mít přímý a neomezený výhled na hřiště. Game clock musí zobrazovat jen celé sekundy.

b. *40sekundový play clock*.

1. 40sekundový play clock se spustí, jakmile rozhodčí signálem označí konec akce.
2. Pokud se 40sekundový play clock nespustí nebo se odpočet z důvodu mimo kontrolu rozhodčích nebo časoměřiče přeruší (tzn. dojde k závadě), zastaví referee game clock a signálem (oběma otevřenými dlaněmi zapumpuje nad hlavou) nařídí nastavit play clock na 40 sekund a jeho okamžitému spuštění.
3. Pokud se odečet 40sekundového play clocku dostane na 20 dříve, než je míč ready for play, nařídí referee signálem nastavit play clock na 25 sekund. Nedojde-li k okamžité reakci, přeruší referee hru a signálem nařídí nastavit play clock na 25 sekund. Jakmile bude možné pokračovat, dá referee signál ready for play [S1] a play clock se začne odečítat z 25 sekund. Pokud game clock neběžel v okamžiku, kdy referee přerušil hru, tak se spustí na snap. Pokud game clock běžel, tak se spustí na ready for play (pravidlo 3-3-2-f).

c. *25sekundový play clock*. Pokud rozhodčí použití signál k zastavení game clocku z některého z níže uvedených důvodů, bude play clock nastaven na 25 sekund.
1. Provedení penalizace.
2. Týmový timeout.
3. Two-minute warning.
4. Reklamní brejk.
5. Přerušení hry kvůli zranění nebo spadlé helmě hráče pouze útoku. Stane-li se jedno nebo druhé hráči obrany, případně hráčům obou týmů, nastaví se play clock na 40 sekund. Toto platí pouze v případě, když je zranění nebo spadlá helma jediným důvodem pro zastavení game clocku. Pokud byl game clock zastaven i z jiného zde uvedeného důvodu, bude play clock nastaven na 25 sekund. Po týmovém timeoutu nebo two-minute warningu vždy následuje 25sekundový play clock.
6. Měření.
7. Tým B získá první down a nepředcházel mu free kick.
8. Po downu, ve kterém byl proveden kop, nešlo-li o free kick, po kterém bude snapem rozehrávat tým B.
9. Skórování kromě (šestibodového) touchdownu týmu A.
10. Začátek čtvrtiny.
11. Začátek poloviny prodloužení.
12. Video review.
13. Přerušení z důvodu neplynoucího ze hry.

Jakmile bude možné pokračovat, dá referee signál ready for play [S1] a play clock se začne odečítat.

d. *Nefunkční zařízení*. Pokud zařízení zobrazující 40/25sekundový play clock přestane fungovat, oznámí to referee oběma trenérům a oba play clocky se vypnou.

Lze-li využít back judge, je přípustná kombinace zapnutého play clocku (ve smyslu obrazovky) na jedné straně a signálu back judge na druhé straně.

Výklad pravidla 3-2-4

I. Runová akce skončila v autu a byl spuštěn 40sekundový play clock. Umpire (nebo centre judge) dostane míč od line judge a když ho pokládá na zem, tak si všimne, že nesplňuje pravidla. Hodí míč zpět line judgovi, který zkusí u ballboye vyměnit míč za správný. **Řešení**: Pokud se výměna (tzn. položení správného míče na zem) nestihne dřív, než je na play clocku 20 sekund nebo méně, pokusí se referee signálem nařídit nastavit play clock na 25 sekund, aniž by zastavil game clock. Není-li play clock přenastaven dostatečně rychle, přeruší referee hru a signálem nařídí nastavit play clock na 25 sekund. Jakmile je správný míč připraven, spustí referee signálem play clock a pokud v okamžiku přerušení hry běžel, tak i game clock.

II. Runová akce skončila vně hashmarků a rozhodčí nezvládli dostat míč rychle na hashmark. Umpire (nebo centre judge) pokládá míč na zem, když se play clock blíží k 20 sekundám, a protože umpire (nebo centre judge) nad míčem počká, než budou všichni rozhodčí připraveni, tak od míče odstoupí, až když je na play clocku něco pod 20. **Řešení**: Aniž by zastavil game clock, tak referee „zapumpuje“, což znamená, že play clock má být přenastaven na 25. Pokud k přenastavení play clocku na 25 dojde rychle, tak game clock zastaven nebude. Pouze pokud časoměřič na „zapumpování“ ihned nezareaguje, tak referee přeruší hru, signálem nařídí nastavit play clock na 25 sekund a poté signálem spustí play clock i game clock.

III. Tým A skóruje touchdown a je spuštěn 40sekundový play clock. Aniž by byla přerušena hra, potvrdí video rozhodčí refereemu, že touchdown platí. V té chvíli je na play clocku (a) 25 nebo víc sekund; (b) 24 nebo méně sekund. **Řešení**: (a) Referee dá pokyn centre judgovi nebo umpirovi, aby ustoupil od míče a mohlo se rozehrát. (b) Referee signálem vyzve k přenastavení play clocku na 25 sekund a poté dá pokyn centre judgovi nebo umpirovi, aby ustoupil od míče a mohlo se rozehrát.

IV. Tým A skóruje touchdown a je spuštěn 40sekundový play clock. Když na play clocku zbývá méně než 25 sekund, požádá hlavní trenér nebo kapitán týmu A o přesunutí míče na levý hashmark. **Řešení**: Rozhodčí žádosti nevyhoví. Pokud situaci nepředcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly, může si tým A vzít timeout, po kterým míč přesunout lze.

V. 1&10 na A-25, začátek čtvrté čtvrtiny. RB A21 převezme míč a je po 15 yardech složen v hřišti. Během akce se A88 dopustil na A-30 holdingu a (a) B54 přišel o helmu (nikoliv v přímém důsledku faulu soupeře) nebo (b) B54 se zraní. **Řešení**: Po faulu bude následovat 1&15 z A-20. V (a) i (b) bude play clock nastaven na 25 sekund a oba cloky budou spuštěny na signál refereeho.

VI. 2&10 na B-40, ke konci zápasu. A22 získá 8 yardů. Game clock po skončení akce ukazuje 1:58. B54 přišel během akce o helmu (nikoliv v přímém důsledku faulu soupeře). **Řešení**: Game clock byl v čase 1:58zastaven kvůli two-minute warningu a kvůli spadlé helmě. Ačkoliv hráči týmu B spadla helma, bude play clock po two-minute warningu nastaven na 25 sekund a game clock bude spuštěn na snap. (Tentýž postup by se týkal případu, že by došlo ke zranění hráče týmu B.)

Minimální zbývající čas po spikenutí

Článek 5.a. Pokud na konci čtvrtiny zbývají alespoň tři sekundy a zastavený game clock bude znovuspuštěn na signál refereeho, může se útok pokusit hodit míč rovnou k zemi (pravidlo 7-3-2-f) a poté ještě znovu rozehrát.

b. Pokud zbývají pouze dvě nebo jedna sekunda, lze zahrát jen jednu akci.

Výklad pravidla 3-2-5

I. Na konci čtvrtiny je tým A bez timeoutů a získá první down. Čas je zastaven na 0:03. Tým A chce spikenout míč a poté ještě jednou rozehrát. Jakmile je míč připraven, referee zapíská a signálem nechá spustit game clock. Quarterback převezme snap, míč zvedne nad hlavu a poté jej hodí přímo k zemi. Na game clocku je poté 0:00. **Řešení**: Čtvrtina skončila. Ačkoliv v momentě, kdy referee nechal spustit čas, zbývaly ještě 3 sekundy, tak to samo o sobě nezaručuje, že útok dostane možnost rozehrávat dvě akce. Je na útoku, aby spike zahrál dostatečně rychle.

Zaklekávání

Celý tento článek je ryze český a není součástí (originálních) pravidel fotbalu.

Článek 6. Po two-minute warningu a současně před následujícím prvním downem, může tým A oznámit, že nezamýšlí postupovat s míčem a hodlá zaklekávat.

V tomto i mnoha dalších pravidlech je použito spojení „po two-minute warningu“. Nyní tím míněno bezprostředně po jeho vyhlášení, tzn. zhruba v čase 2:00, ale kdykoliv po něm, tzn. od vyhlášení až do konce poločasu.

a. Pokud tak učiní, vyhlásí referee záměr týmu A mikrofonem (má-li jej) a hráči ani jednoho týmu nesmí skládat nebo blokovat soupeře. Zákaz platí, dokud (a pokud) se volný míč nedotkne země.

Penalizace – Nesportovní chování. Posouzeno jako faul po akci. 15 yardů z místa následujícího rozehrání. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. [S27: UNS]. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

b. Pokud tak učiní a tým B již k dispozici nemá dostatek týmových timeoutů k tomu, aby do konce poločasu muselo dojít ke změně týmového držení míče, nebo je po prvním zakleknutí zjevné, že tým B zbývající týmové timeouty nehodlá využít k zastavení času, ukončí referee po prvním zakleknutí poločas před uplynutím hracího času. (Pozn.: Tým B nemá dostatek týmových timeoutů, pokud: (1) nemá ani jeden timeout; (2) má jeden timeout a do konce poločasu zbývá 1:20 nebo méně; (3) má dva timeouty a do konce poločasu zbývá 0:40 nebo méně.)

Výklad pravidla 3-2-6

I. 1&10 na A-40, stav zápasu je 22:21, do konce zápasu zbývá 15 sekund a tým B má k dispozici všechny 3 týmové timeouty. Tým A oznámil, že nezamýšlí postupovat s míčem a hodlá zaklekávat, což referee vyhlásil i mikrofonem. Linebacker B55 okamžitě po snapu vystartuje ostře kupředu a sackuje quarterbacka A11 na A-38 dřív, než ten stihne zakleknout. **Řešení**: Byly splněny obě nutné podmínky pro vyhlášení záměru „nehrát“, tzn. již proběhlo two-minute warning a následovat měl první down. Stav

zápasu nebo počet zbývajících timeoutů nehraje roli, tudíž platil zákaz blokovat a skládat. B55 je za hrubé nesportovní vyloučen, následovat bude 1&10 na B-45, game clock bude znovuspuštěn na signál refereeho. I nadále platí zákaz blokovat a skládat, nicméně ukončení zápasu zatím možné není.

II. 1&10 na A-40, stav zápasu je 22:21 a v čase 1:55 je vyhlášen two-minute warning. Tým A oznámí, že hodlá zaklekávat. Rozhodčí tento záměr sdělí všem hráčům a vyhlásí mikrofonem, (a) A55, nebo (b) B66 přesto ihned po snapu vyrazí kupředu a blokuje soupeře standardním způsobem. QB A12 ihned poté zaklekne na A-38. Po akci zbývá 1:38 a tým B má k dispozici 2 týmové timeouty. **Řešení**: (a) Tým A bude penalizován 15 yardy, následovat bude 2&27 na A-23. Game clock se spustí na snap. Pokud rozhodčí akci A55 vyhodnotí jako zcela nepřiměřenou, mohou jej vyloučit. (b) Následovat bude 1&10 na B-45 a pokud si tým B nevezme timeout, bude play clock nastaven na 40 sekund, protože do konce zbývají méně než 2 minuty. Pokud rozhodčí akci B66 vyhodnotí jako zcela nepřiměřenou, mohou jej vyloučit. V ani jednom případě není zatím ukončení zápasu možné, protože když tým A oznámil záměr nehrát, měl tým B ještě dostatek timeoutů.

III. 1&10 na A-40, stav zápasu je 22:21, tým B má k dispozici ještě 2 týmové timeouty. Ke snapu dojde v čase (a) 1:50; (b) 1:10; (c) 0:30. **Řešení**: Ve všech třech případech může tým A oznámit, že hodlá zaklekávat a ve všech třech případech platí zákaz blokování a skládání. (a) Po využití zbývajících dvou timeoutů by se třetí down rozehrával přibližně v čase 1:46 a čtvrtý down v čase 1:04. Zápas tedy zatím nelze ukončit, protože ještě může dojít ke změně týmového držení míče. (b) Čtvrtý down by se rozehrával přibližně v čase 0:24. Zápas tedy zatím nelze ukončit, protože ještě může dojít ke změně týmového držení míče. (c) Tým B již nemá dostatek timeoutů k tomu, aby soupeře donutil k odevzdání míče, protože třetí down by se rozehrával přibližně v čase 0:26 a během 40sekundového play clocku by vypršel čas čtvrtiny. Referee proto zápas ukončí již po prvním zakleknutí.

IV. Stav zápasu je 42:21, ve čtvrté čtvrtině zbývá 0:50 a tým B má k dispozici ještě 1 týmový timeout. Tým A oznámí, že hodlá zaklekávat. Následovat má (a) první down; (b) druhý down; (c) třetí down. **Řešení**: (a) Referee po prvním zakleknutí zápas ukončí. (b) a (c) Referee týmu A ještě před rozehráním sdělí, že sice může zaklekávat, ale zákaz blokování a skládání neplatí, neboť svůj záměr neoznámil před prvním downem. Ze stejného důvodu nelze zápas po prvním zakleknutím ukončit, bez ohledu na případný timeout týmu B.

IV. Stav zápasu je 37:14, je vyhlášen two-minute warning v druhém poločase a tým B má k dispozici ještě 3 týmové timeouty. Tým A oznámí, že hodlá zaklekávat. (a) Ihned po zakleknutí si hlavní trenér týmu B vezme svůj první timeout; (b) Ani deset sekund po zakleknutí si hlavní trenér týmu B nevezme svůj první timeout. **Řešení**: (a) Dokud je změna týmového držení míče možná, nelze zápas bez ohledu na rozdíl ve skóre ukončit. (b) Referee zápas ukončí již po prvním zakleknutí, neboť je zjevné, že tým B s tím souhlasí.

V. Stav zápasu je 37:14, tým A získal první down a oznámil, že hodlá zaklekávat. Tým B již nemá týmové timeouty. Do konce čtvrté čtvrtiny zbývá (a) 3:40; (b) 1:40. **Řešení**: (a) Tým A sice může zaklekávat, ale hráči nemají žádnou zvláštní ochranu a zápas nemůže být po prvním zakleknutí ukončen. (b) Referee po prvním zakleknutí zápas ukončí.

Část 3. Zastavování a spouštění času

Timeouts: Starting and Stopping the Clock

Zastavení času

Článek 1.a. Rozhodčí signálem zastaví čas v případech, kdy zastavení času předepisují pravidla; nebo vezme-li se timeout některý z týmů; nebo o přerušení hry rozhodne referee. Ostatní rozhodčí by signál o zastavení času měli převzít a opakovat jej. Referee může dle svého uvážení přerušit hru i v případech něčeho nečekaného, co není přesně popsáno v pravidlech.

b. Pokud tým požaduje timeout v situaci, kdy mu už žádné týmové timeouty nezbývají nebo si timeout nemůže vzít, nesmí rozhodčí tento požadavek brát na vědomí (pravidlo 3-3-4).

c. Po zahájení zápasu, s výjimkou poločasové přestávky, již hráči na hřišti nesmí trénovat s míčem.

Výklad pravidla 3-3-1

I. 3&2 na B-15, již po two-minute warningu v druhé čtvrtině. A45 získal tři yardy a potom fumbloval. Rozhodčí nemohou určit, kdo fumble zalehl, takže během hledání míče line judge zastaví čas. Míč je nalezen v držení A45, které jej zalehl (a) za line-to-gain nebo (b) před line-to-gain. **Řešení**: 40sekundový play clock je spuštěn, jakmile je akce ukončena. (a) Referee ihned signálem spustí game clock. (b) Game clock bude spuštěn na signál refereeho, jakmile bude míč ready for play. Pozn.: Pokud by byl míč ready až když by na play clocku bylo méně než 20 sekund, vyzve referee k přenastavení playclocku na 25 sekund.

II. Při 2&14 je A45 poté, co získal šest yardů. Linesman poplete tyčky řetězu a v domnění, že A45 přeběhl line-to-gain, signálem zastavil čas. **Řešení**: Jakmile si chyby všimne jakýkoliv rozhodčí, tak signálem spustí čas a tím chybu napraví.

III. Tým A fumbluje nebo dojde k volnému míči po backward passu. Na volný míč naskáče několik hráčů. **Řešení**: Nejbližší rozhodčí zastaví čas a tím se spustí 40sekundový play clock. Jakmile rozhodčí zjistí, kdo zalehl míč, tak referee ukáže, který tým je v držení míče a game clock se pustí (a) ihned, pokud míč zalehl tým A za line-to-gain (nezískal první down), nebo (b) v okamžiku snapu, pokud míč zalehl tým B.

IV. Tkanička boty, upevnění chrániče, dres, číslo nebo část výstroje se přetrhne nebo zlomí. **Řešení**: Oprava nebo výměna není důvodem, pro který by měl referee přerušit hru.

V. 3&5 na B-30. Poločas se chýlí ke konci, oba týmy mají všechny své timeouty. Tým B si vyžádá timeout v situaci, kdy je tým A už připraven rozehrát, a požadavku je vyhověno. Po timeoutu jsou oba týmy připraveny na rozehrání a timeout si vyžádá hlavní trenér (a) týmu A; (b) týmu B. **Řešení**: (a) Protože tým A má zbývající timeouty a po ukončení předešlé akce si ještě timeout ještě nevzal, není důvod požadavku nevyhovět. (b) Rozhodčí by takový požadavek měli ignorovat. Tým B sice má ještě 2 timeouty k dispozici, ale protože si už jeden timeout po ukončení předešlé akce vzal, další si vzít nemůže.

VI. 3&5 na B-30. Poločas se chýlí ke konci, oba týmy mají všechny své timeouty. Tým B si vyžádá timeout v situaci, kdy je tým A už připraven rozehrát, a požadavku je vyhověno. Po timeoutu jsou oba týmy připraveny na rozehrání a A77 se dopustí false startu. Tým A je penalizován 5 yardy, čili následuje 3&10 na B-35. Týmy jsou opět

připraveny na rozehrání a hlavní trenér týmu B si vyžádá timeout. **Řešení**: Rozhodčí by takový požadavek měli ignorovat. Tým B sice má ještě 2 timeouty k dispozici, ale protože si už jeden timeout po ukončení předešlé akce vzal, další si vzít nemůže. False start je faul před akcí, tzn. od prvního timeoutu žádná akce nezačala, a proto si nelze vzít druhý.

Spouštění a zastavení času

Článek 2. Jakmile rozdíl ve skóre vzroste nad 34 bodů, měří se čas podle zásad *mercy rule*. Během mercy rule se game clock zastavuje pouze z důvodů označených * (hvězdičkou). Z jiných zde uvedených důvodů se čas nezastavuje. Soutěže mohou přijmout normy, které:

1. Zcela ruší možnost mercy rule.
2. Ruší možnost mercy rule v prvním poločase.
3. Umožní použít mercy rule v přímým přenosem vysílaných zápasech poté, co hrubý odehraný čas od úvodního kickoffu dosáhne 2 hodin 15 minut.
4. Sníží rozdíl ve skóre pod 34 bodů.

Využití mercy rule je součástí Propozic dané soutěže.

Mercy v překladu znamená něco jako slitování nebo soucit. Jde tedy o situaci, kde pravidla chrání tým před výraznou prohrou, současně zkracují již fakticky rozhodnutý zápas.
Propozice zpravidla nařizují postupovat dle mercy při rozdílu skóre nad 34 bodů. V soutěži mužů až od třetí čtvrtiny (první poločas se tedy musí dohrát podle standardního měření času bez ohledu na stav), v ostatních soutěžích od první čtvrtiny.

a. *Free kick*. Po free kicku rozhodčí signálem spustí game clock, jakmile se míče dovoleným způsobem dotkne některý z hráčů v hrací ploše nebo jakmile míč přejde goalline poté, co se míče dovoleným způsobem dotkne tým B ve své endzóně. Následně je game clock zastaven, jakmile skončí akce.
b. *Scrimmage down*. Začíná-li čtvrtina scrimmage downem, spustí se game clock na dovolený snap. Při dalších scrimmage downech se game clock spouští na dovolený snap (pravidlo 3-3-2-d) nebo na předchozí signál refereeho (pravidlo 3-3-2-e). Game clock neběží během potvrzení, během nastavení čtvrtiny ani během prodloužení.
c. *Po skórování*. Po touchdownu, field goalu nebo safety se game clock zastaví signálem rozhodčím. Game clock se znovuspustí dle odstavce (a) výše. Pokud ale přijatá penalizace skórování zruší nebo se down bude opakovat, spustí se game clock na snap.
d. *Spuštění času na snap*. Game clock se signálem rozhodčího zastaví po čemkoliv z níže uvedeného. Bude-li další akce rozehrána snapem, tak se game clock znovuspustí na snap.

Výraz „spustit na snap“ znamená, že game clock bude spuštěn v okamžiku, kdy bude snapnut míč. Výraz „spustit na signál“ pak znamená, že game clock bude spuštěn na signál [S2] refereeho.

1. Touchback (za podmínky, že tým B bude další akci rozehrávat snapem).

2. Runner s míčem týmu A, fumble týmu A nebo backward pass týmu A se dostanou do autu a již bylo vyhlášeno two-minute warning (Výjimka: Po forward fumblu týmu A bude game clock spuštěn na signál).
   Forward fumble označuje fumble, kde „konec fumblu“ (v tomto případě tedy místo, kde se míč dostane do autu) je před místem koncem runu (před místem, kde runner přišel o míč).
3. Týmu B je přiřknut první down a bude další akci rozehrávat snapem.
   Bod je záměrně formulován tímto způsobem, neboť akce sice po turnoveru může skončit přiřknutím prvního downu pro tým B, nicméně faul (například offside) tento první down může negovat. Splněny tedy musí být obě části souvětí.
4. Forward pass je posouzen jako nechycený.
5. Tým si vybere týmový timeout. *
6. Míč přestane splňovat pravidla. *
7. Skončí čtvrtina. *
8. Skončí down, ve kterém byl proveden dovolený kop.
9. Je proveden return kick.
10. Před neutrální zónou je proveden scrimmage kick.
11. Tým A se ve scrimmage kick formaci dopustí faulu delay of game.
12. Two-minute warning. *

e. *Spuštění času na signál*. Game clock se signálem rozhodčího zastaví po čemkoliv z níže uvedeného. Bude-li další akce rozehrána snapem, tak se game clock znovuspustí na signál.
1. Tým A získá první down, ať už jako výsledek akce nebo penalizací (výklad 3-3-1).
2. Forward fumblu týmu A se dostane do autu.
3. Runner s míčem, fumble nebo backward pass týmu A se dostanou do autu před vyhlášeným two-minute warningem.
4. Provedení penalizace (Výjimka: pravidlo 3-4-5-b). *
5. Přerušení hry kvůli zranění hráče nebo rozhodčího (výklad 3-3-6). *
6. Upísknutí rozhodčího.
7. Možné měření. *
8. Oba týmy pozdrží připravení míče k další akci (výklad 3-3-1).
9. Míč se během akce dostane do držení rozhodčího.
10. Hlavní trenér si vyžádá vysvětlení nebo video review. *
11. Referee vyhlásí reklamní brejk. *
12. Referee přeruší hru, protože to dle svého uvážení považuje za nutné. *
13. Referee přeruší hru kvůli neférovému hluku (pravidlo 9-2-1-b-5).
14. Je hozen zakázaný pass, který má ušetřit čas (výklad 7-3-2) (Výjimka: pravidlo 3-4-5-b).
15. Referee přeruší odečet 40/25sekundového play clocku.
16. Hráč během hry přijde o helmu.
17. Některý tým se dopustí faulu po akci nebo před akcí. *

f. *Snap má přednost před signálem*. Pokud současně nastane cokoliv uvedeného v pravidle 3-3-2-e (game clock se spouští na signál) a něco uvedeného v pravidlech 3-3-2-c nebo 3-3-2-d (game clock se spouští na snap), bude game clock spuštěn na snap (Výjimka: nevybere-li tým týmový timeout má pravidlo 3-4-5 (10sekundový odečet) přednost před tímto pravidlem).

g. *Mercy rule*.

1. Během mercy rule se čas nespouští na snap, ale vždy na ready for play.
   Během mercy rule tedy se tedy čas nespustí na snap ani po týmovém timeoutu.
2. Pokud rozdíl ve skóre neklesne na 24 nebo méně bodů, měří se čas pod zásad mercy rule až do konce zápasu. Pokud rozdíl klesne na 24 nebo méně bodů, je game clock zastaven v okamžiku, kdy skončila příslušná skórovací akce. Poté se čas měří opět podle standardních pravidel až do konce zápasu, případně do okamžiku, když rozdíl ve skóre znovu vzroste nad 34 bodů. (Výjimka: Pokud soutěž přijme normu, která mercy rule aktivuje při nižším než 34bodovém rozdílu ve skóre, bude deaktivující rozdíl ve skóre o 10 bodů nižší.)

Výklad pravidla 3-3-2

I. 4&6. Running akce týmu A skončila v hřišti se ziskem (a) 8 yardů nebo (b) 5 yardů. B1 byl v offsidu. **Řešení**: (a) 1&10 pro tým A, čas bude spuštěn na signál. (b) 4&1 pro tým A, čas bude spuštěn na signál.

II. 4&4. Running akce týmu A skončila v hřišti se ziskem (a) 6 yardů nebo (b) 3 yardy. B1 byl v offsidu. **Řešení**: (a) 1&10 pro tým A, čas bude spuštěn na signál. (b) Po akceptaci penalizace 1&10 pro tým A, game clock bude spuštěn na ready.

III. 3&4. Pass týmu A je interceptnut hráčem B1, jehož return skončí v hřišti. B2 byl v offsidu. **Řešení**: 1&10 pro tým A, čas bude spuštěn na signál. Tým B nebude rozehrávat další akci snapem, ačkoliv byl čas zastaven, protože tým B získal první down.

IV. Na konci druhé nebo čtvrté čtvrtiny vyběhne runner s míčem A37 do autu. Zastavený game clock ukazuje (a) 2:00 nebo (b) 1:59. **Řešení**: V (a) i (b) bude game clock bude spuštěn na snap, neboť dojde na two-minute warning.

V. Na konci druhé nebo čtvrté čtvrtiny má tým A 2&4. B44 interceptne pass a vyběhne do autu. B79 byl v okamžiku snapu v neutrální zóně. Zastavený game clock ukazuje (a) 2:00 nebo (b) 1:59. **Řešení**: Tým A přijme penalizaci a tím si míč ponechá v držení. V (a) i (b) bude game clock bude spuštěn na snap, neboť dojde na two-minute warning.

VI. 4&8 na A-12 na konci čtvrté čtvrtiny. Punt je zblokovaný a míč nepřešel neutrální zónu. Na A-10 zvedne A22 míč a hodí forward pass na A88, který je složen na B-3. Game clock ukazuje 0:03. **Řešení**: 1&G pro tým A na B-3. Game clock bude spuštěn na snap, protože byl během downu proveden dovolený kop.

VII. Tým A zahrává onside kick z A-35. Poté, co míč urazil 10 yardů, (a) zahlásí B21 fair catch signál; (b) je A80 prvním hráčem, který se dotkne míče a na první dobrou jej zalehne; (c) chytí klečící B21 míč do náruče; (d) míč na zemi zalehne B21, případně míč chytí a hned s ním spadne na zem. **Řešení**: (a) i (b) i (c) Game clock se během akce vůbec nerozběhne a zůstane nezměněn. (d) Game clock bude spuštěn v okamžiku prvního doteku a po skončení akce zastaven.

VIII. 3&5 na B-15 na konci čtvrté čtvrtiny, tým A prohrává 10:7. QB si vyběhne na B-12, odkud hodí forward pass, který je nechycený. Zastavený game clock ukazuje 0:13. Tým B přijme penalizaci za zakázaný forward pass. **Řešení**: 4&7 na B-17, týmu B je nabídnuta možnost 10sekundového odečtu. Za předpokladu, že tým B možnost odečtu přijme, bude game clock nastaven na 0:03 a poté spuštěn na signál refereeho.

IX. Skóre je 35:0 a čas se zastavuje podle mercy rule. Prohrávající tým postupně skóruje dva touchdowny, čímž sníží na 35:12. **Řešení**: Game clock je touchdownem zastaven, protože rozdíl ve skóre už není větší než 24 bodů. Pokud/dokud vedoucí tým nenavýší rozdíl ve skóre nad 34 bodů, platí standardní pravidla pro měření času.

X. Skóre je 41:10 a čas se zastavuje podle mercy rule. Prohrávající tým skóruje touchdown, čímž sníží na 41:16 a poté kopnou extra point, čímž sníží na 41:17. **Řešení**: Game clock je zastaven úspěšným potvrzením, protože až po potvrzení není rozdíl ve skóre větší než 24 bodů.

XI. Skóre je 30:0. Vedoucí tým skóruje touchdown, čímž zvýší na 36:0. **Řešení**: Game clock je touchdownem zastaven a bude spuštěn v okamžiku, když bude míč ready for play před následujícím potvrzením.

XII. Skóre je 28:0. Vedoucí tým skóruje touchdown, čímž zvýší na 34:0 a poté při potvrzení skórují za 2 body, čímž zvýší na 36:0. **Řešení**: Game clock je zastaven už touchdownem. Znovuspuštěn bude v okamžiku, kdy bude míč ready for play před následujícím free kickem.

XIII. V soutěži, ve které platí mercy rule až v druhém poločase, se jeden tým v prvním poločase dostane do vedení 35:0 a ještě před koncem poločasu soupeř sníží na 35:6. **Řešení**: K mercy rule se nepřistoupí ani v prvním poločase, ani na začátku druhého poločasu, protože v ten moment není dostatečný rozdíl ve skóre.

Přerušení zápasu

Článek 3.a. Pokud si to vyžadují okolnosti, může referee dočasně přerušit zápas.

b. Je-li zápas zastaven osobou, která nepodléhá pravidlům, nebo z jakéhokoliv nefotbalového důvodu a pokračování není možné, referee:
   1. Přeruší zápas a vyzve hráče, aby se odebrali do svých týmových zón.
   2. Oznámí důvod přerušení pořadateli zápasu.
   3. Rozhodne o pokračování zápasu až pomine důvod přerušení.

c. Dojde-li k přerušení zápasu z důvodů popsaných v pravidlech 3-3-3-a a 3-3-3-b před skončením čtvrté čtvrtiny a v zápase nelze pokračovat, může orgán řídící soutěž postupovat čtyřmi způsoby:
   1. Dohrát zápas jiný den.
   2. Skóre v okamžiku přerušení vyhlásit jako konečné.
   3. Kontumovat zápas.
   4. Anulovat zápas.

d. Dojde-li k přerušení zápasu z důvodů popsaných v pravidlech 3-3-3-a a 3-3-3-b po skončení čtvrté čtvrtiny a v zápase nelze pokračovat, skončí zápas remízou a konečné skóre zápasu bude skóre po skončení čtvrtiny nebo po skončení posledního prodloužení, ve kterém byly odehrané obě poloviny.

(Pozn.: V zápasech playoffs, kdy zápas vítěze mít musí, musí orgán řídící soutěž rozhodnout, kdy a kde se zápas dohraje.)

e. Pokud se bude přerušený zápas dohrávat, tak zápas začne situací, která bude časem, downem, line-to-gain, pozicí na hřišti i týmovými soupiskami shodná se situací v okamžiku přerušení.

Postup při přerušení zápasu stanoví Soutěžní řád a Propozice soutěže.

Týmový timeout

Článek 4. Týmový timeout si může vzít hlavní trenér nebo jakýkoliv hráč. Rozhodčí tomuto požadavku vyhoví za podmínky, že není vznešen během akce a týmu ještě nějaký timeout zbývá. Tým si však nemůže vzít více timeoutů mezi skončení předešlé akce a rozehráním akce následující.

a. Tým si v obou poločasech může vzít po třech timeoutech, nicméně mezi skončení předešlé akce a rozehráním akce následující si lze vzít timeout nejvýše jeden. Úspěšná výzva hlavního trenéra se přitom jako timeout nepočítá (výklad 3-3-1).

b. Náhradník si mezi ukončením akce a snapem může vzít timeout, pokud je mezi 9yd značkami.

c. Hráč, který hrál v předchozí akci, si mezi ukončením akce a snapem může vzít timeout, aniž by musel být mezi 9yd značkami.

d. Hlavní trenér si mezi ukončením akce a snapem může vzít timeout, pokud je v nebo poblíž svého coaching boxu nebo týmové zóny.

e. Hráč, náhradník nebo hlavní trenér si u refereeho mohou vyžádat, aby referee hlavnímu trenérovi vysvětlil své rozhodnutí v případě, že je hlavní trenér přesvědčen, že pravidlo bylo aplikováno nesprávně. Pokud ke změně rozhodnutí nedojde, je týmu odejmut timeout. Pokud si už tým všechny své timeout vzal, bude tým penalizován za faul delay of game.

1. Kvůli vysvětlení může čas zastavit pouze referee.
2. Požadavek na vysvětlení nebo video review může být vznesen do okamžiku rozehrání následující akce a před koncem druhé nebo čtvrté čtvrtiny (pravidlo 5-2-9).
3. Odejme-li referee po vysvětlení nebo video review týmu timeout, nejde jen o formální odečtení timeoutu, ale o faktický týmový timeout.

Výklad pravidla 3-3-4

I. Před snapem vběhne náhradník některého týmu na hřiště a než se dostane za 9yd značky, tak si žádá timeout. Znovu o timeout požádá až 9yd značky přeběhne. **Řešení**: Prvnímu požadavku vyhověno není, druhému ano (pravidlo 7-1-3-b).

II. 3&10 na B-40, začátek druhé čtvrtiny, tým A má všechny 3 timeouty. A88 nechytil forward pass od A12. Hlavní trenér týmu A vyzval k video review a rozhodnutí byla změněno na chycený pass na B-31. Před následujícím čtvrtým downem se tým A zdrží v hadlu a těsně před uplynutím play clocku si hlavní trenér vyžádá timeout. **Řešení**: Timeoutu je vyhověno. Protože došlo ke změně rozhodnutí a tým A nepřišel o timeout, může si timeout vzít.

III. 3&10 na B-40, ke konci druhé čtvrtiny, po two-minute warningu, tým A prohrává o pět bodů a má všechny 3 timeouty. A88 nechytil forward pass od A12, čas byl zastaven na 0:15. Hlavní trenér týmu A vyzval k video review a rozhodnutí byla změněno na chycený pass na B-31. **Řešení**: Po změně rozhodnutí bude následovat 4&1 na B-31. Protože ke změně rozhodnutí došlo po two-minute warningu a správné rozhodnutí by nevedlo k zastavení game clocku, je na stole 10sekundový odečet. Aby se 10sekundovému odečtu tým vyhnul, může si vzít po úspěšné výzvě timeout. Pokud si tým A v této situaci vezme timeout, budou mít zbývat 2 timeouty.

IV. 3&10 na B-40, začátek druhé čtvrtiny, tým A může všechny 3 timeouty. A88 nechytil forward pass od A12. Hlavní trenér týmu A vyzval k video review a rozhodnutí bylo změněno na chycený pass na B-31. Před následujícím čtvrtým downem se tým A zdrží v hadlu a těsně před uplynutím play clocku si hlavní trenér vyžádá timeout. **Řešení**: Timeoutu je vyhověno. Protože po výzvě došlo ke změně rozhodnutí a tým A nepřišel o timeout, může si timeout vzít.

Two-minute warning

Článek 5.a. Pokud v druhé a čtvrté čtvrtině v čase 2:00 game clock běží a neprobíhá akce, referee zastaví čas a vyhlásí two-minute warning. Pokud v druhé a čtvrté čtvrtině v čase 2:00 probíhá akce, tak se akce nepřeruší a referee nebo akci posuzující rozhodčí čas zastaví po skončení akce a two-minute warning je vyhlášeno poté.

b. Jde-li o televizí nebo jinak vysílaný zápas, může být two-minute warning doproveden reklamním brejkem.

Two-minute warning, čili upozornění, že do konce poločasu zbývají dvě minuty. Běžně se používá anglický termín.

Přerušení hry kvůli zranění

Článek 6.a. Dojde-li ke zranění hráče:

1. Rozhodčí přeruší hru a hráč musí vystřídat. Hráč musí vynechat alespoň jednu akci, i kdyby si jeho tým vzal týmový timeout. V případě pochybností rozhodčí kvůli zraněnému hráči hru přeruší. Pokud hráč prohlásí, že je zraněn, poté, co rozhodčí připraví míč k rozehrání, bude jeho týmu odečten týmový timeout, případně bude penalizován za delay of game, pokud již timeouty nemá.

   Zraněním se rozumí stav, při kterém hráč nemůže ihned pokračovat v zápase, vyžaduje asistenci, jeho vystřídání může zdržet zápas apod.
2. Hráč se nesmí do zápasu vrátit, dokud mu návrat neschválí týmový zdravotník.
3. Rozhodčí a trenéři byl měli zvláštní pozornost věnovat hráčům vykazujícím příznaky otřesu mozku (viz Příloha C).
4. Účastník zápasu (hráč nebo rozhodčí), který krvácí, má oblečení nasáklé krví nebo je potřísněn krví na oblečením nezakrytém místě, se musí odebrat do týmové zóny a nechat se adekvátně ošetřit. Bez souhlasu zdravotníka se do zápasu vrátit nesmí.

b. Jakoliv předstírání zranění je neetické. Zraněný hráč je pravidly chráněn, avšak předstírání zranění je nečestné, nesportovní a v rozporu s duchem pravidel. V případě pochybností o během zápasu nastalé situaci mají týmy nebo rozhodčí možnost informovat příslušnou disciplinární komisi, která může proti daným hráčů a trenérům zakročit. Tématu je rovněž věnovaná pasáž Kodexu fotbalu o trenérské etice (bod g).
c. Na týmový timeout může navázat přerušení hry kvůli zranění.
d. Referee přeruší hru kvůli zranění rozhodčího.
e. Po přerušení hry kvůli zranění hráči obrany (případně v kombinaci se spadlou helmou hráče obrany) je play clock nastaven na 40 sekund (výjimka: po týmovém timeoutu nebo po two-minute warningu). Toto platí, pokud je zranění a/nebo helma jediným důvodem zastavení času. Pokud je game clok zastaven i z jiného důvodu uvedeného v pravidle 3-2-4-c, bude play clock nastaven na 25 sekund.
f. *10sekundový odečet*. Pokud je zranění hráče kdykoliv po two-minute warningu jediným důvodem pro zastavení času (vyjma případu, kdy by dalším důvodem bylo, že on nebo jeho spoluhráč během akce přišli o helmu, pravidlo 3-3-10), má soupeř možnost 10sekundového odečtu. (Výjimka: Dojde-li ke zranění hráče během akce, po které je game clock dočasně zastaven kvůli prvnímu downu a k zastavení došlo 10 nebo méně sekund před koncem druhé nebo čtvrté čtvrtiny, má soupeř možnost využít 10sekundového odečtu. Odečtu se lze vyhnout použitím týmového timeoutu, je-li k dispozici.)
    1. Po zranění hráče obrany je play clock nastaven na 40 sekund, po zranění hráče útoku na 25 sekund (pravidlo 3-2-4-c-4).
    2. Platí pravidlo 3-4-6.

Výklad pravidla 3-3-6

I. Referee si po skončení akce a běžícím game clocku všimne, že A22 krvácí. **Řešení**: Rozhodčí kvůli zraněnému hráči přeruší hru a zastaví čas. A22 musí opustit hřiště a nechat se ošetřit zdravotníkem. Pokud současně nedošlo ke zranění týmu B, tak bude play clock nastaven na 25 sekund a bude spuštěn na signál ready for play (pravidlo 3-2-4-c-4).
II. A22 se po ošetření krvácejícího zranění chce vrátit na hřiště, aniž by vynechal akci. **Řešení**: A22 musí vynechat alespoň jednu akci. V každém případě se do západu může vrátit až po souhlasu týmového zdravotníka.
III. B52 má dres od krve. **Řešení**: Pokud to rozhodčí vyhodnotí tak, že dres není nasáklý krví, tak B52 vystřídat nemusí. (Pozn.: Nasáklý znamená velmi vlhký nebo mokrý. Látka je nasáklá krví, pokud se krev může dotekem přenést na jiného hráče nebo rozhodčího.)
IV. Rozhodčí si všimne, hráči B10 prosákla krev dresem. **Řešení**: B10 musí vystřídat a zdravotník rozhodne, jestli je třeba vyměnit jeho dres.
V. A12 je složen B10. Rozhodčí usoudí, že dres B10 je nasáklý krví z rány na ruce A12. **Řešení**: Vystřídat musí oba dva. A12 kvůli ošetření krvácející rány, B10 kvůli tomu, aby zdravotník rozhodl, jestli je třeba vyměnit jeho dres.

VI. A85 si po akci všimne, že na ruce krvácí. Sám od sebe vyběhne do své týmové zóny a je nahrazen spoluhráčem. **Řešení**: Jde o dovolené střídání nemající na nic vliv. A85 se po ošetření může do zápasu vrátit za předpokladu, že nedojde k porušení pravidel o střídání.

VII. Runner s míčem je na druhý down složen v hřišti. Čas je zastaven kvůli zranění hráče týmu B. (a) Nikdo další zraněn není. (b) Zraněn je také hráč týmu A. (c) Referee vyhlásí reklamní brejk. **Řešení**: Až bude postaráno o zraněné(ho), tak v (a), (b) i (c) referee ukáže, že play clock bude nastaven na 40 sekund. Jak play clock, tak game clock se spustí na signál ready for play.

VIII. Runner s míčem A35 je složen na konci poločasu. Zraněný B79 zůstane ležet na zemi a rozhodčí zastaví čas. Zastavený game clock ukazuje (a) 12 sekund; (b) 8 sekund. **Řešení**: Tým A má možnost 10sekundového odečtu. Bez odečtu bude game clock spuštěn na snap. Pokud tým A možnosti využije, tak (a) se game clock posune na 2 sekundy a spustí se na signál; (b) skončí poločas.

IX. Runner s míčem A35 je na konci poločasu složen před line-to-gain. Zraněný B79 zůstane ležet na zemi. **Řešení**: 10sekundový odečet zvolit nelze, protože game clock byl kromě zranění zastaven i kvůli prvnímu downu. Game clock bude spuštěn na signál.

X. 3&10 na B-45. QB A12 doběhl na B-15 a získal první down. Po skončení akce back judge připraví míč k rozehrání a B75 se přesouvá na své místo, když se náhle svalí na zem a prohlásí se za zraněného. Rozhodčí si (a) jsou jistí, že se B75 svalil k zemi až po připravení míče k rozehrání; (b) nejsou úplně jistí, co nastalo jako první. **Řešení**: (a) Game clock byl zastaven kvůli zranění B75 a týmu B bude odečten timeout. (b) Během přerušení může video rozhodčí akci prozkoumat a rozhodčím na hřišti pomoci. Bez dostupného video review týmu B pro pochybnost timeout odečten nebude.

XI. 3&10 na B-45. QB A12 doběhl na B-15 a získal první down. Po skončení akce back judge připraví míč k rozehrání a umpire si u B55 všimne příznaků otřesů mozku (viz příloha C). **Řešení**: Rozhodčí ihned přeruší hru kvůli zranění a zajistí, aby se B55 dostalo okamžité lékařské péče. Týmu B nebude odečten timeout.

XII. 3&10 na B-30. Tým A je připraven ve formaci na vítězný field goal v zastaveném čase 0:04. Týmu B zbývají 3 timeouty a těsně před snapem jeden využije, aby vystresoval kickera. Po timeoutu se týmy vrátí a referee dá signál ready for play. Před snapem se B75 svalí na zem se zraněním. **Řešení**: B75 se prohlásil za zraněného poté, co byl míč připraven k rozehrání, ale dva týmové timeouty během jednoho přerušení nejsou možné. Tým B bude penalizován 5 yardy za delay of game a následovat bude 3&5 na B-25.

XIII. 3&10 na B-30, ke konci čtvrté čtvrtiny. Receiver A88 chytí pass a je složen uprostřed hřiště na B-15, čímž získá první down. A88 zůstane po akci ležet na zemi a referee přeruší hru kvůli zranění. Zbývá (a) 5 sekund; (b) 15 sekund. **Řešení**: (a) Tým B má možnost 10sekundového odečtu. Má-li tým A ještě timeout, může se odečtu vyhnout. Dojde-li k odečtu, zápas skončí. (b) Tým B možnost 10sekundového odečtu nemá. Po přerušení hry kvůli zranění bude game clock znovuspuštěn na signál refereeho.

XIV. 3&10 na B-30, ke konci čtvrté čtvrtiny. Receiver A88 chytí pass a je složen uprostřed hřiště na B-15, čímž získá první down. A88 zůstane po akci ležet na zemi a referee přeruší hru kvůli zranění. Zbývá 5 sekund. (a) V okamžiku snapu měl tým B na hřišti 12 hráčů; (b) Tým A rozehrál ze zákázané formace; (c) Během akce přišel A77 o helmu (nikoliv v přímém důsledku faulu soupeře). **Řešení**: (a) 10sekundový odečet není ve hře, protože hra byla přerušena i kvůli zakázanému střídání týmu B. (b) 10sekundový

odečet není ve hře, protože hra byla přerušena i kvůli zakázané formaci týmu A. (c) Tým B má možnost 10sekundového odečtu. Má-li tým A ještě timeout, může se odečtu vyhnout. Dojde-li k odečtu, zápas skončí.

XV. 3&10 na B-30, ke konci čtvrté čtvrtiny. (a) Receiver A88 chytí pass a vyběhne do autu na B-15, čímž získá první down. (b) Pass týmu A je nechycený. V obou případech zůstane A88 po akci ležet na zemi a referee přeruší hru kvůli zranění. Zbývá 5 sekund. **Řešení**: 10sekundový odečet není ve hře, protože (a) runner vyběhl do autu, čímž zastavil game clock; (b) nechycený pass zastavil game clock.

XVI. 3&10 na B-30, ke konci čtvrté čtvrtiny. Receiver A88 chytí pass a je složen uprostřed hřiště na B-15, čímž získá první down. B27 zůstane po akci ležet na zemi a referee přeruší hru kvůli zranění. Zbývá (a) 5 sekund; (b) 15 sekund. **Řešení**: (a) Tým A má možnost 10sekundového odečtu. Pokud jej odmítne, bude game clock spuštěn na snap. (b) Možnost 10sekundového odečtu není ve hře. Po přerušení hry kvůli zranění bude game clock znovuspuštěn na signál refereeho.

XVII. V momentě konce akce, která skončila v hřišti, zbývá do konce čtvrté čtvrtiny 1:03 a nenastal žádný důvod zastavit game clock. O pět sekund později si jeden z rozhodčích všimne zraněného hráče a game clock zastaví. **Řešení**: 10sekundový odečet uplatnit lze, protože game clock byl zastavený kvůli zranění a stalo se tak méně než dvě minuty před koncem poločasu. Zbývající čas v momentě konce akce by byl podstatný pouze v případě, že by se současně s koncem akce měl zastavit i game clock.

XVIII. 1&10 na 50, ve čtvrté čtvrtině zbývá 0:59. A34 získal 5 yardů a byl složen v hřišti. A78 se během akce dopustil holdingu a B99 se zranil. **Řešení**: Play clock bude nastaven na 25 sekund, protože game clock byl zastaven jak kvůli provedení penalizace, tak kvůli zranění. 10sekundový odečet nepřichází v úvahu.

XIX. 1&10 na 50, ve čtvrté čtvrtině zbývá 0:59. A34 získal 5 yardů a byl složen v hřišti. A78 během akce spadla helma a B99 se zranil. **Řešení**: Play clock bude nastaven na 40 sekund, protože game clock byl zastaven kvůli spadlé helmě, resp. zranění hráčů obou týmů. 10sekundový odečet nepřichází v úvahu.

XX. 1&10 na 50, ve čtvrté čtvrtině zbývá 0:59. A34 získal 5 yardů a byl složen v hřišti. Na zem jej dostal B56 zatažením za facemasku takovým způsobem, že mu strhl helmu. Během akce se zranil B99. **Řešení**: Play clock bude nastaven na 25 sekund, protože game clock byl zastaven ze tří důvodu – provedení penalizace, zranění a spadlé helmě. 10sekundový odečet nepřichází v úvahu. Protože A34 o helmu přišel kvůli faulu, tak nemusí vystřídat.

Timeout jako trest

Článek 7. Za porušení pravidla 1-4-5-c-2 bude týmu odejmut timeout (pravidlo 3-4-2-b-2).

Délka timeoutů a dalších přerušení hry

Článek 8.a. Týmový timeout, který si vzal hráč nebo hlavní trenér, trvá jednu minutu, po kterých následuje pětisekundové upozornění refereeho a poté je spuštěn 25sekundový play clock (Výjimka: pravidlo 3-3-4-e-3).

b. Ostatní přerušení hry, včetně reklamních brejků, by neměly být delší, než kolik podle posouzení refereeho odpovídá účelu, pro který byly vyhlášeny, nicméně jakékoliv přerušení hry může referee protáhnout, aby se

zraněnému hráči dostalo adekvátní péče (další informace jsou v Příloze A popisující postup rozhodčích při závažných zraněních).

c. Pokud si tým, který si vzal timeout, přeje začít hrát ještě před uplynutím jedné minuty a soupeř naznačí, že je připraven, stanoví referee signálem, že lze rozehrát.

d. Při přerušení hry refereem z jiných důvodů je délka přerušení daná důvody a okolnostmi přerušení.

e. Z možností penalizace si tým musí zvolit před týmovým timeoutem.

f. Pauza po safety, potvrzení nebo úspěšném field goalu nesmí být delší než jedna minuta. Pauzu lze protáhnout kvůli reklamnímu brejku.

Upozornění refereeho

Článek 9. Referee upozorní oba týmy, jakmile během týmového timeoutu (pravidlo 3-3-8-a) uplyne jedna minuta. O pět sekund později dá signál ready for play.

a. Poté, co si tým vezme svůj třetí timeout v daném poločase, upozorní referee hlavního trenéra a kapitány týmu.

b. Pokud není k dispozici stadiónový ukazatel času, upozorní referee, nebo jeho zástupce, oba hlavní trenéry a kapitány týmů při každém zastavení času po two-minute warningu na čas zbývající do konce poločasu. Za těchto podmínek je přípustné, aby zástupce týmu opustil týmovou zónu a podél limit line si přišel pro informaci o zbývajícím čase.

Přerušení hry kvůli hráči, který přišel o helmu

Článek 10.a. Přijde-li hráč během hry o helmu, bude po skončení akce zastaven game clock a hráč, musí, vyjma případu, kdy se tak stane v přímém důsledku faulu soupeře, na alespoň jednu akci vystřídat. Hráč nemusí střídat, pokud si jeho tým vezme timeout (výklad 3-3-6).

b. Pokud se čas zastaví pouze z důvodu, že hráč přijde o helmu, případně se současně zraní on nebo jeho spoluhráč (pravidlo 3-3-6), platí následující:

1. Play clock bude nastaven na 25 sekund v případě hráče útoku a na 40 sekund v případě hráče obrany nebo hráčů obou týmů (výjimka: po týmovém timeoutu nebo po two-minute warningu). Pokud byl game clock zastaven i z jiného důvodu uvedeného v pravidle 3-2-4-c, bude play clock nastaven na 25 sekund. Pokud v poločasu ještě nedošlo na two-minute warning, bude game clock spuštěn na signál.
2. *10sekundový odečet*. Pokud kdykoliv po two-minute warningu o helmu přijde hráč jen jednoho týmu a hráč o helmu nepřijde v přímém důsledku faulu soupeře, má soupeř možnost 10sekundového odečtu. Platí pravidlo 3-4-6 (výklad 3-4-4).

c. Přijde-li (dle odstavce a výše) během akce o helmu runner s míčem, je akce ukončena (pravidlo 4-1-3-q). Nejde-li o runnera s míčem, akce pokračuje,

ale samotný hráč v akci, nad rámec okamžitého dohrání, pokračovat nesmí. Bude-li pokračovat v akci, dopustí se personal faulu (pravidlo 9-1-17). Současně je z definice hráčem zjevně mimo hru (pravidlo 9-1-12-b).

d. Hráč, který si během akce záměrně sundá helmu se dopustí faulu za nesportovního chování (pravidlo 9-2-1-a-1-i).

Výklad pravidla 3-3-10

I. Po skončení akce trefí A55 hráče B33 do pasu, čímž způsobí jeho pád. Po pádu na zem přijde B33 o helmu. **Řešení**: Faul po akci hráče A55, 15yardová penalizace z místa následujícího rozehrání. B33 musí na jednu akci vystřídat, protože o helmu přišel během hry a nestalo se tak v přímém důsledku faulu soupeře. B33 nemusí střídat, pokud si tým B vezme timeout.

Během hry není synonymem pojmu během akce. Během hry zahrnuje i úsek bezprostředně na akci samotnou navazující a z ní plynoucí.
Nejde o přímý důsledek faulu, protože trefení bylo do pasu (nikoliv do helmy) a hráč o helmu přišel až v nepřímém důsledku.

II. Runner s míčem A22 je na konci první čtvrtiny dovoleným způsoben složen. Když zády dopadne na zem, tak přijde o helmu. Game clock ukazuje 0:00. **Řešení**: A22 musí vynechat alespoň jednu akci, což bude první akce druhé čtvrtiny. A22 o helmu přišel během hry a nebylo to kvůli faulu. A22 nicméně střídat nemusí, pokud si tým A vezme timeout.

III. Hráč A22 během akce přijde o helmu (aniž by šlo o faul obrany) a B77 zůstane zraněný ležet na zemi. Runner s míčem je složen v hřišti a zastavený game clock ukazuje 0:58 ve čtvrté čtvrtině. **Řešení**: Pokud si tým A nevezme timeout, tak A22 musí na jednu akci vystřídat. Play clock bude nastaven na 40 sekund kvůli zraněnému hráči obrany, nikoliv na 25 sekund kvůli helmě útoku. Možnost 10sekundového odečtu není, protože čas byl zastaven jak kvůli zranění, tak kvůli helmě a šlo o hráče obou týmů.

IV. Hráč A22 během akce přijde o helmu (aniž by šlo o faul obrany) a A45 zůstane zraněný ležet na zemi. Runner s míčem je složen v hřišti a zastavený game clock ukazuje 0:58 ve čtvrté čtvrtině. **Řešení**: Protože jde o spoluhráče, je možný 10sekundový odečet. Tým A si může vzít timeout, čímž se vyhne odečtu a A22 nebude muset vystřídat.

V. Linebacker přišel o helmu během runové akce, která skončila v hřišti. Čas je po skončení akce zastaven a game clock ukazuje 0:45 ve druhé čtvrtině. **Řešení**: Play clock je nastaven na 40 sekund. Tým A má možnost 10sekundového odečtu. Pokud jí tým A využije a tým B si nevezme timeout, posune se game clock na 0:35 na bude spuštěn na signál. Pokud si tým B vezme timeout, aby se vyhnul odečtu, zůstane game clock na 0:45 a bude spuštěn na snap. Play clock bude v takovém případě nastaven na 25 sekund a bude spuštěn na signál.

Část 4. Zdržování

Delays/Clock Tactics

Zpoždění začátku poločasu

Článek 1.a. Oba týmy musí být v plánovaný čas začátku obou poločasů připraveny na hřišti ke hře. Pokud by oba týmy odmítaly vstoupit na hřiště jako první, tak jako první musí na hřiště vstoupit domácí.

Před prvním poločasem dá referee signál ready for play jednu minutu po skončení losu mincí. Před druhým poločasem, nejsou-li již oba týmy připraveny na úvodní kickoff,

referee zapískáním upozorní na končící přestávku. Signál ready for play dá jednu minutu po tomto upozornění. Případně dříve, jsou-li oba týmy připraveny na kickoff.

Penalizace – 15 yd z místa následujícího rozehrání [S21: DSH].

b. Pořadatel je zodpovědný za vyklizení hřiště tak, aby oba poločasy mohly začít v plánovaný čas. Pořadatel odpovídá za kapely, projevy, nástupy apod. a za to, že se začne včas. (Výjimka: Referee může penalizaci zrušit, pokud ke zdržení došlo z důvodu, které pořadatel nemohl ovlivnit.)

Penalizace – 10 yd z místa následujícího rozehrání [S21: DSH].

Delay of game (Zdržování hry)

Článek 2.a. Rozhodčí po celý zápas neustále určují, kdy je míč ready for play. V závislosti na konkrétní situaci se odečet play clocku spustí dle pravidla ze 40 sekund nebo 25 sekund. Pokud se nerozehraje dříve, než na play clocku naskočí 0, nastane faul za delay of game [dylej of gejm] (pravidlo 3-2-4).

b. Za delay of game se rovněž považuje:

1. Úmyslný postup po skončení akce.
2. Pokud už tým vyčerpal své timeouty a poruší pravidlo 1-4-5-c-2 nebo 3-3-4-e.
3. Není-li tým připraven ke hře po pauze mezi čtvrtinami nebo po skórování, po týmovém timeoutu nebo reklamnímu brejku nebo kdykoliv, kdy referee rozhodne, že se má začít hrát.
4. Taktika obrany, která slovně narušuje signály útoku (pravidlo 7-1-5-a-5).
5. Činnost obrany, který má vyvolat false start (pravidlo 7-1-5-a-4).
6. Rozehrání před ready for play (pravidlo 4-1-4).
7. Sideline interference (pravidlo 9-2-5).
8. Činnost jasně vedoucí k tomu, aby rozhodčí zdržela od připravení míče k rozehrání.

Penalizace – Faul po akci. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S21: DOG/DOD].

Výklad pravidla 3-4-2

I. Jeden z týmů není po jakémkoliv přerušení hry připraven ke hře. **Řešení**: Delay of game. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

II. Running akce na konci poločasu skončila složením runnera s míčem týmu A v hřišti. Hráči týmu B se schválně zvedají jen velmi pomalu a zjevně tahají čas a brání rozhodčím připravit míč k rozehrání. **Řešení**: Delay of game týmu B. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Game clock bude spuštěn na snap (pravidlo 3-4-3).

Zdržovací taktiky

Článek 3. Referee má širokou pravomoc stran měření času.

a. Referee může rozhodovat o zastavování i spouštění game clocku a play clocku v případech, kdy se týmy podle jeho názoru dopouští zdržovací taktiky, případně zjevně neférovým způsobem čas zastavují. V rámci této

pravomoci může rozhodnout i o tom, že game clock bude spuštěn na snap, pokud se tým ve vedení dopustí faulu. Zásadou je, že využití tohoto pravidla by měl referee zvážit v posledních pěti minutách poločasů.

b. Pokud je kdykoliv po two-minute warningu game clock zastaven kvůli faulu týmu ve vedení (nebo jakémukoliv faulu v případě, že je skóre vyrovnané) a byl by spuštěn na signál refereeho, může postižený tým rozhodnout o spuštění game clocku na snap. Po zakázaném forward passu nebo backward passu, který má ušetřit čas, hozeným týmem A, se game clock spustí na signál ready for play (pravidlo 3-3-2-e-14).

c. Dojde-li ke zranění nebo spadne-li hráči helma během akce, po které se čas zastaví kvůli prvnímu downu a při zastavení času zbývá do konce poločasu 10 nebo méně sekund, má soupeř možnost 10sekundového odečtu. Odečtu se lze vyhnout, pokud si tým vezme timeout, má-li jej ještě k dispozici.

Výklad pravidla 3-4-3

I. Při snaze ukrojit co nejvíce času se tým A ve čtvrté čtvrtině postaví do formace a nechá uplynout play clock. **Řešení**: Faul za delay of game. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Čas bude spuštěn na snap.

II. Po two-minute warningu ve čtvrté čtvrtině, ve snaze zastavit čas, B77 přeběhne neutrální zónu a dotkne se hráče týmu A. Tým B již k dispozici nemá timeouty. **Řešení**: Faul před akcí. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Protože k faulu došlo po two-minute warningu, postupuje se podle pravidla o 10sekundovém odečtu (pravidlo 3-4-4).

III. Po two-minute warningu ve druhé čtvrtině hodí runner s míčem A12 backward pass do autu, aby zastavil čas. Míč odhodí, když je za neutrální zónou nebo před neutrální zónou. Tým B již k dispozici nemá timeouty. **Řešení**: Penalizace – 5 yd z místa faulu a ztráta downu. Protože k faulu došlo po two-minute warningu, postupuje se podle pravidla o 10sekundovém odečtu (pravidlo 3-4-4).

IV. Runner s míčem hodí před neutrální zónou nechycený forward pass, aby zastavil čas. **Řešení**: Penalizace – 5 yd z místa faulu a ztráta downu. Game clock bude spuštěn na signál (Penalizace pravidla 7-3-2). Pozn.: Pokud by k faulu došlo po two-minute warningu, postupovalo by se podle pravidla o 10sekundovém odečtu (pravidlo 3-4-4).

V. Na konci čtvrté čtvrtiny tým A prohrává o čtyři body a pokouší se skórovat. Po runové akci, při které byl runner s míčem složen v hřišti, hráči obrany zjevně brání runnerovi vstát nebo dělají něco, čím rozhodčím znemožňují rychle připravit mít k rozehrání. **Řešení**: Faul po akcí týmu B, delay of game. Jakmile bude míč ready for play, spustí referee signálem 25sekundový play clock, ale game clock bude spuštěn na snap.

VI. 2&7 na A-25, končí druhá čtvrtina. Runner s míčem A22 je složen v hřišti a game clock ukazuje 1:47. Umpire sděluje refereemu, že hodil flag za holding A55. A22 získal (a) tři yardy; (b) devět yardů. **Řešení**: (a) i (b) Pro provedení penalizace je game clock spuštěn na snap nebo na signál, dle volby týmu B.

VII. Z poločasu zbývají méně než dvě minuty, čas běží a ve vedení je tým B. Runner s míčem byl složen v hřišti, aniž by získal první down. Po skončení akce si A65 a B50 vysloužíflagy za nesportovní chování. **Řešení**: Čas bude spuštěn na ready for play. Tým A nemá možnost rozhodnout o spuštění času na snap, protože se faulu dopustily oba týmy.

10sekundový odečet času za faul

Článek 4.a. Pokud se kdykoliv po two-minute warningu některý tým před změnou držení míče dopustí faulu, který přímo zastaví do té doby běžící game clock a penalizace tohoto faulu je přijata, nechá referee z game clocku odečíst 10 sekund, pokud tuto možnost zvolí soupeř týmu, který se dopustil faulu. Fauly, které spadají do této kategorie, mohou být například:

1. Jakýkoliv faul, který zamezí snapu (tzn. false start, encroachment, offside s kontaktem v neutrální zóně atd.).
2. Intentional grounding s cílem zastavit čas.
3. Nechycený zakázaný forward pass.
4. Backward pass hozený do autu s cílem zastavit čas.
5. Jakýkoliv jiný faul spáchaný s cílem zastavit čas.

Tým, který se nedopustil faulu, může přijmout yardovou penalizaci a odmítnout 10sekundový odečet. Pokud je yardová penalizace odmítnuta, je 10sekundový odečet odmítnut automaticky.

b. Postup při 10sekundovém odečtu je popsán v pravidle 3-4-5.

Výklad pravidla 3-4-4

I. 2&10 na B-30, druhý poločas, game clock běží, tým A prohrává o dva body a už nemá timeouty. Lineman A66 se po ready for play dopustí false startu a když rozhodčí zastaví game clock, tak zbývá (a) 13 sekund; (b) 8 sekund. Tým B přijme yardovou penalizaci i odečet času. **Řešení**: (a) 5yd penalizace a z game clocku se odečte 10 sekund, tzn. bude přenastaven na 3 sekundy. 2&15 na B-35, čas bude spuštěn na signál. (b) Konec zápasu. Tým B zvítězil.

II. 2&10 na B-30, druhý poločas, game clock běží, tým A prohrává o dva body a už nemá timeouty. Tým A má v okamžiku snapu pět hráčů v backfieldu. A22 doběhne pro tři yardy na B-27. Po ukončení akce game clock ukazuje (a) 13 sekund; (b) 8 sekund. **Řešení**: (a) i (b) 5yd penalizace, illegal formation (zakázaná formace). 2&15 na B-35. 10sekundový odečet nelze použít, protože illegal formation není faul, který přímo zastavuje čas. Po provedení penalizace bude game clock spuštěn na signál.

Přímo zastavit tedy znamená, že v přímém důsledku faulu rozhodčí zapískají a zastaví čas, případně faul sám o sobě ukončuje akci. Pokud se akce po faulu (hození flagu) nechá dohrát, tak ačkoliv je čas po skončení akce zastaven, tak v tomto případě to není z důvodu faulu jako takového, ale z důvodu provedení penalizace, což není totéž.

III. Do konce zápasu zbývá méně než jedna minuta, game clock běží a tým A vede 24:21, má následovat 3&7 na B-35. Tackle B55 po ready for play skočí do neutrální zóny a dotkne se A77. Rozhodčí zapískají, game clock ukazuje 0:38. Tým B už nemá timeouty. **Řešení**: Offside týmu B. 5yardová penalizace a 10sekundový odečet z game clocku, který je nastaven na 0:28. 3&2 na B-30, game clock bude spuštěn na signál.

IV. 2&5 na B-20, čtvrtá čtvrtina, game clock běží. Tackle B77 je v neutrální zóně, ale nikoho se nedotkne. QB A12 si vyběhne do strany a běží na B-17, kde hodí forward pass, který není chycen. Game clock ukazuje 0:15. **Řešení**: Zakázaný forward pass týmu A a offside týmu B, vzájemně se rušící fauly, 2&5 na B-20. 10sekundový odečet není, game clock zůstává na 15 sekundách a bude spuštěn na snap.

V. 2&10 na B-30, čas běží, tým A prohrává. Guard A66 v tříbodovém postavení neodhadne snap a skočí dopředu, čím se dopustí false startu. B77 se potom, tedy po akci, dopustí personal faulu nebo nesportovního chování. Game clock je zastaven na

8 sekundách do konce (a) čtvrté čtvrtiny; (b) druhé čtvrtiny. **Řešení**: (a) Zápas skončil, protože tým B přijme 10sekundový odečet spojený s false startem. Tím pádem již nedojde k penalizaci faulu B77. (b) Poločas skončil, protože tým B přijme 10sekundový odečet spojený s false startem. Penalizace za faul B77 je převedena do druhého poločasu. Z důvodu 10sekundového odečtu se dá říct, že faul týmu B nastal v podstatě až po skončení poločasu, a proto je penalizace přenesena. Jak v (a), tak i (b) se tým A může vyhnout 10sekundovému odečtu, pokud si vezme timeout. V takovém případě by byla provedena penalizace faulu B77, což by znamenalo, že tým A bude mít po provedení obou penalizací 1&10 na B-20. Pokud by šlo o druhé nesportovní chování B77, bude vyloučen.

VI. Druhá čtvrtina, skóre je vyrovnané, akce je rozehraná v čase 0:45. Během akce přijde A55 o helmu a pravému tacklovi A77 je hozen holding. Runner s míčem je složen v hřišti za line-to-gain. **Řešení**: A55 musí na jednu akci vystřídat. Možnost 10sekundového odečtu není, protože čas je na konci akce zastaven nejen kvůli helmě, ale i provedení penalizace holdingu. Play clock je nastaven na 25 sekund a poškozený tým rozhodne, zdali bude game clock bude spuštěn na signál nebo na snap (pravidlo 3-3-10).

VII. 2&7 na A-5, ke konci druhé čtvrtiny. QB A11 si couvne a při hledání volného receivera začne kličkovat ve své endzóně. Těsně před složením zahodí míč do prostoru, kde není žádný oprávněný receiver. Referee akci vyhodnotí jako intentional grounding a tým B penalizaci přijme. Do poločasu zbývá 18 sekund. **Řešení**: Penalizace vyústí v safety a tým A bude mít kickoff z A-20. Tým B má možnost 10sekundového odečtu. Pokud tým B možnosti využije, posune se zbývající čas na 0:08 a game clock bude spuštěn na signál refereeho. Pokud týmu B odečet odmítne, bude zůstávat stále 18 sekund a game clock bude spuštěn, jakmile se kopnutého míče někdo dotkne v hrací ploše.

Shrnutí 10sekundového odečtu času

Článek 5. Toto je shrnutí situací, kdy může dojít k 10sekundovému odečtu času:

a. Přerušení hry kvůli zranění (pravidlo 3-3-6-f).
b. Přerušení hry kvůli hráči, který přišel o helmu (pravidlo 3-3-10-b-2).
c. Faul (pravidlo 3-4-4).
d. Video review (pravidlo 12-2-4-c-3).

Postup při 10sekundovém odečtu času

Článek 6.a. 10sekundový odečet lze použít pouze v případě, kdy daný jev přímo vede k zastavení dosud běžícího game clocku (výklad 3-3-6).

b. Pokud se 10 sekund odečte, bude game clock spuštěn na signál. Pokud se 10 sekund neodečte, bude game clock spuštěn na snap. Pozn.: Toto má přednost před pravidlem 3-3-2-f (snap má přednost před signálem), ale nemá přednost před pravidlem 3-3-2-g (mercy rule) (výklad: 3-3-2).

c. Tým mající odpovědnost za jev vedoucí k zastavení času, se může 10sekundovému odečtu vyhnout vzetím timeoutu. V takovém případě bude game clock po timeoutu spuštěn na snap.

d. 10sekundový odečet se nepoužije, pokud jsou za zastavení času odpovědné oba týmy (například vzájemně se rušící fauly, zranění nebo hráči bez helmy z obou týmů) (výklady 3-4-4, 3-3-6 a 3-4-3).

Část 5. Střídání

Substitutions

Postup

Článek 1. Mezi čtvrtinami, po skórování a potvrzení nebo mezi akcemi může na hřiště vstoupit neomezený počet náhradníků, ale pouze kvůli vyměnění se s hráči nebo jako doplnění volného místa.

Dovolené střídání

Článek 2. Náhradník se může vyměnit s hráčem nebo doplnit volné místo za podmínky, že nedojde k porušení žádného z následujících bodů:

a. Náhradník nesmí na hřiště vstoupit během akce.

b. Nadbytečný hráč nesmí opustit hřiště během akce.

Penalizace (a-b) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S22: SUB].

c. 1. Přicházející náhradník musí na hřiště vstoupit přímo ze své týmové zóny a náhradník, hráč nebo odcházející hráč musí hřiště opustit přes sideline na straně své týmové zóny a odebrat se do své týmové zóny.

   2. Odcházející hráč musí okamžitě opustit hřiště. Pokud odcházející hráč opustí hadl nebo svoji pozici ve formaci do tří sekund po tom, co se náhradník stal hráčem, má se za to, že hřiště opustit okamžitě.

d. Náhradník, který se stal hráčem (pravidlo 2-27-9), musí odehrát alespoň jednu akci a vystřídaný hráč musí alespoň jednu akci vynechat. Toto neplatí po skórování, mezi čtvrtinami, po týmovém timeoutu nebo přerušení hry rozhodčím vyjma míče v autu a nechyceného forward passu.

Penalizace (c-d) – Faul po akci. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S22: SUB].

e. Pokud tým A začne střídat, rozhodčí nedovolí snapnout míč, dokud tým B nedostane možnost dostřídat. Během střídání nebo předstíraného střídání se tým A nesmí rychle nahrnout ke scrimmage line s cílem znevýhodnit obranu. Pokud je míč ready for play, rozhodčí nedovolí snapnout míč, dokud náhradníci týmu B nejsou na svých místech ve formaci a vystřídaní hráči neopustili hřiště. Tým B musí dostřídat včas. Právo týmu B pozdržet snap končí, pokud:

   1. Nezačne střídat do 3 sekund od okamžiku, kdy poslední střídající hráč týmu A vstoupit na hrací plochu.
   2. Vystřídaný hráč neopouští hřiště dostatečně rychle.
   3. Střídající hráč nevstupuje na hřiště dostatečně rychle.

Penalizace (e, první provinění) – Faul po akci. Delay of game týmu B za pozdní dostřídání; nebo delay of game týmu A jako odpovědnost za uplynutí play clocku. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S21: DOG]. Referee upozorní hlavního trenéra, že při dalším použití takové taktiky bude tým potrestán za nesportovní chování.
(Druhé a další provinění) – Faul po akci, týmové nesportovní chování. Rozhodčí ihned zapíská. 15 yd z místa následujícího rozehrání [S27: UC-UNS].

Výklad pravidla 3-5-2

I. Nadbytečný (dvanáctý) hráč se zjevně snaží opustit hřiště, ale nestihne se za čáru dostat před rozehráním. Nepřekážel ani hráčům, ani hře. **Řešení**: Faul během akce. Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání.

II. Míč je ready for play po změně držení míče nebo po jakémkoliv přerušení hry. Tým A se postavil do formace a tým B potřebuje pozměnit sestavu. Týmu B bude dán čas na dokončení střídání. **Řešení**: Oba týmy se mohou dopustit delay of game – tým B v případě, že včas nestihne dostřídat (pravidlo 3-4-2-b-3) nebo tým A za zavinění uplynutí 25sekundového play clocku. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

III. Na třetí down (bez změny držení míče) vyběhne runner s míčem A27 do autu nebo tým A hodil forward pass, který nebyl chycen. Z jiného důvodu čas přerušen nebyl. Před čtvrtým downem vběhne B75 na hřiště a potom zase vyběhne, aniž by odehrál nějakou akci. **Řešení**: Faul po akci. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

IV. Tým A má 11 hráčů v hadlu. A81 se mylně domnívá, že má vystřídat a vyběhne do své týmové zóny. Ihned ho pošlou zpět na hřiště a A81 zaujme pozici u sideline na scrimmage line. Celý tým zůstal před snap jednu sekundu nehybně stát a nedošlo k žádnému zastavení času. **Řešení**: Faul po akci. Hráč vběhnutím do týmové zóny ztratí status hráče a musí dodržet pravidlo o střídání. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání, nebo 15 yd z místa následujícího rozehrání, pokud takové počínání bude vyhodnoceno jako porušení pravidla 9-2-2-b.

V. Po ready for play je umpire (nebo centre judge) na své obvyklé pozici. Tým A rychle nahradí několik hráčů náhradníky, nehybně odstojí jednu sekundu a snapne míč. Umpire (nebo centre judge) se snažil dostat k míči, aby umožnil obraně dostřídat, ale snapu zabránit nestihl. **Řešení**: Akce je utnuta, game clock je zastaven, obraně se umožní dostřídat v reakci na pozdní střídání týmu A. Tým A bude penalizován 5 yardy za delay of game. Play clock bude nastaben na 25 sekund a bude spuštěn na signál ready for play. Game clock bude spuštěn na signál ready for play nebo na snap, podle situace, za jaké byl zastaven (přečtěte si i výklad 9-2-3).

VI. Po downu, který vyústil v 1&10 na B-40 hraje tým A bez hadlu a jeho 11 hráčů míří na své pozici ve formaci v následující akci. Po ready for play vběhne A22 z týmové zóny na hřiště a když se zastaví u horního okraje čísel, tak si on nebo trenéři uvědomí, že je na hřišti dvanáctým hráčem. A22 se otočí a ze hřiště vyběhne. Míč nebyl snapnut. **Řešení**: Faul po akci za porušení pravidla o střídání. Dá se říct, že A22 se zapojil do „faktického hadlu“ a proto musí odehrát alespoň jednu akci. 5yd penalizace, tým A bude mít 1&15 na B-45 (pravidlo 2-27-9-b).

VII. Tým A už na konci prvního poločasu nemá timeouty, třetí down. Passová akce skončí v hřišti na B-25, aniž by byl získán první down a do poločasu zbývá 10 sekund. Před 4&3 tým A okamžitě na hřiště posílá field goal sestavu. **Řešení**: Tým B by v takové

situaci měl očekávat, že se tým A bude pokoušet o field goal a měl by mít připravenou field goal sestavu. Umpire (nebo centre judge) nebude stát nad míčem, protože není pochyb o tom, co bude následovat a obrana nemůže být zaskočena.

VIII. Tým A už na konci prvního poločasu nemá timeouty, třetí down. Passová akce skončí v hřišti na B-25, aniž by byl získán první down a do poločasu zbývá 30 sekund. Před 4&3 tým A dává najevo, co bude hrát, až když zbývá 10 sekund. Tým A na hřiště rychle posílá field goal sestavu a tým B se snaží rychle zareagovat. **Řešení**: Umpire (nebo centre judge) se na pokyn refereeho přesune k míči a bráněním ve snapnutí dá týmu B čas, aby se field goal sestava dostala na hřiště. Od míče ustoupí, až sezná, že tým B už měl dost času na dokončení střídání. Pokud čas vyprší dříve, než umpire (nebo centre judge) ustoupí a míč je snapnut, tak poločas skončí.

IX. 1&10 na A-25, ke konci první čtvrtiny. Runner A21 běží obloukem ke své týmové zóně a na B-30 do něj vrazí B54. A21 přesto ještě klopývá kupředu a na zem spadne až (a) těsně v hřišti na A-34; (b) těsně v autu na A-34; (c) ve své týmové zóně, když předtím protnul sideline na A-34. Ostatní hráči týmu A nestřídají. **Řešení**: Následovat bude 2&1 na A-34. (a) Čas poběží dál, play clock bude nastaven na 40 sekund a bude spuštěn do sekundy od konce akce. Tým A může snapnout, jakmile bude míč ready. (b) Čas bude zastaven a znovuspuštěn bude na signál refereeho. Play clock bude nastaven na 40 sekund a bude spuštěn do sekundy od konce akce. (c) Pokud se referee domnívá, že snapper je na svém místě na scrimmage line, případně se k němu blíží, nedovolí rozhodčí týmu A snapnout a týmu B bude umožněno vystřídat. Pokud se po akci hráči týmu A dostanou do své týmové zóny nebo blízko k ní, referee zváží pozdržení rozehrání následující akce.

Více než jedenáct hráčů na hřišti

Článek 3.a. Tým A nesmí rozpustit hadl s více než 11 hráči ani nesmí mít déle než tři sekundy více než 11 hráčů v hadlu nebo ve formaci. Rozhodčí přeruší hru bez ohledu na to, jestli už byl míč snapnut.

Penalizace – Faul před akcí. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S22: SUB].

b. Tým B při čtení formace útoku krátce více než 11 hráčů na hřišti mít může, ale nesmí mít na hřišti více než 11 hráčů v okamžiku snapu. Porušení je posouzeno jako faul během akce.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S22: SUB].

Dopustí-li se tým B po two-minute warningu v kterémkoliv z poločasů zakázaného střídání a akci odehraje ve více než 11 hráčích, bude penalizován a tým A bude mít možnost vrátit game clock do stavu v okamžiku snapu. Game clock bude poté znovuspuštěn na snap. Pokud se 12. hráč snažil vyběhnout ze hřiště, což sice nestihl, ale neměl žádný vliv na průběh akce, bude tým B pouze penalizován yardy, bez možnosti úpravy času.

c. Je-li tým A ve formaci, nesmí mít tým B více než 11 hráčů ve formaci svojí. Pokud na playclocku naskočí 0 (případně na playclocku zbývá 5 nebo méně sekund a tým A si vezme timeout) a tým B má na hřišti více než 11 hráčů, jedná se o faul týmu B.

Penalizace – Faul před akcí. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S22: SUB].

V této situace se faulu svým způsobem dopustí oba týmu. Útoku vypršel game clock, obrana byla ve 12+ hráčích. Nejde ale o vzájemně rušící se fauly, ale pouze o faul obrany, který „přebije“ faul útoku, který nastal kvůli situaci v obraně. Situaci lze přirovnat k pohnutí se OL, kterého ohrozil DL – i v tomto případě platí, že svého druhu false startu se dopustil i útok, ale faul obrany je posouzen jako silnější přestupek a zejména přestupek, který přímo nebo nepřímo vedl k akci útoku.
Situace v závorce pak představuje případ, kdy útok nedokáže přečíst obranu a je situací donucen vzít si timeout. Ten mu v takovém případě není odečten a dojde pouze k penalizaci obrany.

Výklad pravidla 3-5-3

I. Přicházející náhradník A33 se připojil k hadlu nebo zaujal svou pozici ve formaci. A34 opustí hadl asi (a) dvě; (b) čtyři sekundy poté a opustí hřiště na straně jeho týmové zóny. **Řešení**: (a) Dovolené. (b) Faul. (Pozn.: Pokud vystřídaný hráč opustí hadl nebo formaci do tří sekund, posuzuje se to, jako kdyby je opustil okamžitě.)

II. 3&5 na B-35. Tým B má po ready for play ve formaci 12 hráčů a žádný z nich nejeví snahu opustit hřiště. Tým A rozehraje a running back získá 3 yardy. **Řešení**: Faul během akce, 1&10 pro tým A z B-30.

III. Tým A má 11 hráčů v hadlu. Když se A27 k hadlu přiblíží (je do 10 yardů), tým A hadl rozpustí. **Řešení**: Faul po akci. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání (pravidlo 2-27-9-a).

IV. 3&5 na B-35. Tým B má ve formaci 12 hráčů a B44 si uvědomí, že on je tím hráčem navíc, takže chce vyběhout ze hřiště. V okamžiku snapu je B44 (a) ještě na hřišti, ale další krokem se dostane do autu; (b) špičkou nohy stojí na sideline. Tým A rozehraje a running back získá 3 yardy. **Řešení**: Aby byl B44 počítán jako 12. hráč, musí být na hřišti. (a) Faul během akce, 1&10 pro tým A z B-30. (b) Nejde o faul, následuje 4&2 na B-32.

V. Tým A je ve formaci na kopnutí field goalu a tým B má ve formaci jedenáct hráčů. Těsně před snapem vyběhne na hřiště dvanáctý hráč týmu B. Míč je snapnut a kicker provede kop. **Řešení**: Faul během akce. 5yd penalizace, místo předchozího rozehrání. Nebo tým A zvolí výsledek akce. Rozhodčí nepřeruší akci a nepůjde o faul před akcí, protože dvanáctý hráč týmu B nebyl v okamžiku snapu ve formaci. Smysl pravidla 3-5-3-b je v tom, že tým B má dostat šanci přizpůsobit obranu, ale týmu B nesmí být umožněno získat výhodu nasazením dvanáctého hráče těsně před snapem.

VI. Tým A je připraven zahrát dvoubodové potvrzení z B-3. Tým B má ve formaci 11 hráčů a dvanáctý hráč vběhne na hřiště těsně před snapem nebo po něm. A22 převezme míč od quarterbacka a (a) je složen na jednom yardu; (b) vběhne s míčem do endzóny. **Řešení**: Faul během akce týmu B za zakázané střídání. (a) Tým B bude potrestán polovinou vzdálenosti ke goalline a opakováním potvrzení z B-1.5. (b) Tým A po úspěšném potvrzení penalizaci odmítne.

VII. 3&5 na B-35. Tým B má po ready for play ve formaci 12 hráčů a žádný z nich nejeví snahu opustit hřiště. Play clock se blíží k nule, ale quarterbackovi se stále nedaří přečíst obranu a (a) vezme si timeout; (b) play clock uplyne. **Řešení**: Pokud rozhodčí napočítali 12 hráčů týmu B, oba týmy byly ve svých formacích, žádný z hráčů se nepokoušel vystřídat a snap byl na spadnutí, tak (a) rozhodčí nabídnout týmu A vzít svůj timeout zpět a místo toho potrestají tým B za zakázané střídání. 1&10 na B-30; (b) nejde o delay of game, ale o zakázané střídání týmu B. 1&10 na B-30.

VIII. 1&10 na B-25, čtvrtá čtvrtina. Tým A akci rozehraje v čase 0:12. QB se nedaří najít volného receivera, vybíhá mimo tackle box a zahodí míč před neutrální zónu. Po skončení akce, ve které měl tým B na hřišti 12 hráčů, zbývá 6 sekund. **Řešení**:

Zakázané střídání týmu B. 5yd penalizace bude odměřena z místa předchozího rozehrání. Tým A má možnost vrátit na game clock 12 sekund a rozehrávat na snap.

IX. 1&10 na B-25, čtvrtá čtvrtina. Tým A akci rozehraje v čase 0:12. QB se nedaří najít volného receivera, vybíhá mimo tackle box a zahodí míč před neutrální zónu. Po skončení akce, ve které měl tým B na hřišti 12 hráčů, zbývá 6 sekund. B21 se snažil před snapem vyběhnout ze hřiště, ale těsně to nestihl. **Řešení**: Zakázané střídání týmu B. 5yd penalizace bude odměřena z místa předchozího rozehrání. Pokud neměl B21 vliv na průběh akce, tak se game clock upravovat nebude.

X. 1&10 na B-25, čtvrtá čtvrtina. Tým A akci rozehraje v čase 0:12. QB se nedaří najít volného receivera, vybíhá mimo tackle box, získá 10 yardů a je složen v hřišti. Po skončení akce, ve které měl tým B na hřišti 12 hráčů, zbývá 6 sekund. **Řešení**: Zakázané střídání týmu B. Přijetí penalizace není nutnou podmínkou pro úpravu game clocku. Útok může odmítnout 5yd penalizaci a současně vyžádát navrácení game clocku na 0:12 a jeho znovuspuštění na snap.

Pravidlo 4. Během akce, po akci, v autu

Ball in Play, Dead Ball, Out of Bounds

Část 1. Během akce – po akci

Ball in Play – Dead Ball

Zahájení akce

Článek 1. Akce je zahájena dovoleným snapem nebo dovoleným free kickem, kterým předchází signál ready for play. Bez ready for play snap ani free kick akci nezahájí (výklady 2-16-4, 4-1-4, 7-1-3 a 7-1-5).

Skončení akce

Článek 2.a. Akce končí v okamžiku stanoveném pravidly nebo když rozhodčí zapíská (nebo se upískne) nebo jakkoliv signálem ukáže konec akce.

b. Jestliže se rozhodčí během akce upískne nebo jakkoliv signálem ukáže konec akce (pravidla 4-1-3-k, 4-1-3-m a 4-1-3-n) v situaci:

1. Kdy je míč v držení hráče, může si tým v držení míče vybrat, jestli bude rozehrávat v místě ukončení akce, nebo bude opakovat down.
2. Kdy je míč volný po fumblu, backward passu nebo zakázaném passu, může si tým v držení míče vybrat, jestli bude rozehrávat v místě ztráty držení míče, nebo bude opakovat down.
   Výjimky:
   (1) Pravidlo 12.
   (2) Pokud se míč bezprostředně po upísknutí dostane do autu, náleží míč týmu, který fumbloval/házel dle pravidla 7-2-4.
   (3) Pokud snaha o získání volného míče skončí bezprostředně po upísknutí jasným chycením, zalehnutím nebo interceptnutím, náleží míč týmu, který míč získal, a to místě získání. Případný postup s míčem je anulován (výjimka: výjimky pravidla 7-2-2-a).
3. Během dovoleného forward passu, free kicku nebo scrimmage kicku, bude míč vrácen na místo předchozího rozehrání a down se bude opakovat.
   Výjimky:
   (1) Pravidlo 12.
   (2) Pokud bezprostředně před koncem některé z těchto akcí – forward pass je nechycený (pravidlo 7-3-7), free kick skončí v autu (pravidlo 6-2), free kick se dotkne země na nebo za goalline týmu B (pravidlo 6-1-7), scrimmage kick skončí v autu (pravidlo 6-3-7 nebo pravidlo 6-3-8), scrimmage kick se dotkne země na nebo za goalline týmu B (pravidlo 6-3-9) – dojde k upísknutí, postupuje se dle uvedených pravidel jakoby k upísknutí nedošlo.

(3) Pokud snaha o získání passu nebo kopu skončí bezprostředně po upísknutí jasným chycením, zalehnutím nebo interceptnutím, náleží míč týmu, který míč získal, a to v místě získání. Případný postup s míčem je anulován.

(4) Pokud scrimmage kick přeletí neutrální zónu a je před neutrální zónou nedotknut týmem B a pokud nelze uplatit výjimky 1-3 výše a místo konce kopu (pravidlo 2-25-9) je známo, je akce ukončena a míč náleží týmu B v místě konce kicku. Pokud je toto místo před neutrální zónou, přeletěl kop neutrální zónu, a proto platí při naplnění podmínek pravidla 10-2-3 PSK penalizace. Pokus o field goal bude uznán jako úspěšný, pokud byly splněny podmínky pravidla 8-4-1.

Výjimky mají společný jednoduchý princip – pokud je evidentní, že na výsledek akce nemohlo mít upísknutí žádný vliv, tak se toto upísknutí ignoruje a za výsledek akce se prohlásí to, co nevyhnutelně muselo přijít.

4. Kdy tým B získal držení míče při potvrzení nebo během prodloužení, je potvrzení nebo daná polovina prodloužení u konce.

c. Dojde-li během downu s upísknutím k faulu nebo violation a nebude-li to v rozporu s jinými pravidly, budou faul nebo violation provedeny shodným způsobem jako v jakékoliv jiné akci. Nastane-li faul bezprostředně po upísknutí, bude posouzen jako faul během akce.

d. Bezprostředně znamená dříve, než se míč, který není v držení některého hráče, (i) dotkne v hřišti kohokoliv nebo čehokoliv jiného než hráče, jeho vybavení, rozhodčího, jeho vybavení nebo země; (ii) přestane splňovat pravidla; (iii) dostane do držení rozhodčího.

Výklad pravidla 4-1-2

I. 4&15 na A-30, tým A puntuje, B44 je připraven přijmout kop. B44 při snaze chytit míč, mufne míč na B-35. Když to vypadá, že B44 míč chytí, back judge zapíská. Míč se po muffu B44 kutálí po zemi. A88 se míč snaží získat a bezprostředně po zapískání míč na B-30 na zemi zalehne. Hráči B22 byl během kopu hozený holding. **Řešení**: Upísknutí, platí výjimka 3 pravidla 4-1-2-b-3. Tým A odmítne penalizaci a bude mít 1&10 na B-30.

II. 4&15 na A-30, tým A puntuje, B44 je připraven přijmout kop. B44 při snaze chytit míč, mufne míč na B-35. Když to vypadá, že B44 míč chytí, back judge zapíská. Míč se po muffu B44 kutálí po zemi. Míč se ztratí pod hromadou hráčů. Hráči B22 byl během kopu hozený holding. **Řešení**: Upísknutí. Protože nedošlo ke zjevnému zalehnutí, bude se akce opakovat z místa předchozího rozehrání, odkud bude provedena 10yd penalizace za holding. V držení míče zůstává tým A a bude mít 1&10 na A-40.

III. 1&10 na B-45. Runner s míčem A22 je skládán a když padá k zemi, fumbluje. Rozhodčí se upískne. Hráči obou týmů se vrhnou po míči a (a) evidentně ho na zemi zalehne B66; (b) není evidentní, kdo ho zalehl. **Řešení**: Upísknutí, platí výjimka 3 pravidla 4-1-2-b-2. (a) Pokud bude situace vyhodnocena tak, že A22 ztratil kontrolu nad míče dřív, než dopadl na zem, náleží míč týmu B v místě, kde jej zalehl B66. (b) Pokud nelze určit, který tým míč zalehl, může si tým A vybrat, jestli si vezme míč v místě konce akce, nebo bude opakovat down.

IV. 4&15 na A-30, tým A puntuje, B44 je připraven přijmout kop. B44 při snaze chytit míč, mufne míč na B-35. Když to vypadá, že B44 míč chytí, back judge zapíská. Míč se po muffu B44 kutálí po zemi. A88 se míč snaží získat a bezprostředně po zapískání míč na B-30 na zemi zalehne. **Řešení**: Upísknutí, platí výjimka 3 pravidla 4-1-2-b-3. 1&10 na B-30 pro tým A.

V. 4&15 na A-30, tým A puntuje, B44 je připraven přijmout kop. B44 při snaze chytit míč, mufne míč na B-35. Když to vypadá, že B44 míč chytí, back judge zapíská. Míč se po muffu B44 kutálí po zemi. Míč se ztratí pod hromadou hráčů. **Řešení**: Upísknutí. Protože nedošlo ke zjevnému zalehnutí, platí ukončení akce. Opakování downu z místa předchozího rozehrání.

VI. Co si lze představit pod „jakkoliv signálem ukáže konec akce“ v pravidle 4-1-2-b? **Řešení**: Znamená to, že rozhodčí udělá některý z těchto signálů: zastavení času (S3), touchdown/field goal (S5), safety (S6), konec akce (S7), nechycený pass (S10). Pokud rozhodčí signál nedokončí a pohyb paží zadrží, tak se to nepovažuje za signál. Není jím ani jakékoliv volání (například „akce skončila“ apod.), pokud mu nepředcházelo zapískání.

Ukončení akce

Článek 3. Akce skončí a rozhodčí zapíská nebo ukončí akci, pokud:

a. Míč se dostane do autu (vyjma případu kopu, který se dotkne pouze tyčky nebo břevna a je jím skórován field goal); nebo se runner s míčem dostane do autu; nebo je runner s míčem držen tak, že je jeho forward progress zastaven. V případě pochybností akce skončí (výklad 4-2-1).

b. Runner s míčem se jakoukoliv částí těla, vyjma ruky nebo chodidla, dotkl země; nebo je runner s míčem složen nebo z jiného důvodu spadne a ztratí držení míče v okamžiku, kdy se dotkne země jakoukoliv částí těla, vyjma ruky nebo chodidla. (Výjimka: Akce nekončí po předstíraném kopu hráčem útoku nebo pokud je v okamžiku snapu hráč útoku v pozici, že může kopnout place kick přidržovaný spoluhráčem. Míč může být odkopnout, odhozen, předán nebo s ním lze postupovat.)

   Rukou se rozumí část paže od zápěstí ke konečkům prstů, chodidlem se rozumí noha pod kotníkem. Výjimka je složitě popsaný pokus o field goal, včetně možného „fejku“. Bez ní by akce field goalu skončila v okamžiku, kdy holder zpracuje hozený míč.

c. Nastane touchdown, touchback, safety, field goal nebo úspěšné potvrzení; nebo se free kick nebo, před neutrální zónou týmem B nedotknutý, scrimmage kick dotkne země v endzóně týmu B (pravidla 6-1-7 a 6-3-9) (výklad 6-3-9).

d. Během potvrzení nastane pravidlo o skončení akce (pravidlo 8-3-2-d-5).

e. Hráč kopajícího týmu chytí nebo zvedne free kick nebo scrimmage kick, který přešel neutrální zónu.

f. Free kick, scrimmage kick nebo jakýkoliv jiný volný míč zůstane volně ležet a nikdo o něj nemá zájem.

g. Hráč týmu B chytí nebo zvedne scrimmage kick nebo free kick po platném nebo neplatném fair catch signálu, který zahlásil hráč týmu B; nebo je

proveden neplatný fair catch signál po chycení nebo zalehnutí týmem B (pravidla 2-8-1, 2-8-2 a 2-8-3).

h. Je proveden return kick nebo je před neutrální zónou proveden scrimmage kick.

i. Forward pass je posouzen jako nechycený.

j. Fumble týmu A, před změnou držení míče na čtvrtý down nebo při potvrzení, chytí nebo zvedne jiný hráč týmu A než ten, který fumbloval (pravidla 7-2-2-a, 7-2-2-b a 8-3-2-d-5).

k. Míč, který není v držení některého hráče, se v hřišti dotkne kohokoliv nebo čehokoliv jiného než hráče, jeho vybavení, rozhodčího, jeho vybavení nebo země (platí pravidlo o upísknutí).

l. Během akce dojde k současnému chycení nebo zalehnutí míče.

m. Míč během akce přestane splňovat pravidla (platí pravidlo o upísknutí).

n. Míč se během akce dostane do držení rozhodčího (platí pravidlo o upísknutí).

o. Runner s míčem naznačí zakleknutí.

p. Hráč ve výskoku chytající pass je držen způsobem, který mu neumožní ihned dopadnout na zem (výklad 7-3-6).

q. Runner s míčem přijde o helmu.

r. Runner s míčem zjevně začal slajdovat nohama napřed nebo takový slajd naznačuje nebo předstírá.

s. Všichni hráči v okolí míče přestanou hrát a/nebo věří, že akce skončila.

Výklad pravidla 4-1-3

I. A1 drží míč k provedení place kicku a tým B mu (a) míč vyrve z rukou; (b) odbije z rukou; (c) zvedne volný míč. **Řešení**: (a), (b) i (c) Akce nekončí. Odbití v (c) je dovolené a jeho výsledkem je fumble.

II. Tým A je ve formaci na kopnutí field goalu. V okamžiku snapu je A22 v pozici, ze které může pravou nohou kopnout place kick a A33 je v pozici holdera. Snap letí na A33, který má koleno na zemi. Těsně po snapu se A22 rozběhne doleva a směrem k neutrální zóně a A33, stále s kolenem na zemi, hodí forward pass na A22, který s míčem přeběhne line-to-gain a poté je složen. **Řešení**: Dovolená akce, protože A22 byl v okamžiku snapu v pozici provést place kick. 1&10 pro tým A.

III. 3&10 na A-35. Quarterback A11 běží obloukem doprava a run zakončí slajdem nohama napřed. Když začne slajdovat, je špička míče na A-44. Když slajd dokončí, je špička míče na A-46. **Řešení**: 4&1 na A-44. Akci skončila v místě, kde byla špička míče v okamžiku, kdy začal slajdovat.

IV. 3&10 na B-40. QB A12 po snapu vybíhá obloukem doprava. Protože nenašel volného receivera, rozběhl se přímo dopředu a po dosažení line-to-gain změní tempo běhu, jako by chtěl slajdovat nohama napřed na B-27. Místo slajdu ale zůstane na nohách a skóruje touchdown. **Řešení**: Akce je ukončena v okamžiku, kdy A12 naznačí slajd. Rozhodčí by měli zapískat a akci ukončit. Tým A bude mít 1&10 na B-27. Naznačený slajd není přezkoumatelný ve smyslu pravidla 12-2-2.

V. B23 chytí kop, ale nezkouší postupovat s míčem a nikdo z týmu A se jej nesnaží složit. B23 (a) položí míč na zem a jde pryč; (b) hodí míč rozhodčímu; (c) se rozběhne po

několika sekundách. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kdy bylo zjevné, že B23 nebude postupovat s míčem, nebo kdy bylo zjevné, že tým A je přesvědčen o tom, že vzdal postup s míčem (pravidlo 4-1-3-s). Situace (c) si možná zaslouží, aby byla posouzena jako zdržování hry (pravidlo 3-4-2-b-1).

VI. Tým A odpuntuje míč na stranu obrany, ale žádný z hráčů týmu B se nesnaží míč chytit nebo zvednout. A40 se míče dotkne a zastaví ho, ale v držení ho nemá. A40 odchází od míče a nikdo z týmu B nejeví zájem míč zvednout. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kdy je zřejmé, že hráči v okolí míče nemají zájem jej zvednout (pravidlo 4-1-3-f).

VII. Tým A odpuntuje míč na stranu obrany, ale žádný z hráčů týmu B se nesnaží míč chytit nebo zvednout. A40 se míče dotkne a zastaví ho, ale v držení ho nemá. A40 odchází od míče a nikdo z týmu B nejeví zájem míč zvednout. Po dvou sekundách zavře B33 „hrejte, hrejte“, rozběhne se k míči a sám jej zvedne a začne s míčem postupovat. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kdy je zřejmé, že hráči v okolí míče nemají zájem jej zvednout. B33 reagoval už po skončení akce (pravidlo 4-1-3-f).

VIII. 4&10 na B-15. Tým A se pokouší o field goal, ale kop je částečně zblokovaný. Kutálející se míč se zastaví na B-2, kde ho zvedne B15, ale nepostupuje s ním. A24 se zastaví vedle B15, ale nesloží ho. Po chvilce dá B15 míč A24 a A24 vejde do endzóny. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kdy bylo zjevné, že B15 nebude postupovat s míčem. Podání míče soupeři je důkazem, že B15 byl přesvědčený, že akce skončila. Nesložení soupeře je pak důkazem, že o konci akce byl přesvědčený i A24. 1&10 na B-2 pro tým B (pravidla 4-1-3-s a 5-1-1-e-1).

IX. 4&10 na B-40. Punt týmu A je zblokovaný a nepřejde neutrální zónu. A84 zvedne míč za neutrální zónou na A-45, ale nepostupuje s ním. Hráči týmu B jdou střídat. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kde je zřejmé, že A84 nebude postupovat s míčem. 1&10 na A-45 pro tým B (pravidla 4-1-3-s a 5-1-1-c).

X. A2 kopl place kick nízko a trefil břevno. Míč se od břevna odrazí do helmy B80, který stojí v endzóně. Od helmy B80 míč odskočí tak, že proletí brankou. **Řešení**: Bez bodů. Akce skončila v okamžiku, kdy míč trefil břevno. Výklad je takový, že kdyby se míč od břevna odrazil dopředu, mezi tyčky, pokud by byl úspěšný. Popsaný pokus ale úspěšný není, protože míč se před propadnutím brankou dotkl ještě něčeho dalšího.

XI. A2 kopl place kick nízko a trefil břevno. Míč se od břevna odrazí do výšky, znovu spadne na břevno a od něj odskočí tak, že proletí brankou. **Řešení**: Field goal. Pokud míč netrefí před průletem brankou nic jiného než tyčky a břevno, pokus je úspěšný.

Předčasné rozehrání

Článek 4. Rozehrát akci před ready for play je zakázáno.

Penalizace – Faul před akcí. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S19: IPR].

Výklad pravidla 4-1-4

I. Snapper A1 snapne míč před ready for play. A2 míč mufne a B1 míč zalehne. **Řešení**: Faul před akcí, zakázaný postup (illegal procedure) týmu A. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání, míč pro tým A. Akce nebyla vůbec rozehraná a dění by mělo být ihned zastaveno rozhodčími.

II. Kicker A1 provedl kickoff před ready for play. A2 míč mufne a B1 míč zalehne. **Řešení**: Faul před akcí. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Akce nebyla vůbec rozehraná a dění by mělo být ihned zastaveno rozhodčími.

Odpočet play clocku

Článek 5. Akce musí být rozehrána do 40 nebo 25 sekund po ready for play (pravidlo 3-2-4). Výjimkou je případ, kdy je hra v tomto intervalu přerušena. V takovém případě bude play clock spuštěn znovu.

Penalizace – Faul před akcí, delay of game. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S21: DOG].

Část 2. V autu

Hráč v autu

Článek 1.a. Hráč je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv, kromě jiného hráče nebo rozhodčího, co je na nebo vně sideline nebo endline (pravidlo 2-27-15).

b. Hráč v autu, který se stane hráčem ve výskoku, zůstává v autu až do okamžiku, kdy se dotkne země v hřišti, aniž by byl současně v autu.

c. Hráč, který se dotkne pylonu, je v autu.

Výklad pravidla 4-2-1

I. Runner s míčem běžící v hřišti vrazí do jiného hráče nebo rozhodčího stojícího na sideline nebo se oni dotknou jeho. **Řešení**: Runner s míčem není v autu.

II. Runnera s míčem A1 běžícího v hřišti okolo sideline se dotkne člen týmu B (nikoliv hráč) stojící na sideline. **Řešení**: Pravidlo 4-2-1 stanoví, že hráč je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv kromě jiného hráče nebo rozhodčího. Penalizace – 15 yd nebo jiná adekvátní penalizace za nefér jednání narušující chod zápasu (pravidla 9-2-3 a 9-2-5).

III. Tým A provede onside kick z A-35. A33 běží okolo sideline a na A-45 vyběhne do autu. Na A-47 vyskočí a odbije míč dopředu. Míč se vykutálí ze hřiště na A-49. **Řešení**: Faul týmu A za free kick out of bounds na A-47. V okamžiku doteku s míčem je A33 stále v autu, protože po vyběhnutí se do hřiště nevrátil. Odbití dopředu faulem není, protože v okamžiku, kdy se A33 dotkl míče, akce skončila (pravidlo 4-2-3-a).

Držený míč v autu

Článek 2. Míč v držení hráče je v autu, pokud se buď míč, nebo runner s míčem jakoukoliv částí těla dotýkají čehokoliv na nebo vně sideline nebo endline, kromě jiného hráče nebo rozhodčího.

Volný míč v autu

Článek 3.a. Míč, který není pod kontrolou hráče (vyjma případu kopu, kterým je skórován field goal), je v autu, pokud se dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv jiného, co je na nebo vně autové čáry.

b. Míč, který se dotkne pylonu, je v autu za goalline.

c. Pokud míč, který není v držení hráče, protne sideline a poté je akce v autu ukončena, je místem konce akce místo, kde míč protnul sideline.

Posuzování je tedy velmi odlišné od například kopané a je podobné tomu, které se užívá v basketbale. Není-li míč na zemi, tak nezáleží na pozici míče vůči sideline, ale na tom, kdo se jej dotýká (zdali stojí

v hřišti nebo v autu). A pokud se míče nedotýká nikdo, tak míč není v autu, dokud nespadne na zem. Praktický příklad: Běží-li runner s míčem podél pravé sideline a má míč v pravé natažené ruce, tak akce pokračuje, i když bude celý míč „v autu“. Naopak pokud by míč držel v natažené levé ruce, tak sice v momentě šlápnutí pravou nohou na čáru míč „v autu nebude“, ale z hlediska pravidel tomu tak bude.

Výklad pravidla 4-2-3

I. A88 je ve výskoku a získá pevně pod kontrolu forward pass od A12. A88 dopadne pravou nohou do hřiště a po dopadu udrží míč pevně pod kontrolou. V autu stojící B28 se míč dotkne v momentě, kdy A88 již míč ve výskoku získal pevně pod kontrolu, ale ještě nedopadl na zem. **Řešení**: Chycený forward pass.

Míč v autu, místo konce akce

Článek 4.a. Je-li akce ukončena pro míč v autu, aniž by míč protnul sideline, je místo ukončení akce v místě, kde byla k soupeřově goalline bližší špička míče v okamžiku ukončení akce (Výjimka: pravidlo 8-5-1-a) (výklad 8-5-1).

Jde o případ natažené levé ruky v předchozím příkladu.

b. Touchdown je dosažen, pokud míč protne rovinu goalline (pravidlo 2-12-2), aniž by se předtím dostal do autu míč nebo runner s míčem.

c. Receiverovi, který je v soupeřově endzóně a dotýká se přitom země, bude přiznáno chycení passu, pokud míč chytí tak, že se pro něj natáhne přes sideline nebo endline.

Chycený míč tedy není třeba „stáhnout k sobě“ do endzóny. Plně postačí, pokud je v endzóně receiver, míč v ní být nemusí. Toto platí nejen v endzóně, ale i v hrací ploše.

d. Pokud je akce ukončena pro míč v autu mezi goallines, je forward progress ukončen v místě špičky míče bližší k soupeřově goalline (výklady 8-2-1 a 8-5-1). (Výjimka: Pokud runner s míčem přeletí sideline (a platí to i pro vyklusávajícího runnera), je místo ukončení forward progressu dané místem, kde míč protnul sideline (výklady 7-2-4 a 8-2-1)).

Pokud tedy runner s míčem vyběhne do autu, tak je rozhodující pozice míč v okamžiku došlápnutí hráče do autu (základní pravidlo). Pokud ale runner s míčem do autu vyskočí, tak rozhodující není pozice míče v okamžiku dopadnutí hráče do autu, ale místo protnutí sideline (výjimka k pravidlu).

Výklad pravidla 4-2-4

I. Hráč stojící jednou nohou v autu za goalline se dotkne volného míče v hrací ploše. **Řešení**: Akce skončila pro míč v autu v místě špičky míče. Pokud šlo o nedotknutý free kick, jde o free kick do autu, tedy o faul free kick out of bounds. Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání, nebo míč pro tým B 30 yd před restraining line týmu A.

Pravidlo 5. Série downů, line-to-gain

Series of Downs, Line to Gain

Část 1. Začátek série, přerušení série, nová série

A Series: Started, Broken, Renewed

Přiřknutí série

Článek 1.a. Série (pravidlo 2-24-1) až čtyř po sobě jdoucích scrimmage downů je přiřknuta týmu, které bude snapovat v první akci následující po free kicku, touchbacku, fair catchi nebo změně držení míče; a útoku na začátku jeho poloviny prodloužení.

b. Nová série je přiřknuta Týmu A, pokud je v dovoleném držení míče a akce byla ukončena na nebo před line-to-gain.

c. Nová série je přiřknuta Týmu B, pokud tým A na čtvrtý down nezískal první down (výklad 10-1-5).

d. Nová série je přiřknuta týmu B, pokud scrimmage kick týmu A skončil v autu nebo zůstal volně ležet a nikdo o něj neměl zájem.

e. Nová série je přiřknuta týmu, který je po ukončení akce v dovoleném držení míče, a:

1. Během akce došlo ke změně držení míče.
2. Scrimmage kick přešel neutrální zónu (Výjimky: (1) při opakování downu; (2) pravidlo 6-3-7).
3. Přijatá penalizace přiřkla míč týmu, který se neprovinil.
4. Přijatá penalizace nařizuje první down.

f. Nová série je přiřknuta týmu B, pokud si po scrimmage kicku zvolí možnost rozehrávat v místě zakázaného doteku (Výjimka: při opakování downu) (pravidla 6-3-2-a a 6-3-2-b).

Line-to-gain

Článek 2.a. Line-to-gain je pro danou sérii stanovena 10 yardů od špičky míče bližší k soupeřově goalline. Pokud by to znamenalo, že by line-to-gain byla v soupeřově endzóně, převezme funkci line-to-gain goalline.

b. Line-to-gain dané série je stanovena v okamžiku ready for play před prvním downem.

Jakmile je line-to-gain stanovena (tzn. jakmile se postaví řetěz na 1&10), tak se line-to-gain neposouvá až do doby, než jeden nebo druhý tým získá nový první down (nových 1&10).

Forward Progress

Článek 3.a. Rozhodující pro určení, zdali se tým během akce posunul vpřed nebo vzad, je pozice špičky míče bližší soupeřově endline v okamžiku ukončení akce. Výjimky:

1. Pravidlo 8-5-1 (výklad 8-5-1).

2. Pokud receiver ve výskoku dokončí chycení passu v hřišti poté, co byl zatlačen soupeřem zpět, a akce je ukončena v místě chycení, je forward progress v místě, kde se receiver získal a udržel kontrolu nad míčem.
   Jde víceméně o stejnou zásadu jako při tlačení runnera s míčem zpět. Chycení míče je v takovém případě fakticky dokončeno po (časově) a za (místně) okamžikem/místem přijetí míče. Je to dané tím, že podmínkou chycení passu je dopadnutí na zem.
   Před měřením (pravidlo 4-1-3-p) se míč vždy pokládá tak, že je jeho delší osa rovnoběžná se sidelines (výklady 5-1-3, 7-3-6).

b. Je-li dosažení prvního downu sporné, měla by být situace přeměřena bez vyžádání. Není-li o dosažení prvního downu pochyb, nepřeměří se situace ani po vyžádání.

c. O přeměření lze požádat do ready for play.

Výklad pravidla 5-1-3

I. A88 ve výskoku přijme forward pass jeden yard uvnitř endzóny soupeře. Má míč pevně pod kontrolou a B21 ho trefí tak, že (a) koleny dopadne na zem na B-1; (b) nohama dopadne na zem na B-1. V obou případech po dopadu udrží míč pevně pod kontrolou. **Řešení**: (a) i (b) Touchdown (pravidlo 8-2-1-b).

II. A88 si běží pro pass hluboko do endzóny soupeře. Pak otočí a běží zpět směrem ke quarterbackovi. Když se vrací, tak ještě z endzóny vyskočí a ve vzduchu přijme forward pass, který jeden yard uvnitř endzóny získá pevně pod kontrolu. Aniž by byl dotknut soupeřem, tak jej hybná síla vynese z endzóny zpět do hrací plochy, kde dopadne na zem na B-1. Dopadne (a) na kolena; (b) na nohy. Po znovuzískání rovnováhy s míčem běží tak, že je složen na B-5. **Řešení**: (a) Nejde o touchdown, tým A má míč na B-1. (b) Nejde o touchdown, tým A má mít na B-5.

III. Hráč ve výskoku A2 přijme forward pass na A-35. V okamžiku, kdy A2 přijme míč, je trefen hráčem B1 a kontakt způsobí, že na zem dopadne na A-33, kde je ukončena akce. **Řešení**: Tým A má míč na A-35, kde je místo forward progressu.

IV. Line-to-gain je na A-50. A4 má míč v držení a míč protíná rovinu A-50. A4 skočí po hlavě přes A-50 a po nárazu do soupeře je odmrštěn na A-49, kde spadne na zem. **Řešení**: První down v místě forward progressu (pravidlo 4-1-3-b).

V. Line-to-gain je na A-50. A6 má míč v držení a není v sevření soupeře. A6 skočí přes A-50, ale je obranou zatlačen zpět. A6 zkusí běžet znovu a je složen na A-49. **Řešení**: Není to první down. Místo forward progress je na A-49.

VI. A5 má míč v držení a míč protíná goalline. A5 skočí po hlavě přes goalline a po nárazu do soupeře je odmrštěn na B-1, kde spadne na zem. **Řešení**: Touchdown. Akce skončí v okamžiku, kdy míč v držení A5 protnul rovinu goalline.

Přerušení posloupnosti downů

Článek 4. Posloupnost číslování scrimmage downů dané série je přerušena, pokud:

a. Během downu došlo ke změně držení míče.

b. Scrimmage kick přešel neutrální zónu.

c. Kop skončil v autu.

d. Kop zůstal volně ležet a nikdo o něj neměl zájem.

e. Tým A na jakýkoliv down získal první down.

f. Tým A na čtvrtý down nezískal první down.

g. Přijatá penalizace nařizuje první down.
h. Skórovalo se.
i. Jeden z týmů bude rozehrávat po touchbacku.
j. Skončila druhá čtvrtina.
k. Skončila čtvrtá čtvrtina.

Po ničem z výše uvedeného nemůže následovat druhý, třetí ani čtvrtý down, obecně tedy down s číslem o jedno vyšším. Pokud bude následovat scrimmage akce, tak to bude první down pro jeden z týmů.

Část 2. Down a držení míče po penalizaci

Down and Possession After a Penalty

Faul během free kick downu

Článek 1. Pokud po penalizaci faulu spáchaného během free kick downu následuje scrimmage down, půjde o první down s novou line-to-gain.

Penalizace znamenající novou sérii

Článek 2. Nová série s novou line-to-gain následuje po:
a. Penalizaci, která míč v držení týmu A posunula před line-to-gain.
b. Penalizaci, která nařizuje první down.

Faul před změnou držení míče

Článek 3.a. Po přijaté penalizaci za faul, který nastal mezi goallines a před změnou držení míče, náleží míč týmu A a bude se opakovat down. Pokud součástí penalizace není ztráta downu, nařízený první down nebo penalizace míč neposunula na nebo před line-to-gain, bude se opakovat down (Výjimky: pravidla 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 a 10-2-5) (výklad: 10-2-3).
b. Pokud je součástí penalizace ztráta downu, počítá se tento down mezi čtyři downy dané série.

Výklad pravidla 5-2-3

I. Forward pass týmu A na čtvrtý down spadne na zem poté, co se jej dotkl původně neoprávněný receiver, který je neoprávněně víc než tři yardy před neutrální zónou. **Řešení**: Faul, neoprávněný receiver před scrimmage line (ineligible receiver downfield). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání. 1&10 pro tým B, pokud bude penalizace odmítnuta (pravidlo 7-3-10).

Faul po změně držení míče

Článek 4. Po přijaté penalizaci za faul, který nastal po změně držení míče, náleží míč týmu, který byl v držení míče v okamžiku faulu a půjde o první down s novou line-to-gain (Výjimka: pravidlo 10-2-5-a).

Odmítnutá penalizace

Článek 5. Po odmítnuté penalizaci následuje down očíslovaný tak, jako by k faulu vůbec nedošlo.

Faul mezi akcemi

Článek 6. Po penalizaci faulu, který nastal mezi akcemi, následuje down očíslovaný tak, jako by k faulu vůbec nedošlo. Výjimkou je případ, kdy penalizace faulu týmu B posunula míč na nebo před line-to-gain nebo penalizace nařizuje první down (pravidlo 9-1) (výklad 10-1-5).

Výklad pravidla 5-2-6

I. 4&2 na A-35. A1 dostane snap a míč fumbluje na A-38. Míč skončí v autu na (a) A-40 nebo (b) A-30. Bezprostředně po skončení akce se tým A dopustí personal faulu. **Řešení**: (a) 1&10 na A-23 pro tým A, čas bude spuštěn na signál. (b) 1&10 na A-15 pro tým B, čas bude spuštěn na snap.

Faul mezi sériemi

Článek 7.a. Penalizace faulu po akci (včetně faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci), který nastal mezi skončením série a ready for play, je provedena před stanovením nové line-to-gain.

b. Penalizace faulu před akcí, který nastal po ready for play, je provedena po stanovení nové line-to-gain.

Pokud předchozí akce znamená první down pro jeden nebo druhý tým (tzn. skončí předchozí série) a nastane-li mezi akcemi faul před ready for play, bude vždy následovat 1&10 a tyčky řetězu se (v souladu s penalizací) posouvají společně s ukazatelem downu. Nastane-li však takový faul až po ready for play, bude následovat 1&25 nebo 1&15 nebo 1&5 (podle toho, zdali se tým A dopustí faulu za 15 nebo za 5 yardů nebo se tým B dopustí faulu za 5 yardů), tzn. posouvá se pouze ukazatel downu, nikoliv tyčky řetězu. Pokud by se tým B dopustil faulu za 15 yardů, tak se postupuje dle výjimky uvedené v pravidle 5-2-6 a protože penalizace takového faulu vždy nařizuje první down, tak se posune ukazatel downu i tyčky řetězu a následovat bude 1&10.

Výklad pravidla 5-2-7

I. 3&4 na B-30. Runner s míčem A22 vyběhne do autu na B-18. Bezprostředně po skončení akce se B88 dopustí faulu. **Řešení**: 1&G na B-9 pro tým A, čas bude spuštěn na signál (výjimka v posledních dvou minutách poločasu).

II. 4&4 na A-16. Runner s míčem A22 vyběhne do autu na A-18. Bezprostředně po skončení akce se A77 dopustí faulu. **Řešení**: 1&G na B-9 pro tým B, čas bude spuštěn na snap.

III. 4&5. Tým A získá 6 yardů a je mu přiřknuta nová série. Mezi ready for play a snapem se A55 dopustí (a) personal faulu nebo (b) false startu. **Řešení**: (a) 1&25. (b) 1&15.

IV. 3&4 na A-50. Mezi ready for play a snapem skočí B60 přes neutrální zónu a trefí snappera A50. A61 potom fauluje hráč B60 a jde o personal faul. **Řešení**: Nejprve je tým B penalizován pěti yardy za offside B60, poté je tým A penalizován patnácti yardy a následovat bude 1&10 na A-40.

V. Poté, co tým A získal první down, umpire položí míč na zem na B-30. Referee pokyne umpirovi, aby ustoupil od míče, ale dříve, než provede signál ready for play, snapper A55 snapne míč. **Řešení**: Faul před akcí týmu A, delay of game. 5yd penalizace, 1&10 na B-35. Pozn.: Jde o faul mezi sériemi a faul nastal před prvním ready for play následující série. Proto tedy 1&10 a ne 1&15 (pravidla 4-1-1 a 4-1-4).

VI. Runner s míčem A22 je tvrdě složen B44 na B-5, což ústí v 1&5. Po skončení akce A22 vstane a udeří B44. **Řešení**: 15yardová penalizace týmu A, A22 je vyloučen. Po provedení penalizace bude mít tým A 1&10 na B-20.

Fauly obou týmů

Článek 8. Došlo-li během downu ke vzájemně se rušícím faulům, bude se tento down opakovat (Výjimky k pravidlu 10-1-4) (výklad 10-1-4).

Konečné rozhodnutí

Článek 9. Rozhodnutí již nelze změnit, pokud byla dovoleně rozehrána následující akce nebo pokud skončila druhá nebo čtvrtá čtvrtina (pravidla 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 a 11-1-1). (Výjimka: Očíslování downu může být opraveno kdykoliv během dané série downů nebo před dovoleným rozehráním akce následující po této sérii.)

Pravidlo 6. Kopy

Kicks

Část 1. Free kicky

Free Kicks

Restraining lines

Článek 1. Nedojde-li penalizací k posunu, provádí se kickoff z yardline 15 yardů od středu hřiště na polovině kopajícího týmu a free kick po safety z 20-yardline kopajícího týmu. Restraining line kopajícího týmu je yardline vymezená čárou, ze které se kop provádí, konkrétně jejím okrajem, který je bližší k soupeřově goalline. Restraining line přijímajícího týmu je 10 yardů před restraining line kopajícího týmu.

Restraining line je čára, resp. rovina, tzn. je „nekonečně úzká“. Restraining line tak fakticky není rovna namalované čáře, ale pouze jejímu přednímu okraji.

Free kick formace

Článek 2.a. Free kick se provádí dovoleným kopnutím do míče, který je na restraining line týmu A (Výjimka: pravidlo 6-1-2-c-4), a to na hashmarku nebo mezi hashmarky. Referee dá signál ready for play, jakmile jsou rozhodčích na svých místech a kickerovi byl podán míč (výklad 2-16-6).

Po signálu ready for play:

1. Míč lze přesunout jinam pouze po týmovém timeoutu a před následným kopem [S19: IFK].
2. S výjimkou kickera při provedení kopu a holdera držícího míč musí být všichni hráči kopajícího týmu za svou restraining line [S18: OFK].
3. Pokud se hráč týmu A při provádění kopu netrefí (chtěně nebo nechtěně) do míče, dopustí se faulu před akcí, zakázaného postupu (illegal procedure) [S19: IFK].

Penalizace – Faul před akcí. Zakázaný kop. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S18/S19: IFK/OFK].

b. Hráči kopajícího týmu nesmí být po ready for play, s výjimkou kickera, víc než pět yardů za svou restraining line. Hráč tuto podmínku splní, pokud jednou nohou stojí na nebo před čarou, která je pět yardů za restraining line. Pokud je hráč víc než pět yardů za restraining line a jeho spoluhráč provede kop, jde faul za illegal formation (zakázanou formaci) [S19: IFK].

Při standardním kickoffu (z A-35) se tedy všichni hráči, s výjimkou kickera, musí ke kickoffu vybíhat tak, že alespoň jednou nohou stojí přes oba okraje čáry na hřišti označující A-30. Nebo blíž k míči. Toto platí i pro případ, že by vybíhali ze sprinterského postavení – i v tomto případě by rozhodující byla poloha nohou, nikoliv rukou.

c. V okamžiku kopu:

1. Hráči týmu A, s výjimkou kickera a holdera, musí být za míčem [S18: OFK].

2. Hráči týmu A musí být v hřišti [S19: IFK].
3. Kicker musí mít po každé ruce alespoň čtyři spoluhráče [S19: IFK].
   Kicker musí mít po každé ruce alespoň tři spoluhráče.
4. Pokud je po safety kop proveden puntem nebo drop kickem, lze kop provést z místa za restraining line kopajícího týmu. Penalizace faulu během akce, která má být provedena z místa předchozího rozehrání, bude provedena z 20-yardline, nedojde-li k posunutí restraining line kopajícího týmu předchozí penalizací [S18 nebo adekvátní signál].
5. Všichni hráči týmu A musí být po ready for play v jednom okamžiku mezi 9yd značkami [S19: IFK].

Penalizace (b-c5) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B; nebo z místa následujícího rozehrání po touchbacku [S18 nebo S19: IFK/OFK].

6. Hráči týmu B musí být v hřišti [S19: IFK].
7. Hráči týmu B musí být za svou restraining line [S18: OFK].

Penalizace (c6-c7) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S18 nebo S19: IFK/OFK].

d. Pokud míč z jakéhokoliv důvodu spadne po ready for play z týčka, nesmí tým A kopnout do míče a rozhodčí ihned zapískají.

Výklad pravidla 6-1-2

I. Míč byl odkopnut z týčka, na kterém byl položen zakázaným způsobem; míč byl při kickoffu odkopnut puntem; míč byl odkopnut z místa mezi hashmarkem a bližší sideline. **Řešení**: Zakázaný kop (illegal kick). Faul před akcí. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání (2-16-1-b).

II. Pravonohý kicker A11 si před free kickem míč položí na týčko v ose hřiště a jeho spoluhráči jsou postaveni tak, že čtyři jsou nalevo od míče a šest je napravo od míče. Vítr míč sfoukne z týčka, proto při druhém pokusu míč na týčku drží A55. A55 byl původně vlevo od míče, nyní je po kickerově pravé ruce. Ostatní hráči týmu A své pozice nezměnili. **Řešení**: Faul týmu A za illegal formation (zakázanou formaci). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

III. Kicker A11 si před free kickem míč položí na týčko na pravý hashmark. Všechny své spoluhráče má po levé ruce. Po ready for play se čtyři hráči týmu A přesunou z levé strany A11 na jeho pravou stranu a v okamžiku kopu je A11 má po pravé ruce. **Řešení**: Dovolená formace.

IV. A11 si před free kickem míč položí na týčko v ose hřiště na A-35. A12 je poblíž. Po ready for play se A11 rozběhne jako by chtěl provést kop, ale najednou se rozběhne A12 a odkopne míč. V okamžiku kopu je A11 přímo za míčem a po levé ruce má tři spoluhráče. A12 míč odkopl pravou nohou. **Řešení**: Faul týmu A za illegal formation (zakázanou formaci). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání a opakování kopu, pokud si tuto možnost vybere tým B; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

V. Tým A je během free kicku v offsidu. B27 kop zvedne s kolenem na zemi. **Řešení**: Faul týmu A, offside. Místo zvednutí míče je místem konce akce. Penalizace – tým B si může vybrat 5 yd z místa předchozího rozehrání a opakování free kicku; nebo 5 yd z

místa konce akce a 1&10. Zvednutí míče zahájilo running akci, která ihned i skončila. Tytéž možnosti by tým B měl i v případě, že by B27 chytil fair catch.

VI. Tým A je při free kicku v offsidu a B17 chytí míč na B-15. B17 returnuje na B-45, kde fumbluje. A67 míč zvedne B-47 a doběhne na B-35, kde fumbluje. B20 míč zalehne na B-33. **Řešení**: Faul týmu A, offside. Tým B si může vybrat opakování kopu po pětiyardové penalizaci z místa předchozího rozehrání nebo si může vybrat míč a 1&10 na B-38.

VII. Tým A je připraven na kickoff z A-35. Dva hráči, A33 a A66, jsou ve čtyřbodovém postavení tak, že nohy mají na A-29 a ruce na A-31. Nedotknutý kop spadne na zem v endzóně týmu A a akce je ukončena. **Řešení**: Touchback. Faul týmu A za illegal formation (zakázanou formaci). Tým B má při přijetí penalizace dvě možnosti: Po pětiyardové penalizaci z místa (B-25), kde mu po skončení akce náleží míč, rozehrávat z B-30; nebo opakování kopu týmem A z A-30 (pravidlo 6-1-8).

VIII. Blíží se konec zápasu, skóre je vyrovnané. Tým A je připraven na free kick z A-35. Kicker A10 si míč praví na pravý hashmark a vše nasvědčuje zahrání onside kicku. A10 se po signálu ready for play rozběhne k míči, zvedne jej, přenese je na levý hashmark a rychle provede kop. **Řešení**: Poté, co si tým A zvolil umístění míče mezi hashmarky a po signálu ready for play, lze míč přemístit pouze po týmovém timeoutu. Faul před akcí. Zakázaná formace. 5yd penalizace z místa následujícího rozehrání.

IX. Kickoff z A-35. Zápas se chýlí ke konci a kopající tým prohrává o 2 body, takže se postavil na onside kick. Kopající tým má 6 hráčů nalevo od kickera a 4 hráče napravo. Kicker A90 je postavený tak, že to vypadá na kop směrem doleva. Kicker se při rozběhu náhle zastaví, ale jeho spoluhráči vlevo od něj přeběhnou restraining line, pak se zastaví a vrátí se zpět. Pak náhled kicker míč kopne doprava v momentě, kdy jsou všichni hráči týmu A za svojí restraining line. **Řešení**: Zakázaný kop. Hra zůstává přerušena. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Podle pravidla 6-1-2-a-2 musí být všichni hráči týmu A, kromě kickera a možného holdera, v okamžiku kopu za míčem. Pokud jsou v okamžiku kopu před míčem, jde o offside během akce. Výklad praví, že pokud hráč týmu A přeběhne po ready for play svou restraining line a pak se ještě před kickoffem vrátí zpět, jde o offside před akcí. Tento výklad se nevztahuje na případ, kdy míč spadne z týčka (pravidlo 6-1-2-d). Pokud k tomu dojde, rozhodčí musí zapískat a týmy se na kickoff připraví znovu.

×

Dotknutí a zalehnutí free kicku; zakázaný dotek

Článek 3.a. Hráči týmu A se free kicku smí dotknout až poté, co:

1. Míče se dotkne hráč týmu B (Výjimky: pravidla 6-1-4 a 6-5-1-b);
2. Míč protne restraining line týmu B a zůstane před ní (Výjimka: pravidlo 6-4-1) (výklad 2-12-5); nebo
3. Míč se dotkne hráče, země, rozhodčího nebo čehokoliv jiného za restraining line týmu B.

Až poté jsou všichni hráči týmu A oprávněni dotknout se, zvednout nebo chytit kop.

b. Jakýkoliv jiný dotek týmem A je zakázaný dotek (illegal touching). Jde o violation, které po skončení akce dává přijímajícímu týmu právo rozehrát další akci v místě violation.

c. Práva popsaného v odstavci b. nelze využít po přijetí penalizace faulu některého týmu během akce nebo po vzájemně se rušících faulech.
d. K zakázanému doteku v endzóně týmu A se nepřihlíží.

Výklad pravidla 6-1-3

I. A33 se zakázaně dotkne free kicku; poté on nebo A44 zakázaně kop zalehne. **Řešení**: V obou případech jde o zakázaný dotek (illegal touching). Pokud nedošlo k přijaté penalizaci faulu nebo vzájemně se rušícím faulům, může si tým B vybrat, na kterém ze dvou míst zakázaného doteku bude rozehrávat následující akci.

II. Tým A provede onside free kick z A-35. A55 blokuje nad pasem a zepředu B44 na A-46 v okamžiku, kdy je nedotknutý kop na A-43. A28 mufne míč na A-44 a v okamžiku, když je míč na A-46, tak A88 blokuje B52 na A-42. Nakonec míč zalehne A20 na A-44. **Řešení**: Blok hráče A55 je faul a dotek hráče A28 je zakázaný, protože tým A není oprávněn dotknout se míče, protože míč neurazil 10 yardů ani se jej nedotkl hráč týmu B. Blok hráče A88 je dovolený, protože nastal až poté, co míč urazil 10 yardů. Poté, co A20 na A-44 zalehne míč, je tým A v dovoleném držení míče. Tým B má dvě možnosti: Odmítnout penalizaci zakázaného bloku a rozehrávat na A-44 díky právu na míč po zakázaném doteku; nebo se tohoto práva vzdát a nechat tým A po 5yardové penalizaci bloku A55 kopat znovu z A-30. Z místa konce akce, A-44, penalizaci provést v žádném případě nelze, protože po skončení akce míč nenáleží týmu B (pravidlo 6-1-12).

Vynucený dotek se nebere v potaz

Článek 4.a. Na hráče v hřišti, který byl do free kicku vblokován soupeřem, se nahlíží jako by se kopu nedotkl (výklad 2-11-4).
b. Na hráče v hřišti, kterého se dotkl soupeřem odbitý nebo zakázaně kopnutý míč, se nahlíží, jako by se kopu nedotkl (pravidlo 2-11-4).

Volně ležící free kick

Článek 5. Pokud free kick zůstane volně ležet a nikdo o něj nemá zájem, akce skončí a míč náleží přijímajícímu týmu v místě konce akce.

Chycený nebo zvednutý free kick

Článek 6.a. Pokud free kick chytí nebo zvedne hráč přijímajícího týmu, akce pokračuje (Výjimky: pravidla 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 a 6-5-2). Pokud free kick chytí nebo zvedne hráč kopajícího týmu, akce skončí a míč náleží přijímajícímu týmu v místě konce akce. Výjimkou je případ, kdy je kopající tým v okamžiku ukončení akce v dovoleném držení míče. V takovém případě míč náleží kopajícímu týmu.
b. Pokud míč současně chytí nebo zvednou soupeřící hráči, kteří jsou oba oprávnění dotknout se míče, akce současným držením míče skončí.
c. Sdíleně držený míč je po kopu přiřknut přijímajícímu týmu.

Konec akce v endzóně

Článek 7.a. Pokud se týmem B nedotknutý free kick dotkne země na nebo za goalline týmu B, akce skončí a míč náleží týmu B.

b. Je-li výsledkem free kicku touchback (pravidlo 8-6-1) pro tým B, bude tým B rozehrávat ze své 25-yardline.

Fauly kopajícího týmu

Článek 8. Po jakémkoliv faulu kopajícího týmu během free kick akce kromě překážení chytání kopu (kick-catch interference) (pravidlo 6-4) rozhodne tým B, zdali má být penalizace provedena z místa předchozího rozehrání s opakováním downu, nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

Fauly na kickera

Článek 9. Kicker, který provedl free kick, nesmí být blokován, dokud nepostoupil pět yardů před svou restraining line nebo dokud se kop nedotkl hráče, rozhodčího nebo země (pravidlo 9-1-16-c).

Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání [S40: PF-RFK].

Zakázaná wedge

Článek 10.a. Wedge je tvořena dvěma nebo více hráči, kteří jsou srovnaní rameny k sobě a jsou od sebe nejvýše dva yardy.

b. Pouze free kick down: Po odkopnutí míče je přijímajícímu týmu zakázáno záměrně vytvořit wedge dvou nebo více hráčů za účelem blokovat runnerovi s míčem. Jde o faul během akce bez ohledu na to, zdali dojde mezi soupeři ke kontaktu.

Penalizace − Nekontaktní faul. 15 yd z místa faulu; nebo 15 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B, je-li toto místo za místem faulu. 15 yd z místa předchozího rozehrání a opakování downu, pokud míč po konci akce náleží týmu A [S27: IWK].

c. Vytvoření wedge není zakázané, pokud jde o kop ze zjevné onside kick formace.

Onside kick formace, ostatně ani onside kick jako takový, není nijak definovaná a s ohledem na fakt, že kicker musí mít po obou rukách vždy alespoň čtyři spoluhráče, lze bod číst i tak, že je zjevné (s ohledem na čas a skóre například), že kopající tým bude zahrávat krátký free kick s cílem jej zalehnout.

d. Pokud akce skončí touchbackem, fair catchem nebo faulem za free kick do autu, tak se o faul nejedná.

Hráč v autu

Článek 11. Hráč týmu A, který během free kicku vyběhl do autu, se během akce nesmí vrátit do hřiště (Výjimka: toto neplatí pro hráče týmu A, který je do autu vyblokován a snaží se ihned vrátit do hřiště).

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B; nebo z místa následujícího rozehrání po touchbacku [S19: OBK].

Pravidlo poruší i hráč týmu A, který běží podél sideline a omylem na ni jednou šlápne. Šlápnutí totiž představuje ono vyběhnutí, a protože dál už hráč běží hřištěm, tak jeho další běh představuje návrat do hřiště.

Omezení platí pouze během kopu, tzn. neplatí během případného následného returnu.

Oprávnění blokovat

Článek 12. Hráči týmu A nesmí blokovat soupeře, dokud nejsou oprávnění dotknout se při free kicku míče.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B; nebo z místa následujícího rozehrání po touchbacku [S19: IBK].

Faulem je v tomto případě i za jiných podmínek zcela dovolený blok.
Ilustrativním příkladem tohoto faulu je situace, kdy 10 hráčů kopajícího týmu předběhne při onside kicku míč a budou blokovat míči a jedenáctému hráči do doby, než se míč urazí 10 yardů. Ne že by bylo přímo zakázané míč předběhnout, ale v rámci tohoto ilustračního příkladu musí všech 11 hráčů následovat míč a čekat, až urazí 10 yardů.

Onside konverze

Článek 13.

Celý tento článek je ryze český, není součástí (originálních) pravidel fotbalu a týká se výhradně zápasů bez free kicků.

Článek stanovuje postup pro zápasy bez free kicků. Pravidlo je připraveno pro některé soutěže, resp. ligy mládeže nebo žen, kde je free kick příliš náročnou a rizikovou disciplínou. Cílem je eliminovat returny, tedy potenciálně nejrizikovější součást hry.

a. Tým A místo skutečného free kicku rozhodne, zdali míč odevzdá týmu B, nebo zahraje „onside konverzi“.

Odevzdání míče týmu B je náhradou standardního (dlouhého) kickoffu. „Onside konverze“ je pak náhradou onside kicku.

b. Pokud tým A zvolí odevzdání míče, náleží míč týmu B 40 yardů před restraining line týmu A, avšak ne blíž než na 20-yardline týmu B.

Restraining line je určená standardně, tzn. nedojde-li k předchozí penalizaci, je 15 yardů od půlící čáry, tzn. na nezkráceném hřišti na 35-yardline týmu A. Po odevzdání míče tedy bude následující akci rozehrávat tým, který by přijímal kickoff z vlastních 25 yardů. Celou myšlenku nahrazení kickoffu lze tedy popsat tak, že všechny returny skončí na B-25.

c. Pokud tým A zvolí onside konverzi, bude zahrávat čtvrtý down a line-to-gain je 15 yardů před restraining line týmu A (která se změní ve scrimmage line). Pro onside konverzi platí standardní pravidla pro čtvrtý down, včetně návazností následující akce, s těmito výjimkami:
   1. Rozhodčí ukončí akci, pokud runner s míčem týmu A postupuje před změnou držení míče vpřed a míč v jeho držení protne rovinu line-to-gain.
   2. Rozhodčí ukončí akci, pokud hráč týmu A chytí forward pass před line-to-gain.
   3. Pro penalizace během onside konverze platí:
      (a) Line-to-gain se pokaždé penalizaci stanovuje vždy znovu.
      (b) S výjimkou faulů, jejichž součástí penalizace je i ztráta downu, se vždy opakuje (čtvrtý) down.
      (c) Yardové penalizace všech faulů jsou standardní. Toto platí i pro případ, že standardní pravidlo nařizuje půlení vzdálenosti ke goalline. Pokud by penalizace posunula místo následujícího rozehrání do endzóny týmu A,

bude faul penalizován ztrátou downu v místě předchozího rozehrání. Pokud by penalizace posunula line-to-gain do endzóny týmu B, bude faul penalizován přiřknutím prvního downu pro tým A v místě předchozího rozehrání.

Bez ohledu na provedené penalizace musí tým A vždy proměnit 4&15, vzdálenost se nikdy nezkrátí a nikdy nelze (resp. až na extrémní případ série faulů popsaný v odstavci c) penalizací získat první down. Podobně jako při onside kicku nelze „zalehnout“ míč díky penalizaci a nikdy se vzdálenost nezkrátí na méně (ale ani neprodlouží na více) než 10 yardů.

4. Game clock se během onside konverze nespouští.

d. Onside konverzi může tým A zvolit pouze v druhém poločase a pouze za podmínky, že prohrává.

e. Po onside konverzi je play clock nastaven na 25 sekund.

Část 2. Free kick do autu

Free Kick Out of Bounds

Kopající tým

Článek 1. Pokud free kick přejde mezi goallines do autu, aniž by se jej dotkl hráč týmu B v hřišti, jde o faul (výklad 4-2-1).

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B; nebo může přijímající tým rozehrávat z hashmarku 30 yardů před restraining line týmu A [S19: KOB].

Výklad pravidla 6-2-1

I. Kickoff kopnutý z A-35 skončí v autu, aniž by se ho dotkl tým B. Kopu se ale zakázaně dotkl tým A. **Řešení**: Tým B má čtyři možnosti: může rozehrávat v místě zakázaného doteku; může přijmout 5yardovou penalizaci z místa předchozího rozehrání a tým A bude kopat z A-30; může rozehrávat z hashmarku na B-35; nebo může rozehrávat z hashmarku pět yardů od místa, kde se míč dostal do autu (pravidlo 6-1-8).

II. Tým A je v offsidu nebo poruší pravidlo o střídání a kickoff z 35-yardline skončí v autu poté, co byl dotknutý týmem B. **Řešení**: Je jedno, jestli tým B přijme penalizaci offsidu, nebo za střídání. V obou případech si bude moci vybrat opakování kopu z A-30 nebo snapnout z hashmarku pět yardů od místa, kde se míč dostal do autu (pravidlo 6-1-8).

Přijímající tým

Článek 2. Pokud free kick přejde mezi goallines do autu, míč náleží přijímajícímu týmu na hashmarku. Pokud free kick přejde do autu za goalline, míč náleží týmu bránícímu danou goalline (výklad 6-5-3).

Výklad pravidla 6-2-2

I. Free kick kopnutý z A-35 skončí v autu, aniž by se ho dotkl tým B. Tým A byl v offsidu. **Řešení**: Tým B má tři možnosti: může přijmout 5yardovou penalizaci z místa předchozího rozehrání a tým A bude znovu kopat z A-30; může rozehrávat z hashmarku na B-35; nebo může rozehrávat z hashmarku pět yardů od místa, kde se míč dostal do autu (pravidlo 6-1-8).

II. Free kick kopnutý z A-35 skončí v autu, aniž by se ho dotkl tým B. Když už byl míč v autu, dopustil se tým A faulu penalizovaného 15 yardy. **Řešení**: Tým B může zvolit opakování kopu týmem A po 5yardové penalizaci následované 15yardovou penalizací;

může rozehrávat z hashmarku na B-50; nebo může rozehrávat z hashmarku 20 yardů od místa, kde se míč dostal do autu.

III. Letící free kick trefí hráče týmu B, který stojí ve své endzóně. Od hráče se míč odrazí a na B-3 přejde do autu. **Řešení**: 1&10 na hashmarku na B-3 pro tým B.

IV. Free kick z A-35. B17 se z hřiště odrazí, ve vzduchu lapí míč a dopadne s míčem pod kontrolou do autu. B17 byl první hráč, který se kopu dotkl. **Řešení**: Nejde o faul za free kick do autu. Když se B17 dotkl míče, byl v hřišti. Tým B bude mít míč na yardline, kde B17 přeskočil sideline (pravidlo 2-27-15).

Část 3. Scrimmage kicky

Scrimmage kicks

Za neutrální zónou

Článek 1.a. Pokud scrimmage kick nepřekročí neutrální zónu, akce pokračuje. Hráči obou týmů mohou míč za neutrální zónou chytit nebo zvednout a postupovat s ním.

b. Na zblokování scrimmage kicku soupeřem kopajícího týmu, který není dál než tři yardy před neutrální zónou, se nahlíží jako by k němu došlo v nebo za neutrální zónou (pravidlo 2-11-5).

Výklad pravidla 6-3-1

I. B33 se dotkne puntu pět yardů před neutrální zónou. Punt se pak odrazí zpět za neutrální zónu, kde míč zvedne A33. **Řešení**: Akce okamžikem zvednutí skončila a s míčem postupovat nelze. První down pro tým A (pravidla 6-3-3 a 6-3-6-a), čas bude s ohledem na dovolený kop v předchozí akci spuštěn na snap.

II. Punt nebo pokus o field goal přeletí přes neutrální zónu, ale vítr míč zavane zpět, aniž by se míče kdokoliv dotkl. Za neutrální zónou se míč dotkne země, hráč nebo rozhodčího. **Řešení**: Na kop, který se před neutrální zónou nedotkne země, hráče nebo rozhodčího, se dle pravidel nahlíží tak, že neutrální zónu nepřešel. Tým B může po chycení nebo zvednutí scrimmage kick postupovat za všech okolností. Tým A může po chycení nebo zvednutí scrimmage kicku postupovat jen za podmínky, že se tak stane v nebo za neutrální zónou a kop nepřekročil neutrální zónu (pravidlo 2-16-7).

III. A1 zavazí hráči B1 při chytání scrimmage kicku, který nepřešel neutrální zónu. **Řešení**: Nejde o překážení chytání kopu, všichni hráči jsou oprávněni dotknout se míče a všichni hráči jsou oprávnění jej zvednout a postupovat s ním. Proto mohou všichni hráči, při snaze dostat se k míči, strčit do soupeře (pravidlo 9-3-3-c-3). Nicméně ani při snaze dostat se k míči, nebo takto pomoci spoluhráči, nelze soupeře držet.

IV. Punt týmu A zpoza goalline přejde neutrální zónu do hrací plochy, tam trefí hráče týmu B, od něj se míč odrazí zpět za goalline týmu A, kde míč zalehne A32. **Řešení**: Safety (pravidla 6-3-3, 6-3-6-a, 8-5-1-a).

Před neutrální zónou

Článek 2.a. Hráči kopajícího týmu se v hřišti nesmí dotknout scrimmage kicku, který přešel neutrální zónu, dokud se jej nedotkne soupeř. Jde o zakázaný dotek (illegal touching), violation, které po skončení akce dává přijímajícímu týmu právo rozehrát další akci v místě violation (pravidlo 6-3-4) (výklad 2-12-2).

b. Práva popsaného v odstavci a. nelze využít po přijetí penalizace faulu některého týmu během akce (výklad 6-3-11).
c. Práva popsaného v odstavci a. nelze využít po vzájemně se rušících faulech.
d. K zakázanému doteku v endzóně týmu A se nepřihlíží. Zakázaný dotek při potvrzení vede, je-li využit, ke zrušení skórování týmu A. Zakázaný dotek v prodloužení vede, je-li využit, k ukončení dané poloviny prodloužení.

Výklad pravidla 6-3-2

I. Tým A se zakázaně dotkne kopu, poté se míče dotkne tým B a míč nakonec zalehne tým A. **Řešení**: Druhý dotek míče, tedy zalehnutí, týmem A je dovolený, což znamená, že aby tým B získal míč, tak musí využít práva rozehrávat v místě prvního, zakázaného, doteku. Není-li zakázaný dotek současně i zakázaným zalehnutím a pokud se během akce ani jeden tým nedopustil faulu, tak má přijímající tým jistotu, že ať se během akce stane cokoliv, tak po akci může využít práva rozehrávat v místě violation.

II. Během scrimmage kicku se A1 dopustí zakázaného doteku. Míč zvedne B1, postupuje s ním, ale fumbluje. Míč poté zvedne A2 a během jeho postupu se B2 dopustí holdingu, někoho podrazí nebo někoho udeří. **Řešení**: Tým A si může nechat míč po penalizaci faulu týmu B. Ale pokud tým A penalizaci odmítne, získá míč tým B uplatněním violation. Pokud byl čin B2 vyhodnocen jako rvačka, bude vyloučen.

III. A80 je první hráč, který se dotkl puntu týmu A, který přešel neutrální zónu. Míč poté zvedne B40, ale po pěti yardech fumbluje. Fumble zvedne A20 a skóruje touchdown. Během runu A20 se B70 dopustil holdingu. **Řešení**: Touchdown neplatí. Pěti- a desetiyardové fauly nelze penalizovat na potvrzení nebo následující kickoff. Penalizace faulu týmu B je odmítnuta dle pravidla, protože ji nelze odkud provést. Míč náleží týmu B v místě zakázaného doteku (pravidlo 10-2-5-a-2).

IV. A80 je první hráč, který se dotkl puntu týmu A, který přešel neutrální zónu. Míč poté zvedne B40, ale po pěti yardech fumbluje. Fumble zvedne A20 a skóruje touchdown. Během runu B40 se B70 dopustil holdingu. **Řešení**: Touchdown neplatí. Pěti- a desetiyardové fauly nelze penalizovat na potvrzení nebo následující kickoff, ale díky zakázanému doteku lze faul týmu B penalizovat dle pravidla 5-2-4. Míč náleží týmu B, buď v místě zakázaného doteku, pokud tým A penalizaci odmítne; nebo v místě, kam se míč umístí po provedení penalizace, pokud tým A penalizaci přijme (pravidla 10-2-2 a 10-2-5-a-2).

Všichni jsou oprávnění

Článek 3. Pokud se scrimmage kicku, který překročil neutrální zónu, dotkne hráč přijímajícího týmu v hřišti, mohou míč chytit nebo zvednout hráči obou týmů (pravidlo 6-3-1-b) (Výjimky: pravidla 6-3-4 a 6-5-1-b) (výklad 8-4-2).

Vynucený dotek se nebere v potaz

Článek 4.a. Na hráče v hřišti, který byl do scrimmage kicku, který přešel neutrální zónu, vblokován soupeřem, se nahlíží, jako by se kopu nedotkl (výklad 2-11-4).
b. Na hráče v hřišti, kterého se dotkl soupeřem odbitý nebo zakázaně kopnutý míč, se nahlíží jako by se kopu nedotkl (pravidlo 2-11-4-c).

Výklad pravidla 6-3-4

I. Tým A puntuje ze své 30-yardline. Nedotknutý kop poskakuje na B-3, kde A3 vblokuje hráče B1 do míče a od něj se míč odrazí do endzóny a přes endline do autu. **Řešení**: Touchback. Protože byl B1 do míče vblokován soupeřem, nahlíží se na něj, jako by se míče nedotkl (pravidlo 2-11-4). Podnět dal kop, nikoliv dotek B1 (pravidlo 8-7-1).

II. Pokusu o dlouhý field goal týmu A se jako první dotkne A1, který dozadu odbije kutálející se míč do poblíž stojícího B1. **Řešení**: Zakázaný dotek A1. Na tým B se nahlíží, jako by se míče nedotkl (pravidla 2-11-4 a 8-4-2-b).

III. Během scrimmage kick leží nedotknutý míč volně na zemi na B-3. B22 vblokuje A80 do míče a tím se míč dostane do endzóny, kde se dotkne země. **Řešení**: Akce skončí v okamžiku, kdy se míč dotkne v endzóně země, touchback. K doteku A80 se nepřihlíží, dle pravidla se kopnutého míče nedotkl ani jeden tým (pravidlo 8-6-1-b).

IV. B22 blokuje hráče A88 a brání mu, aby mohl zakleknout odpuntovaný míč kutálející se po zemi. Oba hráči jsou v sobě zaklesnutí a míč se odrazí do nohy B22. Míč zalehne A44 na B-30. **Řešení**: 1&10 na B-30 pro tým A, zde se o vblokování do míče nejedná. B22 sice v okamžiku, kdy se dotkl míče, byl v kontaktu s A88, ale to nebylo příčinou doteku (pravidlo 2-11-4). Game clock bude spuštěn na snap.

V. A44 vblokuje hráče B33 do kutálejícího se puntu. Míč se od něj odrazí do nohy B48 a míč poté zalehne tým A. **Řešení**: 1&10 v místě zalehnutí pro tým A. Dotek B33 je sice vynucený a nebere se v potaz, ale pro dotek B48 toto neplatí (pravidlo 2-11-4). Díky doteku B48 byl tým A oprávněn míč zalehnout.

Chycení nebo zvednutí přijímajícím týmem

Článek 5. Pokud scrimmage kick, který přešel neutrální zónu, chytí nebo zvedne hráč přijímajícího týmu, akce pokračuje (Výjimky: pravidla 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 a 6-5-2) (výklad 8-4-2).

Chycení nebo zvednutí kopajícím týmem

Článek 6.a. Pokud scrimmage kick, který přešel neutrální zónu, chytí nebo zvedne hráč kopajícího týmu, akce končí. Míč náleží přijímajícímu týmu v místě konce akce, vyjma případu, kdy je po akci míč v držení kopajícího týmu, který jej získal dovoleným způsobem. V takovém případě míč náleží kopajícímu týmu.

b. Pokud míč současně chytí nebo zvednou soupeřící hráči, kteří jsou oba oprávnění dotknout se míče, akce současným držením míče skončí. Sdíleně držený míč je po kopu přiřknut přijímajícímu týmu (pravidla 2-4-4 a 4-1-3-1).

Kop do autu a volně ležící kop

Článek 7. Pokud scrimmage kick přejde mezi goallines do autu nebo zůstal volně ležet v hřišti a nikdo o něj neměl zájem, akce končí a míč náleží přijímajícímu týmu v místě konce akce (Výjimka: pravidlo 8-4-2-b) (výklad 8-4-2).

Kop do autu za goalline

Článek 8. Pokud scrimmage kick (s výjimkou úspěšného pokusu o field goal) přejde do autu za goalline, akce končí a míč náleží týmu bránícímu danou goalline (pravidlo 8-4-2-b).

Dotek endzóny

Článek 9. Pokud se týmem B před neutrální zónou nedotknutý scrimmage kick dotkne země na nebo za goalline týmu B, akce skončí a míč náleží týmu B (pravidlo 8-4-2-b).

Výklad pravidla 6-3-9

I. A33 se zakázaně dotkne puntu a míč se potom dokutálí do endzóny týmu B, kde jej tým B zvedne a postoupí s ním do hrací plochy. **Řešení**: Akce skončila v okamžiku, kdy se míč dotkl v endzóně země. Tým B si může vybrat mezi touchbackem a rozehráváním v místě zakázaného doteku týmu A.

II. Punt spadne do endzóny týmu B, aniž by se míč před neutrální zónou tým B dotkl. Poté, co se míč dotkne v endzóně země, dopustí se (a) tým A nebo (b) tým B personal faulu. **Řešení**: Touchback a faul po akci. Po provedení penalizace 1&10 pro tým B na (a) B-35 nebo (b) B-10.

III. Hráč týmu B se v endzóně dotkne letícího scrimmage kicku a poté tým A míč v endzóně zalehne. **Řešení**: Touchdown týmu A (pravidla 6-3-3 a 8-2-1-d).

Dovolené a zakázané kopy

Článek 10.a. Dovolenými scrimmage kicky jsou punt, drop kick a place kick, provedené v souladu s pravidly.

b. Return kick je zakázaný kop (illegal kick). Jde o faul během akce, která je tímto faulem ukončena (pravidlo 2-16-8).

Penalizace return kicku – Faul během akce. 5 yd z místa faulu [S31: KIK].

c. Scrimmage kick provedený poté, co míč i runner s míčem celým tělem jsou nebo byli před neutrální zónou, je zakázaný kop (illegal kick). Jde o faul během akce, která je tímto faulem ukončena.

Penalizace zakázaného kopu před neutrální zónou (nebo provedeného poté, co míč i runner s míčem celým tělem byli před neutrální zónou) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání a ztráta downu [S31 a S9: KIK].

Tělo v tomto případě neznamená pouze trup, ale kickera celkově. Kop tedy bude dovolený, pokud kicker bude alespoň např. patou zadní nohy v neutrální zóně, ačkoliv zbytkem těla již bude před neutrální zónou.

d. Místo provedení scrimmage place kicku nesmí být označeno žádným předmětem nebo materiálem, které nelze použít ani pro zvednutí míče. Jde o faul během akce v okamžiku snapu.

Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19: KIK].

Jde například o „rohožku“, kterou by holder zakryl rozbahněné místo, na kterou pak položí míč pro kickera a usnadní tak pokus o field goal.

Volný míč za goalline

Článek 11. Pokud hráč týmu A odbije v soupeřově endzóně týmem B před neutrální zónou nedotknutý scrimmage kick, jde o violation za zakázaný dotek. Místem violation je 20-yardline týmu B. V tomto konkrétním případě odbití míče v endzóně se nejedná o faul (výklad 2-12-2).

Na rozdíl od NFL tedy týmu A nepomůže, když se hráč natáhne před goalline do endzóny a míč chytí, případně jej přihraje za sebe spoluhráči. Dá se říct, že jakmile se míč dostane nad goalline, tak už je pozdě.
A naopak, na rozdíl od NFL nehraje žádnou roli, kde má hráč nohy (samozřejmě pokud nestojí v autu). Při chytání míče v těsné blízkosti goalline tak nevadí, když stojí v endzóně. Podstatné je pouze to, jestli zabránil míč dostat nad goalline.

Výklad pravidla 6-3-11

I. Tým A rozehraje z A-50 a puntuje. A88 se natáhne přes goalline a míč, kterého se před neutrální zónou nikdo nedotkl, odbije zpátky do hrací plochy, resp. tak, že míč se na B-4 vykutálí do autu. **Řešení**: Odbití míče v endzóně není faul, jde o violation za zakázaný dotek. Místem violation je B-20. 1&10 na B-20 pro tým B.

II. Tým A rozehraje z A-50 a puntuje. A88 se natáhne přes goalline a míč, kterého se před neutrální zónou nikdo nedotkl, odbije zpátky do hrací plochy. B22 míč zvedne na B-2 a postoupí s ním na B-12, kde jej složí A66 zatažením za facemasku. **Řešení**: Odbití míče v endzóně není faul, jde o violation za zakázaný dotek. Tým B může přijmout penalizaci faulu za facemasku, čímž zruší právo spojené s violation, a získat 1&10 na B-27.

III. Tým A rozehraje z A-50 a puntuje. A88 se natáhne přes goalline a míč, kterého se před neutrální zónou nikdo nedotkl, odbije zpátky do hrací plochy. B22 míč mufnu na B-2 a A43 míč zalehne na B-6. Během volného míče se B77 dopustil holdingu na B-10. **Řešení**: Tým A může zrušit právo spojené s violation přijmutím penalizace, která by byla provedena z místa předchozího rozehrání a znamenala by automaticky první down. PSK pravidla na faul B77 vztáhnout nelze, protože tým B nebude rozehrávat následující akci (pravidlo 10-2-3).

IV. Tým A rozehraje z A-50 a puntuje. Během kopu se B77 dopustí clippingu na B-25. Nedotknutý kop je odbitý tým A z endzóny zpět na 2 yardy, kde míč přejde do autu. **Řešení**: Odbití míče v endzóně není faul, jde o violation za zakázaný dotek. Na faul B77 se vztahují PSK pravidla (pravidlo 10-2-3). Tým A přijme penalizaci, která zruší právo spojené s violation. Penalizace bude provedena z PSK místa, tedy z B-20, a bude půlit vzdálenost ke goalline. 1&10 na B-10 pro tým B.

V. Tým A rozehraje z A-50 a puntuje. A88 se natáhne přes goalline a míč, kterého se před neutrální zónou nikdo nedotkl, odbije zpátky do hrací plochy, resp. tak, že míč se na B-4 vykutálí do autu. Během kopu blokoval A55 pod pasem. **Řešení**: Odbití míče v endzóně není faul, jde o violation za zakázaný dotek. Místem violation je B-20. Tým B přijmout penalizaci faulu A55, který by byla provedena buď z místa předchozího rozehrání s opakováním downu, nebo z B-4. Pokud tým B penalizaci odmítne, získá míč díky zakázanému doteku a bude mít 1&10 na B-20.

Hráč v autu

Článek 12. Hráč týmu A, který během scrimmage kick akce vyběhl do autu, se během akce nesmí vrátit do hřiště (Výjimka: toto neplatí pro hráče týmu A, který je do autu vyblokován a snaží se ihned vrátit do hřiště).

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání; nebo, pokud scrimmage kick přešel neutrální zónu, 5 yd z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B [S19: OBK].

Výklad pravidla 6-3-12

I. A88 při bránění punt returnu běží okolo sideline směrem k returnerovi a jednou přitom šlápne na sideline. Kick returnera složí na B-30. **Řešení**: Faul A88 za vrácení zpátky do hřiště během scrimmage kick akce. 5-yardová penalizace. Tým B si může vybrat opakovat do penalizaci down, nebo rozehrávat z B-35.

Fauly kopajícího týmu

Článek 13. Po jakémkoliv faulu kopajícího týmu, kromě kick-catch interference (pravidlo 6-4), během scrimmage kick akce (vyjma pokusů o field goal), při které míč přejde neutrální zónu, rozhodne tým B, zdali má být penalizace provedena z místa předchozího rozehrání jako z basic spotu s opakováním downu (Výjimka: při faulech v endzóně týmu A je možností penalizace safety), nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

Výklad pravidla 6-3-13

I. 4&7 na A-35, tým A puntuje a v okamžiku snapu má pět hráčů v backfieldu. Kop je částečně zblokovaný a skončí v autu na A-45. **Řešení**: Faul za illegal formation (zakázanou formaci). Tým B může, po provedení pětiyardové penalizace z A-45 (z místa konce akce), mít 1&10 na A-40; nebo lze penalizaci provést z místa předchozího rozehrání a opakovat čtvrtý down z A-30.

II. 4&7 na A-35, tým A puntuje a v okamžiku snapu má pět hráčů v backfieldu. Kop je částečně zblokovaný, nepřejde neutrální zónu a je vrácen B88 na A-28, kde je složen. **Řešení**: Tým B může penalizaci odmítnout a vzít si míč na A-28, nebo lze penalizaci provést z místa předchozího rozehrání a opakovat čtvrtý down z A-30.

III. 4&7 na A-35, tým A puntuje a v okamžiku snapu má pět hráčů v backfieldu. Kop je částečně zblokovaný, přejde neutrální zónu, poté se odrazí zpět za neutrální zónu a skončí v autu na A-32. **Řešení**: Tým B může po pětiyardové penalizaci provedené z B-32 (místa konce akce) mít 1&10 na A-27, nebo lze penalizaci provést z místa předchozího rozehrání a opakovat čtvrtý down z A-30.

IV. 4&15 na A-5, punter A88 míč odkopává z endzóny. Tackle A77 se v endzóně dopustil holdingu a tým B míč vrátí na B-45. **Řešení**: Tým B má možnost vzít si míč po penalizaci provedené z B-45 a rozehrávat z A-45, nebo přijmutím penalizace zvolit safety (pravidlo 10-2-4).

Linemani při scrimmage kicku

Článek 14.a. Pokud je tým A před snapem ve scrimmage kick formaci a snapper není na konci scrimmage line, musí být všichni hráči týmu B do jednoho yardu od scrimmage line v okamžiku snapu zcela mimo rámec snapperova těla.

b. Pokud je tým A ve formaci, ze které se zahrává place kick (field goal nebo potvrzení), nesmí se tři hráči týmu B na scrimmage line v rámci zóny volného blokování srovnat rameny k sobě a po snapu se společně pohnout dopředu tak, že prvotní kontakt bude veden proti jedinému hráči týmu A.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19: IFD].

Výklad pravidla 6-3-14

I. 4&3 na B-25. Tým A je připraven pokusit se o field goal. B50 se postaví do mezery mezi centra a guarda, ne dál než jeden yard od scrimmage line. Rameno B50 je v zákrytu vůči ramenu centra. Pokud o field goal je úspěšný. **Řešení**: Faul během akce. Tým A může odmítnout penalizaci a ponechat si 3 body, nebo body odmínout a po přijaté penalizaci pokračovat s 1&10 na B-20.

II. 4&6 na A-24. Tým je připraven na punt. B50 je postaven tak, že je v zákrytu s rámcem snapperova těla, ne dál než jeden yard od scrimmage line. Punt se vykutálí do autu na B-40 . **Řešení**: Faul během akce. Tým A může přijmout a hrát 4&1 na A-29, nebo penalizaci odmínout, což by znamenalo 1&10 na B-40 pro tým B.

III. 4&7 na B-20. Tým A je připraven pokusit se o field goal. Defenzivní linemani B55, B57 a B78 jsou srovnaní rameny k sobě. B57 je přímo proti pravému guardovi A66, B55 a B78 jsou proti mezerám po levé, resp. pravé ruce A66. Po snapu se společně pohnout dopředu a (a) všichni tři vedou primární kontakt proti A66; (b) B55 a B57 jdou proti A66, B78 odtlačí pravého ofenzivního tackla; (c) B57 a B78 blokují A66, ale B55 vyskočí ve snaze zblokovat kop. **Řešení**: (a) Faul, pětiyardová penalizace. Pokud tým A penalizaci přijme, bude mít 4&2 na B-15. (b) a (c) O faul nejde, protože trojice hráčů týmů B nevede akci proti jedinému hráči.

IV. 4&7 na B-20. Tým A je připraven pokusit se o field goal a má pět hráčů v backfieldu. Defenzivní linemani B55, B57 a B78 jsou srovnaní rameny k sobě. B57 je přímo proti pravému guardovi A66, B55 a B78 jsou proti mezerám po levé, resp. pravé ruce A66. Po snapu se společně pohnout dopředu a všichni tři vedou primární kontakt proti A66. Holder chytí snap, vstane a hodí pass, který A88 chytí na B-10, kde je i složen. **Řešení**: Faul týmu A za illegal formation (zakázanou formaci). Faul týmu B za trojici proti ofenzivnímu linemanovi (triple team against an offensive lineman). Fauly se vzájemně ruší a down se bude opakovat.

Část 4. Možnost chytit kop

Opportunity to Catch a Kick

Překážení chycení

Článek 1.a. Hráč přijímajícího týmu, který v hřišti stojí tak, že může chytit free kick nebo scrimmage kick před neutrální zónou, a snaží se jej chytat, musí dostat nerušenou možnost kop chytit (výklad 6-3-1).

b. Pokud hráč týmu A naruší receiverův manévrovací prostor dřív, než se receiver dotkne míče, jde o faul za překážení (interference). Manévrovací prostor je jeden yard před receiverem a na šířku jeho ramen. V případě pochybností jde o faul.

c. Tato ochrana končí v okamžiku, kdy kop spadne na zem (Výjimky: free kick a pravidla 6-4-1-f níže), kdy hráč týmu B mufne nebo se dotkne scrimmage kicku před neutrální zónou nebo kdy hráč týmu B mufne nebo se dotkne v hřišti free kicku (Výjimka: pravidlo 6-5-1-b).

d. Pokud hráč možnému receiverovi překážel kvůli tomu, že byl blokován soupeřem, nejedná se o faul.

e. Pokud kopající tým trefí možného receivera před nebo současně s jeho prvním dotekem míče, jde o faul za překážení. V případě pochybností jde o faul.

f. Hráč přijímajícího týmu, který stojí tak, že může chytit free kick, má při chytání kopu nebo při fair catchi stejnou ochranu bez ohledu na to, jestli byl míč kopnut rovnou do výšky nebo byl kopnutý do země, od které se jednou odrazil a šel do výšky způsobem jako při kopnutí míče rovnou do výšky.

Pravidlo cílí na pokusy o onside kick. Dříve se onside kicky prováděly právě způsobem, že se koply nejprve do země a kopající tým se pak snažil chytit padající míč, a proto se předtím míč dotkl země, tak si tým B nemohl zahlásit fair catch. Změna pravidla nepřímo víceméně znamená, že onside kicky je třeba zahrávat „po zemi“, protože při míči padajícím z výšky si chytrý receiver mávne fair catch.

g. Pokud je zákrok týmu A vyhodnocen jako targeting (pravidla 9-1-3 a 9-1-4) nebo jakýkoliv personal faul, při kterém současně dojde k překážení receiverovi v chycení kopu, může být posouzen jak jako překážení, tak i targeting nebo i personal faul. Tým B rozhodne, zdali bude 15-yardová penalizace provedena z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B; nebo z místa faulu.

Penalizace faulu mezi goallines – 1&10 pro přijímající tým, 15 yardů před místem překážení [S33: KCI]. Penalizace faulu za B-25 během free kick akce, kdy faulovaným je hráč, který si zahlásil platný fair catch signál – z B-25 [S33: KCI]. Penalizace faulu za goalline – je přiřknut touchback a faul je penalizován z místa následujícího rozehrání. Za surové fauly následuje vyloučení [S47: DSQ].

Výklad pravidla 6-4-1

I. Hráč týmu A chytí free kick v bezprostřední blízkosti receivera B25 a tím mu zavazí při chytání míče. **Řešení**: Překážení chytání kopu (kick-catch interference). Penalizace – 15 yd z místa faulu.

II. Hráč týmu B je připraven chytit k němu padající scrimmage kick, ale je složen těsně předtím, než mu míč spadne k rukám. Kop přesto v pádu chytí. **Řešení**: Překážení chytání kopu (kick-catch interference). Penalizace – 15 yd z místa faulu. V případě surového zákroku je hráč týmu A vyloučen. Pokud k faulu došlo mezi goallines, penalizace bude provedena z místa faulu a rozehrávat bude tým B. Pokud k faulu došlo za goalline týmu B, je přiřknut touchback a penalizace bude provedena z místa následujícího rozehrání. Po muffu nebo fumblu by postup byl stejný a stejně by se postupovalo i po neúspěšném pokusu o field goal, protože tým B se před neutrální zónou dotkl míče.

III. A1 během kopu letícího před neutrální zónou stojí nebo proběhne mezi míčem a B1. (a) Míč trefí A1 a B1 je v pozici, ve které lze míč chytit. (b) B1 ve snaze chytit míč narazí do A1. **Řešení**: (a) i (b) Překážení chytání kopu (kick-catch interference). Penalizace – 15 yd z místa faulu.

IV. Hráč týmu B ve snaze chytit kop (bez fair catch signálu) mufne míč, kterého se potom dotkne hráč týmu A. Ten přitom nepřekážel receiverovi, který byl v pozici chytit míč. **Řešení**: Nejde o překážení. Bez fair catch signálu ochrana receivera před překážením končí v okamžiku, kdy hráč týmu B mufne míč.

V. Hráč týmu A se před neutrální zónou dotkne nebo tam chytí scrimmage kick, který ze vzduchu nemohl chytit žádný hráč týmu B. **Řešení**: Jde o zakázaný dotek, ale ne o překážení.

VI. B25 stojí na B-35 v pozici, ve které může chytit punt. Když míč padá, A88 proběhne těsně vedle B25 a sice se jej nedotkne ani nenaruší manévrovací prostor před ním, ale přinutí jej upravit jeho pozici. **Řešení**: Faul hráče A88, překážení chytání kopu (kick-catch interference). Penalizace – 15 yd z místa faulu. I když B25 míč chytí, tak pohyb A88 zapříčiní, že se B25 musel pohnout ze své původní pozice a tím pádem mu překážel při chytání.

VII. B10 si zahlásí fair catch, míč mufne a poté jej chytí. **Řešení**: Pokud má B10 po muffu možnost kop chytit, musí na to dostat nerušenou možnost. Pokud B10 mufnutý kop chytí, skončila akce v místě, kde se míče poprvé dotkl.

VIII. 4&10 na A-50. B17 stojí na B-20 a je v pozici, ve které může chytit vysoký scrimmage kick týmu A. Když míč padá, trefí A37 zlomyslně a surově hráče B17, aniž by zpomalil nebo se mu jakkoliv zkusil vyhnout. **Řešení**: Surový personal faul týmu A, překážení chytání kopu. Penalizace – 15 yd z místa faulu. A37 bude vyloučen.

IX. 4&10 na A-50. Větrem sfouknutý scrimmage kick týmu A padá na B-30, kde jej chytí B18. Ten přitom vybíhal z B-20 a cestou k míči musel na B-25 oběhnout A92. **Řešení**: Faul hráče A92, překážení chytání kopu. Penalizace – 15 yd z místa faulu, tedy z B-25.

X. Punt receiver B44 stojí na B-30 a je v pozici, ve které může chytit kop. A11 přeběhne hřišti, aby bránil punt return a zastaví se až asi půl metru přímo před B44, ke kterému padá míč. B44 míč chytí, aniž by si kvůli A11 muset ustoupit nebo nějak upravit způsob chytání míče. A11 necouvne a nedá receiverovi víc prostoru na chytání. **Řešení**: Překážení chytání kopu. A11 narušil yardový manévrovací prostor před receiverem B44. 15yardová penalizace.

XI. Punt receiver B22 je připraven chytit padající punt na B-30 a jeho spoluhráč B88 stojí tři yardy před ním na B-33. A44 brání punt return a dovoleným způsobem nablokuje B88 do B22 v momentě, kdy je míč těsně nad nimi. Míč trefí B22 do ramene a odrazí se od něj. Míč zalehne tým A na B-25. **Řešení**: Nejde o překážení chytání kopu, 1&10 pro tým A na B-25. A44 blokoval B88, který nestojí tak, že by měl šanci míč chytit. Hráči B22 v chytání nepřekážel, a proto jej neomezil při chytání míče. Dotek míče B22 dal týmu A možnost dovoleným způsobem zalehnout míč.

XII. 4&5 na A-30. Punt receiver B22 je připraven chytit kop na B-30, fair catch si nezahlásí. A88 je méně než yard od B22, po jeho boku. B22 kop chytne na B-30, aniž by se jej A88 dotkl a aniž by si B22 kvůli A88 muset ustoupit nebo nějak upravit způsob chytání míče, a je poté složen na B-32. **Řešení**: Nejde o překážení chytání kopu. A88 je sice blíž než yard od B22, ale není přímo před ním. Neovlivnil B22 při chytání míče. 1&10 na B-32 pro tým B.

XIII. B44 je připraven chytit punt na B-25. V okamžiku, kdy je míč ještě vysoko ve vzduchu, proběhne A88 méně než yard před B44. V okamžiku, kdy B44 punt chytá a je složen, už ale poblíž není. **Řešení**: Nejde o faul. A88 sice narušil receiverův manévrovací prostor, ale tak brzy, že nijak nepřekážel B44 v chytání kopu.

Část 5. Fair Catch

Fair Catch

Konec akce v místě chycení

Článek 1.a. Pokud hráč týmu B provede fair catch, akce skončí v místě chycení a v tomto místě náleží týmu B. (Výjimka: Pokud hráč týmu B provede fair catch free kicku za 25-yardline týmu B, náleží míč týmu B na jeho 25-yardline. Snap se provádí z osy hřiště, leda by rozehrávající tým určil jiné umístění mezi hashmarky nebo na hashmarku dřív, než na play clocku zbývá 25 sekund, případně před následným signálem ready for play. Poté, co je na play clocku 25 nebo méně sekund, případně po následným signálem ready for play lze míč přesunout jedině po týmovém timeoutu, vyjma případu, kdy timeoutu předcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly.)

b. Pokud si hráč týmu B zahlásí fair catch signál, je jeho nerušená možnost chytit free nebo scrimmage kick prodloužena i po muffu kopu a i po něm má možnost dokončit chycení míče. Ochrana končí v okamžiku, kdy se kop dotkne země. Pokud hráč (nebo jeho spoluhráč) následně míč chytí, náleží míč týmu B v místě, kde se hráč míče poprvé dotkl (Výklad 6-4-1).

c. Pravidla týkající se fair catche platí pouze při scrimmage kickcích, které přejdou přes neutrální zónu, a free kickcích.

d. Smysl ustanovení fair catche je ochrana receivera, který svým fair catch signálem souhlasí, že on ani jeho spoluhráč nebude po chycení s míčem postupovat (výklad 6-5-5).

e. Pokud je míč chycen, rozehraje další akci přijímající tým snapem v místě chycení (Výjimka: pravidla 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-c a 8-6-1-b).

Výklad pravidla 6-5-1

I. B1 po platném nebo neplatném signálu mufne punt, který poté chytí B2, který si nemávl. **Řešení**: Akce skončí v okamžiku, kdy B2 chytí míč. Konec akce je v místě, kde se B1 poprvé dotkl míče.

II. B1 je jednou nohou v autu a zahlásí si platný nebo neplatný signál. Kop potom chytí v hřišti. **Řešení**: Žádné pravidlo receiverovi během kopu vyšlápnutí do autu nezakazuje. Chycení v hřišti je dovolené a akce skončí.

III. B21 si při free kicku zahlásí fair catch na B-5. B21 míč mufne, ale pak jej okamžitě zalehne na B-5. **Řešení**: Nejde o chycený fair catch. 1&10 pro tým B na B-5.

Zákaz postupu

Článek 2. Hráč týmu B nesmí po platném nebo neplatném fair catch signálu hráče týmu B s chyceným nebo zvednutým míčem udělat více než dva kroky v jakémkoliv směru.

Penalizace – Faul po akci, zdržování hry (delay of game). 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S21: DOG].

Výklad pravidla 6-5-2

I. B1 si zahlásí fair catch signál. B2 míč poté mufne. Kop poté chytí nebo zvedne B1 a postupuje. **Řešení**: Kvůli signálu B1 akce skončí v místě chycení nebo zvednutí. B1 má dovoleno udělat dva kroky, aby zastavil a udržel rovnováhu. Třetí a další krok v hřišti povede k penalizaci z místa chycení nebo zvednutí míče. Pokud by byl B1 složen, tak se ke skládce nepřihlíží, ledaže by skládka byla zbytečně hrubá nebo tak pozdě, že tacklující hráč musel vědět, že nešlo o postupování. Pokud je kop chycen nebo zvednut v endzóně týmu B, jde o touchback. Pokud je B1 složen dřív, než došlápne třetím krokem, je tacklující hráč jediným, kdo se dopustil faulu.

II. Tým A puntuje. B1 si na B-20 zahlásí fair catch, ale schválně nechá míč spadnout na zem. Odražený míč zvedne B2 a postoupí na B-35. **Řešení**: Akce skončí v místě zvednutí, jde o zakázaný postup. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání, tedy z místa zvednutí. 1&10 pro tým B (pravidlo 5-2-7).

III. Punt receiver B22 dá neplatný fair catch signál rychlým cuknutím ruky nad hlavou. Míč chytí na B-35 a sprintuje na B-40, kde je složen. **Řešení**: Akce skončí v místě chycení. Faul za zdržování hry (delay of game) B22, 5yardová penalizace z místa konce akce. Tacklující hráč se faulu nedopustil, protože se mu B22 jasně jevil jako runner s míčem.

Neplatné signály

Článek 3.a. Chycení míče po neplatném signálu není fair catch. Akce skončí v místě chycení nebo zvednutí (Výjimka: Pokud receiver týmu B zamává při free kicku jakýmkoliv způsobem, který nenaplňuje všechny požadavky na platný fair catch signál a následně chytí míč za 25-yardline týmu B, náleží míč týmu B na jeho 25-yardline).

b. Pokud signál následuje až po chycení nebo zvednutí, skončí akce v okamžiku signálu (výklad 6-5-1).

c. Neplatné signály před neutrální zónou se vztahují pouze na tým B.

d. Neplatný signál před neutrální zónou může nastat pouze v případě, že míč přešel neutrální zónu (pravidlo 2-16-7).

Výklad pravidla 6-5-3

I. A1 nebo B1 si zahlásí fair catch před neutrální zónou během kopu, který nepřešel neutrální zónu. **Řešení**: Signály týmu A se neberou v potaz. Tým B nemůže zahlásit fair catch signál, protože míč nepřešel neutrální zónu. Akce nicméně skončí v okamžiku chycení nebo zvednutí (pravidla 2-8-1-a a 4-1-3-g).

II. Během free kick akce udělá B17 neplatný fair catch signál poblíž sideline. Jím mufnutý míč skončí autu. **Řešení**: 1&10 pro tým B na hashmarku.

III. Scrimmage kick spadne před neutrální zónou na zem. Míč se odrazí vysoko do vzduchu a B1 si zahlásí fair catch. **Řešení**: Neplatný signál. Zvednutím míče akce skončí.

IV. B1 chytí před neutrální zónou scrimmage kick a potom si zahlásí fair catch. **Řešení**: Neplatný signál. Akce skončí v okamžiku zahlášení signálu.

V. Scrimmage kick týmu A 2025 se kutálí před neutrální zónou, když B17 mává rukama známým „všichni pryč, všichni pryč“ signálem, kterým se snaží spoluhráče přimět k tomu, aby se nepřibližovali k míči. **Řešení**: Neplatný signál. Akce skončí v okamžiku, kdy míč jeden z týmů zvedne.

VI. B21 během letícího free kicku zamává rukou způsobem, který nesplňuje všechny podmínky platného fair catch signálu. Míč chytí (a) B21 na B-5; (b) B44 na B-5. **Řešení**: Akce skončí v okamžiku chycení míče. (a) 1&10 pro tým B na B-25 (b) 1&10 pro tým B na B-5.

VII. B21 během letícího free kicku provede „T znamení“ naznačujícíc, že nebude returnovat. Míč chytí (a) B21 na B-5; (b) B44 na B-5. **Řešení**: Akce skončí v okamžiku chycení míče. (a) 1&10 pro tým B na B-25 (b) 1&10 pro tým B na B-5.

Zakázané bloky

Článek 4. Hráč týmu B, který provedl platný nebo neplatný fair catch signál a nedotkl se míče, nesmí do skončení akce blokovat nebo faulovat soupeře.

Penalizace – Free kick: Míč pro přijímající tým, 10 yd z místa faulu [S40: IBK]. Scrimmage kick: 10 yd, PSK penalizace [S40: IBK]. Pokud by přestupek byl personal faulem, bude penalizován 15 yardy, a pokud by byl surový, bude faulující vyloučen [S47: DSQ].

Výklad pravidla 6-5-4

I. B1 si zahlásí platný nebo neplatný fair catch signál, ale puntu se nedotkne. Zatímco je míč volný v hrací ploše, blokuje soupeře (a) v hrací ploše před neutrální zónou nebo (b) v endzóně týmu B. **Řešení**: (a) Pokud míč přejde neutrální zónu a tým B je po skončení akce v držení míče, je tým B penalizován 10 yardy z PSK místa. (b) Safety. Postup by byl stejný i v případě neúspěšného pokusu o field goal.

II. B1 si na B-50 zahlásí fair catch, ale puntu se nedotkne. Zatímco se míč kutálí po zemi na B-45, B1 rukama odstrčí soupeře ve snaze dostat se k míči. Akce je ukončena s míčem v držení týmu B. **Řešení**: Penalizace – 10 yd, PSK penalizace. Míč náleží týmu B (pravidlo 10-2-3).

Zákaz skládání

Článek 5. Hráči kopajícího týmu nesmí skládat nebo blokovat soupeře, který provedl fair catch. Tuto ochranu má pouze hráč, který si zahlásil fair catch signál.

Penalizace – Faul po akci. Míč pro přijímající tým, 15 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S38: PF-UNR].

Výklad pravidla 6-5-5

I. B1 i B2 si zahlásí fair catch. B1 míč mufne a B2 je chycen a stažen k zemi hráčem A1 těsně předtím, než může mufnutý míč chytit. **Řešení**: Nejde o překážení, ale o holding. Penalizace – 10 yd z místa předchozího rozehrání nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

II. B22 provede fair catch a je složen dřív, než s míčem udělá víc jak dva kroky. **Řešení**: Skládající hráč se dopustil faulu. Penalizace – 15 yd z místa následujícího rozehrání.

III. B3 si zahlásí fair catch, ale punt chytí B1. **Řešení**: Akce skončí v okamžiku a v místě chycení. B1 nemá ochranu spojenou s chycením kopu, ale má stejnou ochranu jako po skončení jakékoliv jiné akce (pravidlo 6-5-1-d).

Pravidlo 7. Snap a passing

Snapping and Passing the Ball

Část 1. Snap

The Scrimmage

Začátek akce

Článek 1.a. Vyjma případu, kdy pravidla nařizují provedení dovoleného free kicku, začíná akce dovoleným snapem.

b. Je zakázáno rozehrát míč před ready for play (pravidlo a výklad 4-1-4).

Penalizace (a-b) – Faul před akcí. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S19: ISP/IPR].

c. Míč nesmí být snapnut vně hashmarků (pravidlo 2-31-6). Pokud je výchozí bod scrimmage downu vně hashmarků, je třeba míč přesunout na nejbližší hashmark.

Shift a false start

Článek 2.a. *Shift*. Mezi snapem a hadlem (pravidlo 2-14) nebo shiftem (pravidlo 2-22-1) se všichni hráči týmu A musí zcela zastavit a před snapem nehybně zůstat stát alespoň jednu sekundu, aniž by pohnuli nohama, tělem, hlavou nebo pažemi.

b. *False Start*. Jde o false start, dopustí-li se tým A postavený všemi hráči ve formaci mezi ready for play a snapem tým A čehokoliv z následujícího:

1. Pohyb jednoho nebo více hráčů, který vypadá jako při rozehrání. Spadá sem i náhlý shift hráčů působící jako zahájení akce.
2. Přesun snappera na jiné místo.
3. Pohyb ruky (rukou) nebo jiný prudký pohyb omezeného linemana.
   Výjimky:
   (a) Nejde o false start, pokud se lineman týmu A pohne v bezprostřední reakci na ohrožení soupeřem v neutrální zóně (pravidlo 7-1-5-a-2) (výklad 7-1-3).
   (b) Nejde o false start, pokud snapper sundá ruku (ruce) z míče za podmínky, že tímto nenapodobí rozehrání (pravidlo 7-1-3-a-3).
4. Jakýkoliv rychlý, trhaný pohyb hráče útoku před snapem jako například:
   (a) Lineman rychle, trhaně pohne jakýmkoliv směrem nohou, ramenem, paží, tělem nebo hlavou.
   (b) Snapper pohne nebo posune míč, pohne prsty, zpevní lokty, trhne hlavou nebo cukne rameny nebo boky.
   (c) Quarterback udělá rychlý, trhaný pohyb napodobující rozehrání.
   (d) Back rychlým, trhavým pohybem napodobí převzetí míče, čímž napodobí rozehrání (výklad 7-1-3).

5. Útok se mezi ready for play a snapem zcela nezastaví na jednu sekundu. Jde o zakázaný shift převedený na false start.

Výklad pravidla 7-1-2

I. Po hadlu nebo shiftu se všichni hráči týmu A zastaví a zůstanou nehybně stát jednu sekundu. Poté, ještě před snapem, se dva nebo více hráčů současně přesune jinam. **Řešení**: Všech 11 hráčů týmu A se musí znovu na sekundu zastavit. V opačném případě půjde o faul během akce za zakázaný shift (illegal shift). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání (pravidlo 2-22-1).

II. Deset hráčů týmu A se přesouvá, zatímco A1 zůstává nehybně stát. Po zastavení svých spoluhráčů se A1 začne pohybovat vzad dřív, než uplyne jedna sekunda. Míč je snapnut. **Řešení**: Pokud se A1 začal hýbat, aniž by se všemi spoluhráči zůstat společně jednu sekundu v klidu, jde o faul před akcí v okamžiku snapu za false start. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

III. Všichni hráči týmu A se zastavili na jednu sekundu. Poté se end A88 rozběhne do strany a zastaví se. Poté, aniž by uplynula jedna sekunda, se back A36 začne pohybovat vzad. **Řešení**: Nejde o faul. Ale pokud by se A36 začal hýbat dřív, než se A88 zastaví, tak současný pohyb dvou hráčů představuje shift a po něm musí všichni hráči týmu A zůstat před snapem nehybně stát.

IV. Tým A hraje bez hadlu a po ready for play jdou hráči na pozice. Většina hráčů je na svých pozicích a zastavila se, ale minimálně jeden hráč se nezastavil a v okamžiku snapu se stále hýbe. **Řešení**: Faul před akcí. Tým A nenaplnil povinnost o zastavení se na jednu sekundu před snapem. Rozhodčí přeruší hru a budou tým A penalizovat pěti yardy.

V. 3&3 na B-40. QB A12 stojí ve shotgunu a (a) naznačí tlesknutí; (b) naznačí tlesknutí doprovedené škubnutím ramenou a vytrčením rukou v přehnané snaze předstírat snap. **Řešení**: Pravidlo 7-1-2-b-4-c říká, že pokud quarterback udělá rychlý trhaný pohyb, kterým chce předstírat snap, jde o false start. (a) Nejde o faul. (b) False start.

Podmínky pro útok – před snapem

Článek 3. Vše z následujícího (a-d) představuje faul před akcí. Rozhodčí musí zapískat a hru zastavit. Mezi ready for play a snapem:

a. *Snapper*. Snapper (pravidlo 2-27-8):
   1. Se nesmí přesunout na jiné místo nebo být jakoukoliv částí těla před neutrální zónou.
   2. Nesmí zvednou míč, posunout ho před neutrální zónu nebo napodobit rozehrání.
   3. Smí sundat ruku (ruce) z míče za podmínky, že tímto nenapodobí rozehrání.

b. *9yd značky.*
   1. Všichni náhradníci se musí alespoň na okamžik dostat mezi 9yd značky. Hráči týmu A, kteří hráli během předchozího downu, se mezi skončením downu a následujícím snapem musí alespoň na okamžik dostat mezi 9yd značky.

2. Všichni hráči týmu A se po týmovém timeoutu, přerušení hry kvůli zranění, reklamním brejku nebo konci čtvrtiny musí alespoň na okamžik dostat mezi 9yd značky.

c. *Encroachment*. Jakmile je určen snapper, nesmí být ostatní hráči týmu A v nebo před neutrální zónou (Výjimky: (1) Náhradníci a vystřídaní hráči; a (2) hráči útoku ve scrimmage kick formaci, kteří naruší neutrální zónu tím, že rukou ukazují na soupeře).

d. *False Start*. Hráči týmu A se nesmí dopustit false startu (pravidlo 7-1-2-b) nebo se dotknout soupeře.

Penalizace (a-d) – Faul před akcí. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S19: FST/ENC].

Výklad pravidla 7-1-3

I. A21 stojí jako krajní hráč na konci scrimmage line vedle A88, který stojí v tříbodovém postavení. Tým A zůstane sekundu stát, A21 a A88 jsou ve zmíněných pozicích. A21 couvne do backfieldu a zastaví se, potom se A88 posune blíž k sideline. **Řešení**: Pokud se A21 ani A88 v okamžiku snapu nepohybují, tak nejde o faul (pravidla 2-22-1-a a 7-1-4).

II. A21 stojí jako krajní hráč na konci scrimmage line vedle A88, který je v postoji omezeného linemana. Tým A se na sekundu zastavil a A21 opustil své místo na scrimmage line a v backfieldu šel do motionu. A88 se posune blíž k sideline. **Řešení**: A88 se může zvednou z tříbodového postavení, protože je nyní na konci scrimmage line, nicméně aby se nejednalo o faul, tak se tým A musí znovu na sekundu zastavit.

III. B71 překročí neutrální zónu, dostane se až do backfieldu týmu A, ale neohrozí žádného hráče týmu A. Back A23 schválně vystartuje a dotkne se B71. **Řešení**: Faul týmu A, false start. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

IV. Snapper A1 před obvyklým švihovým pohybem vzad zvedne míč nebo s ním pohne dopředu. B2 mu míč vyrazí z ruky a volný míč zalehne B3. **Řešení**: Faul týmu A, zakázaný snap, hra zůstává přerušena. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.

V. A66 je omezený lineman mezi snapperem a krajním linemanem. A72 je omezený lineman, který je na konci scrimmage line. Jeden z nich:
(1) Zvedne ruku nebo ruce ze země v okamžiku, kdy jej ohrozí B1, který je v neutrální zóně. **Řešení**: Ihned zapískejte. Faul týmu B před akcí, offside. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.
(2) Zvedne ruku nebo ruce ze země v reakci na startujícího B1, který (a) ještě není v neutrální zóně; (b) už je v neutrální zóně, ale ve své pozici neohrožuje A66 ani A72. **Řešení**: V (a) i (b) ihned zapískejte. Faul týmu A před akcí, false start. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání.
Pozn.: Hráč týmu B, který před snapem pronikne do neutrální zóny, může ohrozit nejvýše tři linemany týmu A. Pokud hráč týmu B do neutrální zóny pronikne přímo před některého linemana týmu A, tak je ohrožen tento hráč týmu A a oba s ním těsně sousedící linemani. Pokud hráč týmu B do neutrální zóny pronikne přímo před mezeru mezi dvěma linemany týmu A, tak se za ohrožené považují pouze tito dva hráči týmu A. Za těsně sousedícího linemana se považuje lineman stojící nejvýše 2 yardy daleko.

VI. A80 je back nebo krajní lineman nebo neomezený vnitřní lineman. Netrefí snap a udělá přirozený pohyb, který není ani rychlý, ani trhavý, ani nenapodobuje rozehrání. **Řešení**: Nejde o faul týmu A.

Podmínky pro útok – v okamžiku snapu

Článek 4. Vše z následujícího (a-c) představuje faul během akce. Akce se v těchto nezastavuje.

a. *Formace*. Formace týmu A musí v okamžiku snapu splňovat tyto požadavky:

1. Hráči musí být v hřišti.
2. Hráči musí být buď linemani, nebo backové (pravidlo 2-27-4).
3. Alespoň pět linemanů musí mít dres s číslem 50 až 79 (Výjimka: v okamžiku snapu ze scrimmage kick formace, viz odstavec 5 níže).

   Alespoň tři linemani musí mít dres s číslem 50 až 79 (Výjimka: v okamžiku snapu ze scrimmage kick formace, viz odstavec 5 níže).
4. Backové jsou nejvýše čtyři.

   Kombinace linemanů a backů tedy nemusí být nutně „standardní“ a optimální 7+4 – musí ale splnit tyto podmínky: Součet nejvýše 11 – Linemanů alespoň 5 – Backů nejvýše 4.
5. Při scrimmage kick formaci v okamžiku snapu (pravidlo 2-16-10) může mít tým A méně než pět linemanů s číslem 50 až 79 za následujících podmínek:

   (a) Linemani s jinými čísly než 50 až 79, kteří jsou neoprávněnými receivery kvůli pozici, se výjimkou z pravidla stanou v okamžiku, kdy je určen snapper.

   (b) Hráči, kteří jsou výjimkou z pravidla, musí stát jako linemani a současně nesmí být krajní linemani. V opačném případě se tým A dopustí faulu za illegal formation (zakázanou formaci).

   (c) Hráči, kteří jsou výjimkou z pravidla, si svůj statut ponechávají po celý down a jsou neoprávněnými receivery, pakliže se nestanou oprávněnými podle pravidla 7-3-5 (forward pass se dotkne rozhodčího nebo hráče týmu B.

   Omezení daná body 5(a)-5(c) přestávají platit, pokud před snapem skončí čtvrtina, jeden z týmů si vezme timeout nebo referee přeruší hru.

   Díky této výjimce není nutné, aby při puntech a pokusech o field goal měli vnitřní linemani čísla 50 až 79. Při puntu a pokusu o field goal tedy roli linemanů mohou zastoupit jacíkoliv hráči, nicméně platí pro ně taková pravidla, jako by na sobě dres s číslem 50 až 79 měli.
   Pravidla v odstavcích (a) a (b) znamenají, že pokud, při puntu nebo pokusu o field goal, nasadí útok jako vnitřního linemana hráče s číslem 30, tak tento hráč nesmí při „fejkové“ akci chytat pass ani v případě, že by se ještě před snapem přesunul na pozici (krajní lineman nebo back), kde by za jiných podmínek byl oprávněným receiverem, protože by nebyl omezen ani číslem dresu, ani pozicí ve formaci. Výjimka se ale týká pouze toho, že útok nemusí mít pět linemanů 50-79. Nelze o absolutní zrušení číselných pravidel, což znamená, že ani při puntu nemůže hráč s číslem 50-79 chytat pass, protože toto omezení stále platí.

b. *Hráč v motionu*.

1. Jeden hráč smí být v motionu [moušn]. Motion ale nesmí být směrem k soupeřově goalline.

Výraz motion není v pravidlech definován. Není jím totiž rozuměn žádný zvláštní termín, ale pohyb jako takový (motion znamená v překladu pohyb). Bod tedy lze nadepsat i jako Hráč v pohybu, nicméně takřka výlučně užívaným výrazem je „v motionu“. Prakticky je pak motionem zpravidla poklus rovnoběžně se scrimmage line.

2. Do motionu může jít jen back. Aby do motionu mohl jít lineman, musel by se nejprve stát backem, tzn. přesunout na pozici backa a na ní se zastavit.
3. I pro hráče v motionu platí povinnost o zastavení se na jednu sekundu před snapem. To znamená, že nesmí jít do motionu dříve, než skončí předchozí shift (pravidlo 2-22-1-c).

c. *Zakázaný shift (illegal shift)*. Tým A se v okamžiku snapu nesmí hýbat ve smyslu pravidla o shiftu (pravidlo 7-1-2-a) (výklad 7-1-3).

Penalizace (a-c) – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19 nebo S20: ILF/ILM/ISH]. Penalizace faulů během akce, které nastanou v okamžiku snapu scrimmage kick akce vyjma pokusů o field goal: 5 yd z místa předchozího rozehrání nebo, pokud kop přejde neutrální zónu, z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

Výklad pravidla 7-1-4

I. A30 je ve formaci jako back a dovoleným způsobem jde do motionu. V motionu se otočí tak, že běží „krok-sun-krok“ čelem k scrimmage line. V okamžiku snapu je v mírném předklonu a buď stále běží „krok-sun-krok“ nebo „vyčkává“ na místě. **Řešení**: Nejde o faul.

II. A30 je ve formaci jako back a dovoleným způsobem jde do motionu. V motionu se otočí tak, že běží „krok-sun-krok“ čelem k scrimmage line. V okamžiku snapu je stále za neutrální zónu a buď se od pasu nahoru pohybuje mírně dopředu nebo se jeho „krok-sun-krok“ pohyb stáčí mírně směrem dopředu k scrimmage line. **Řešení**: Faul během akce v okamžiku snapu, zakázaný motion. Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání.

III. Tým A má na hřišti v okamžiku snapu jen 10 hráčů: na scrimmage line má pět hráčů čísla 50-79, jeden 82 a čtyři hráči jsou v backfieldu. **Řešení**: Jde o dovolenou formaci, protože týmu A nemá víc než čtyři hráče v backfieldu a má požadovaný počet hráčů (pět) na scrimmage line s čísly 50-79.

IV. 4&8, tým A na hřiště posílá dva náhradníky s čísly 21 a 33, kteří jsou výjimkami z povinného číslování linemanů a kteří ve formaci zaujmou místo vnitřních linemanů. Tým A stojí ve scrimmage kick formaci a hráč stojící 15 yardů vzadu hodí po snapu dovolený forward pass na oprávněného receivera a získají 10 yardů. **Řešení**: Nejde o faul (pozn.: při stejné akce z fieldgoalové formace nejde o faul).

V. A33, výjimka z povinného číslování linemanů, zaujme pozici na scrimmage line, vedle krajního A88. Před snapem si A88 couvne do backfieldu a počet hráčů na scrimmage line dorovná zpět na sedm receiver na druhém konci. **Řešení**: Illegal formation (zakázaná formace). Vzhledem k tomu, že se A33 stal krajním linemanem, je jeho pozice v okamžiku snapu zakázaná (faul během akce). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání.

VI. A33, výjimka z povinného číslování linemanů, zaujme pozici na scrimmage line, vlevo vedle snappera A85, který je krajním linemanem. Všichni zbývající hráči týmu A jsou od A33 vlevo. Tým A se na sekundu zastaví a potom se všichni linemani týmu A kromě A85 přesunou na druhou stranu, čímž se z A33 stane krajní lineman. **Řešení**: Bude-li míč snapnut s A33 v této pozici, půjde o illegal formation (zakázanou formaci). A33

nesmí být v okamžiku snapu krajním linemanem. Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání.

VII. Tým A je na B-45 ve formaci, ve které stojí snapper A88 jako pravý krajní lineman. Linemani po jeho levici mají čísla 56, 63, 72, 22, 79, 25. Čtyři další hráči jsou v backfieldu, A44 je deset yardů přímo za snapperem, ostatní backové jsou po jeho levici několik yardů za scrimmage line. Žádný hráč není v postavení holdera. Po snapu hodí A44 pass na snappera A88, který skóruje touchdown. Dojde k tomu na (a) první nebo druhý down; (b) třetí nebo čtvrtý down. **Řešení**: Pouze čtyři ofenzivní linemani mají číslo v rozmezí 50-79, takže rozhodnutí, zdali je formace dovolená, nebo zakázaná, závisí na tom, zdali je tým A ve scrimmage kick formaci. Jednou z podmínek scrimmage kick formace je, že „musí být zřejmé, že půjde o pokus o kop.“ (a) Illegal formation (zakázaná formace): na první nebo druhý down je velmi nepravděpodobné, že má následovat punt, tzn. není zřejmé, že se tým pokusí o kop. (b) Nejde o faul: touchdown. Na třetí nebo čtvrtý down lze očekávat, že tým bude kopat (pravidlo 2-16-10).

VIII. Čtvrtý down. Tým A je ve formaci, kde A11 stojí deset yardů přímo za snapperem. Zbývající tři backové jsou po obou jeho stranách a všichni jsou mimo tackle box. Pouze čtyři linemani týmu A mají číslo v rozmezí 50-79. Tým A z této formace rozehraje dlouhým snapem na A11. **Řešení**: Jde o dovolenou formaci, konkrétně jde o scrimmage kick formaci. Pokud chce, tak tým A může postavit všechny své backy na stranu, kam zamýšlí kopat (pravidlo 2-16-10).

IX. Tým A má na scrimmage line šest hráčů, z nichž pět má číslo v rozmezí 50-79. Sedmý hráč, A88, stojí jako krajní receiver na scrimmage line, ale je postaven tak, že jeho nohy i ramena se scrimmage line zjevně svírají úhel 45 stupňů. Zbývající čtyři hráči jsou jasně v backfieldu a tým A z této formace rozehraje. **Řešení**: Faul během akce, illegal formation (zakázaná formace). Všichni hráči týmu A musí stát buď jako linemani, nebo jako backové. A88 není ani jedno.

X. A30 stojí ve formaci jako back a jde do motionu směrem dopředu. Jeden yard od scrimmage line zahne do strany a pokračuje rovnoběžně se scrimmage line a čelem k sideline. V okamžiku snapu je stále v motionu, jeden yard od scrimmage line. **Řešení**: Nejde o faul.

Podmínky pro obranu

Článek 5. Obrana musí splnit následující požadavky:

a. Vše z následujícího (1-5) představuje faul před akcí. Rozhodčí musí zapískat a hru zastavit. Mezi ready for play a snapem:
   1. Hráči se nesmí dotknout míče s výjimkou případu, kdy s ním je pohnuto zakázaným způsobem popsaným v pravidle 7-1-3-a-1. Hráči se nesmí soupeře dotknout a ani mu jakkoliv překážet.
   2. Hráči nesmí v neutrální zóně ohrozit linemana útoku a zavinit jeho okamžitou reakci.
   3. Hráči nesmí překročit neutrální zónu a bez doteku mířit směrem k některému z backů.

Penalizace (1-3) – Faul před akcí, offside. 5 yd z místa následujícího rozehrání [S18: DOF].

4. Hráči (stojící nebo v pohybu) do jednoho yardu od scrimmage line nesmí ve zjevné snaze vyvolat faul (false start) útoku dělat rychlé, prudké a přehnané pohyby, které předstírají rozehrání a které nejsou pro hráče obrany obvyklé.
5. Osoby uvedené v pravidlech nesmí použít slova nebo signály, kterými vyvedou z míry soupeře připraveného rozehrát. Osoby uvedené v pravidlech nesmí hlásit obranné signály, které napodobují zvuk nebo kadenci signálů útoku pro rozehrání a ani tyto signály nějak narušovat. Zvolání „move“ a „stem“ jsou vyhrazeny obraně a útok je nesmí použít. Útok smí jako signál při pro rozehrání použít tlesknutí rukama a tento signál nesmí použít obrana.

Před rozehráním nesmí útok „atypickými“ zvuky vyrušovat nejen hráči a trenéři, ale ani jakékoliv osoby jakkoliv spojené s týmy, případně pořadatelem zápasu.

Penalizace (4-5) – Faul před akcí, zdržování hry (delay of game). 5 yd z místa následujícího rozehrání [S21: DOD].

b. V okamžiku snapu:
   1. Hráči nesmí být v okamžiku snapu v nebo před neutrální zónou.
   2. Hráči musí být v hřišti.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S18: DOF].

Výklad pravidla 7-1-5

I. Dřív, než hodí míč dozadu, tak snapper A1 míč zvedne. B2 mu míč vyrazí a míč zalehne B3. **Řešení**: Faul týmu A před akcí, zakázaný snap. Hra zůstává přerušena, protože akce nebyla rozehrána dovoleným snapem. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. V držení míče je i nadále tým A.

II. Snapper A1 dovoleným způsobem zahájí snap. Dřív, než A1 snap dokončí, tak mu B2 míč vyrazí a míč zalehne B3. **Řešení**: Faul týmu B před akcí. Penalizace – 5 yd z místa následujícího rozehrání. Tým B se míče nesmí dotknout dřív, než je dokončen snap. V držení míče je i nadále tým A.

III. Jeden z hráčů týmu B před snapem přešel neutrální zónu a, aniž by se někoho dotkl, pokračuje za linemany v pohybu směrem ke quarterbackovi nebo kickerovi. **Řešení**: Hráč týmu B, který je od neutrální zóny na straně týmu A a pohybuje se za linemany přímým směrem ke quarterbackovi nebo kickerovi, narušuje formaci týmu A. Penalizace – faul týmu B před akcí, offside. 5 yardů z místa následujícího rozehrání.

IV. Linebacker B56 stojí ne dál než jeden yard od neutrální zóny. V okamžiku, kdy útok hlásí svoje signály na snap, B56 naznačí pohyb směrem k neutrální zóně ve zjevné snaze vyvolat false start útoku. **Řešení**: Faul před akcí, delay of game. 5yd penalizace z místa následujícího rozehrání.

V. 3&2 na B-45. Tým A je připraven rozehrát a (a) vodonoš týmu B nebo (b) trenér týmu B tlesknou rukama. Protože tlesknutí rukama používá i QB týmu A jako signál ke snapu, tak tím receivera, který se dopustí false startu, případně snappera, který nečekaně snapne míč. **Řešení**: (a) i (b) Faul před akcí, zdržování hry (delay of game) pro narušování signálů útoku. Následovat bude 1&10 na B-40. Pravidlo praví, že osoby uvedené v pravidlech nesmí hlásit obranné signály, které napodobují zvuk nebo kadenci signálů útoku při rozehrání a ani tyto signály nějak narušovat. Pravidla se

vztahuje i další členy týmu a trenéry, kteří tlesknou těsně před snapem a vyvolají tak false start soupeře.

Předávka míče dopředu

Článek 6. Předávka míče dopředu je před změnou držení míče během scrimmage downu dovolena pouze za těchto podmínek:

a. Back týmu A může dopředu předat míč jinému backovi za podmínky, že jsou oba za jejich scrimmage line a předávající hráč již předtím s míčem v držení nebyl celým svým tělem před neutrální zónou.

b. Back týmu A může dopředu předat míč svému spoluhráči, který byl v okamžiku snapu na scrimmage line za podmínky, že tento spoluhráč opustil pohybem obou nohou jeho pozici na scrimmage line a otočil se tak ke své endline a v okamžiku převzetí míče je alespoň dva yardy za svou scrimmage line.

Penalizace – 5 yd z místa faulu; rovněž ztráta downu, pokud se faulu během scrimmage downu dopustil tým A před změnou držení míče [S35 a S9: IFH].

Výklad pravidla 7-1-6

I. Oprávněný receiver A83 je jako krajní lineman těsně vedle snapper v nerovnovážné „T“ formaci. Quarterback A10 převezme snap z ruky do ruky, ihned poté se míč dostane k A83. **Řešení**: Pokud se míč pohyboval směrem dopředu a opustil ruku A10 dřív, než se míče dotkl A83, tak jde o dovolený forward pass. A83 se také mohl otočit a dostat backward pass nebo (dovolenou) předávku, ale pokud k tomu došlo ihned po snapu, tak není příliš pravděpodobné, že by předávka vyhověla pravidlu o otočení se a dvou yardech za scrimmage line.

Záměrný volný míč

Článek 7. Hráči týmu A nesmí postupovat s míčem, který byl v blízkosti snappera záměrně ponechán jako volný.

Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání a ztráta downu [S19 a S9: IPR].

Část 2. Backward pass a fumble

Backward Pass and Fumble

Během akce

Článek 1. Runner s míčem může míč kdykoliv předat nebo hodit dozadu. Výjimkou je záměrné hození míče do autu s cílem ušetřit čas.

Penalizace – 5 yd z místa faulu; rovněž ztráta downu, pokud se faulu během scrimmage downu dopustil tým A před změnou držení míče (výklad 3-4-3) [S35 a S9: IBP].

Chycení a zvednutí/zalehnutí

Článek 2.a. Pokud je backward pass nebo fumble chycen nebo zvednut, akce pokračuje (výklad 2-23-1)

Výjimky:
1. Pravidlo 8-3-2-d-5 (fumble týmu A při potvrzení).
2. Pokud je na čtvrtý down před změnou držení míče fumble týmu A chycen nebo zvednut jiným hráčem týmu A než tím, který fumbloval, akce končí. Pokud k chycení nebo zvednutí dojde před místem fumblu, je míč navrácen na místo fumblu. Pokud k chycení nebo zvednutí dojde za místem fumblu, zůstává míč na místě chycení nebo zvednutí.

b. Pokud backward pass nebo fumble současně chytí nebo zvednou soupeřící hráči, akce skončí a míč náleží týmu, který jej měl naposledy v držení (Výjimka: výjimky pravidla 7-2-2-a).

Po rozehrání

Článek 3. Snap nesmí z ruky do ruky převzít lineman útoku.
Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19: IPR].

Do autu

Článek 4.a. Pokud backward pass nebo fumble přejde mezi goallines do autu:
1. Před místem backward pass nebo fumblu, náleží míč házejícímu nebo fumblujícímu týmu v místě backward passu nebo fumblu.
2. Za místem backward pass nebo fumblu, náleží míč házejícímu nebo fumblujícímu týmu v místě konce akce.

b. *Za nebo před goalline*. Pokud backward pass nebo fumble přejde do autu za nebo před goalline, jde v závislosti na podnětu a odpovědnosti o safety nebo touchback (pravidla 8-5-1, 8-6-1 a 8-7) (výklady 8-6-1 a 8-7-2).

Výklad pravidla 7-2-4

I. B20 interceptne dovolený forward pass (a) ve vlastní endzóně; (b) na vlastních třech yardech a svojí setrvačností se dostane do vlastní endzóny; (c) v hrací ploše a (bez vlivu setrvačnosti) vběhne do vlastní endzóny. Ve všech případech B20 v endzóně fumbluje a míč se poté vykutálí do autu na B-2. **Řešení**: Míč náleží týmu B v místě fumblu (v endzóně týmu B); (a) touchback; (b) míč týmu B na B-3; (c) safety (pravidla 8-5-1 a 8-6-1).

II. A1 na druhý down fumbluje, míč spadne na zem a odrazí se vysoko do vzduchu. B2 míč ve výskoku chytí a na zem s ním dopadne v autu (a) před místem fumblu; (b) za místem fumblu. **Řešení**: (a) Míč týmu A v místě fumblu. (b) Míč týmu A v místě, kde míč přešel přes sideline (pravidla 4-2-4-d a 7-2-4).

Volně ležící

Článek 5. Pokud backward pass nebo fumble zůstane volně ležet a nikdo o něj nemá zájem, akce skončí a míč náleží týmu, který jej měl naposledy v držení:

a. Pokud je místo konce akce před místem passu/fumblu, míč týmu náleží v místě passu/fumblu.

b. Pokud je místo konce akce za místem passu/fumblu, míč týmu náleží v místě konce akce.

Část 3. Forward pass

Forward Pass

Dovolený forward pass

Článek 1. Tým A může během scrimmage downu hodit před změnou držení míče jeden forward pass za podmínky, že pass je hozen z nebo zpoza neutrální zóny.

Výklad pravidla 7-3-1

I. 1&10 na A-25. QB A12 je v shotgunu. Slot receiver A80 se vydá do motionu směrem ke QB a záměr je zahrát jet sweep. A12 nadhodí míč do vzduchu a (a) A80 míč chytá v momentě, kdy probíhá před A12 a nakonec vyběhne do autu na A-40; (b) mufne míč, který spadne na zem. **Řešení**: Není-li míč hozen jasně a zjevně dozadu, je krátké nadhození míče od A12 forward passem. (a) Chycený forward pass a první down pro útok. (b) Nechycený forward pass. Jakmile míč dopadne na zem, je akce ukočena.

II. 1&10 na A-25. QB A12 je v shotgunu. Slot receiver A80 se vydá do motionu směrem ke QB a záměr je zahrát jet sweep. A12 nadhodí míč do vzduchu, ale jde o naznačený jet sweep, takže A80 kolem míče proběhne, aniž by se ho dotkl. Míč chytí A12 a (a) doběhne na A-40, kde vyběhne do autu; (b) hodí forward pass na A88, který míč chytí na A-40, kde je i složen. **Řešení**: Není-li míč hozen jasně a zjevně dozadu, je krátké nadhození míče od A12 forward passem. (a) Chycení míče je v pořádku, stejně tak postup s míčem. První down pro útok. (b) Chycení vlastního passu je v pořádku, ale pass na A88 je druhý forward pass během jedné akce a jde o zakázaný forward pass dle pravidla 7-3-2-d.

Zakázaný forward pass

Článek 2. O zakázaný forward pass jde v těch případech:

a. Je hozen hráčem týmu A, který je v okamžiku odhození míče celým tělem před neutrální zónou.

b. Je hozen hráčem týmu B.

c. Je hozen po změně držení míče.

d. Jde o druhý forward pass během akce (výklad 7-3-1).

e. Je hozen z nebo zpoza neutrální zóny, ale míč i runner s míčem celým tělem už byli před neutrální zónou.

Penalizace (a-e) – 5 yd z místa faulu; rovněž ztráta downu, pokud se faulu během scrimmage downu dopustil tým A před změnou držení míče (výklad 3-4-3) [S35 a S9: IFP].

f. Passer, ve snaze ušetřit čas, (1) hodí míč rovnou k zemi poté, co se míč už dotkl země; nebo (2) nehodí míč rovnou k zemi bezprostředně poté, co nad míčem získá kontrolu.

g. Passer, ve snaze ušetřit čas, hodí míč do míst, kde není žádný oprávněný receiver týmu A vyjma jeho samotného.

h. Passer, ve snaze ušetřit yardy, hodí míč do míst, kde není žádný oprávněný receiver týmu A vyjma jeho samotného.

(Výjimka: O faul se nejedná, pokud passer je nebo byl vně tackle boxu a hodí míč tak, že dopadne před neutrální zónou; nebo dopadne před protaženou neutrální zónou; nebo přeletí neutrální zónu; nebo by neutrální zónu přeletěl, kdyby se míče nedotkl hráč týmu B. Výjimka se vztahuje pouze na hráče, který převzal snap nebo následný backward pass a před odhozením forward passu míč nepředal spoluhráči.)

Penalizace (f-h) – Ztráta downu v místě faulu [S36 a S9: ING].

Odstavec f popisuje správný spike – musí se povést snap a (zpravidla) QB míč musí ihned hodit k zemi. Odstavec g je naprosto raritní. Odstavec h pak popisuje faul intentional grounding, tedy záměrné zahození míč s cílem vyhnout se sacku. Penalizace tohoto faulu je de facto shodná s tím, že by se obraně podařilo (zpravidla) QB složit a zaznamenat sack.

Výklad pravidla 7-3-2

I. Quarterback A10, který je v tackle boxu a snaží se ušetřit yardy, záměrně hodí zoufalý forward pass do míst, kde není žádný oprávněný receiver týmu A. Pass je nechycený. **Řešení**: Intentional grounding. Penalizace – ztráta downu v místě faulu. Game clock bude s výjimkou pravidla 3-4-4 spuštěn na snap (pravidlo 3-3-2-d-4).

II. A10 není na konci prvního poločasu, když zbývá méně než jedna minuta, schopný najít volného receivera. Aby ušetřil čas, hodí forward pass tak, že letí do místa, kde není žádný oprávněný hráč týmu A, a je nechycený. **Řešení**: Zakázaný forward pass, intentional grounding. Penalizace – ztráta downu v místě faulu. Game clock bude spuštěn na signál ready for play (pravidla 3-3-2-e-14 a 3-4-3).

III. Ke konci poločasu se týmu A pokouší o field goal. Potenciální holder A4 mufne snap. Mufnutý míč zvedne A4 nebo potenciální kicker A3 a ihned ho hodí dopředu na zem. **Řešení**: Zakázaný forward pass, intentional grounding, nejde o platný pokus ušetřit čas. Penalizace – ztráta downu v místě faulu. Možnost 10sekundového odečtu pro tým B (pravidlo 3-4-4). Pokud je 10sekundový odečet přijat, bude game clock spuštěn na signál ready for play (pravidla 3-3-2-e-14 a 3-4-3).

IV. Quarterback A12, stojící v shotgunu, je přehozen snapnutým míčem. A12 zvedne míč a ihned ho hodí dopředu na zem. **Řešení**: Zakázaný forward pass, intentional grounding, nejde o platný pokus ušetřit čas. Penalizace – ztráta downu v místě faulu. Game clock bude spuštěn na signál ready for play (pravidla 3-3-2-e-14 a 3-4-3).

V. Ke konci poločasu mufne A1 na třetí down snap. Mufnutý míč chytí A1 nebo A4 a ihned ho hodí dopředu na zem. **Řešení**: Nejde o faul.

VI. Ke konci poločasu chytí A1 – stojící sedm yardů za snapperem – snap a ihned míč hodí dopředu na zem. **Řešení**: Nejde o faul.

VII. Do konce poločasu zbývá pár sekund a míč je ready for play. Tým A se rychle přichystá a dovoleným způsobem snapne míč quarterbackovi A12, který jej hned hodí dopředu na zem. Tým A neměl v okamžiku snapu dovolenou formaci. Po skončení akce zbývají dvě sekundy. **Řešení**: Illegal formation (zakázaná formace). Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání. Game clock bude spuštěn na snap.

VIII. Quarterback A10 sprintuje k sideline a už mimo tackle box hodí dovolený forward pass. Míč byl ve vzduchu odbit defensivní lineman a spadl na zem za scrimmage line. **Řešení**: Nejde o faul. Bez odbití by míč na zem spadl před scrimmage line, takže smysl pravidla A10 naplnil.

IX. 3&5 na A-40. QB A12 si couvne v pocketu a chce házet. Pod velkým tlakem hodí backward pass na backa A22, který s míčem vyběhne ven z tackle boxu. Těsně před tím, než je složen, hodí A22 na A-35 forward pass, který přeletí neutrální zónu a

dopadne 20 yardů od nejbližšího oprávněného receivera týmu A. **Řešení**: Faul, intentional grounding. Výjimka vztažená k tackle boxu se týká jen hráče, který převzal snap nebo následný backward pass. Ztráta downu v míst faulu. 4&10 na A-35.

X. Quarterback A12 je v shotgunu a mufne hozený snap od snappera. Volný míč uvnitř tackle boxu zvedne A63. Pod velkým tlakem se A63 dostane z tackle boxu a hodí míč tak, že dopadne nechycený před neutrální zónou. **Řešení**: Nejde o faul. A63 získal kontrolu nad backward passem vzešlého ze snapu (výjimka k pravidlu 7-3-2-h).

XI. 2&10 na A-40. Quarterback A11 je v shotgunu a chytí backward pass od snappera. Míč předá backovi A44, který s míčem popoběhne k scrimmage line a pak hodí zpět quarterbackovi, který je stále v tackle boxu. A11 se při vyhýbání obráncům vyběhne z tackle boxu a když se mu nedaří najít volného receivera, tak míč na A-35 zahodí směrem do míst, kde není žádný oprávněný receiver. Míč dopadne v autu před neutrální zónou. **Řešení**: Zakázaný forward pass. Ztráta downu na A-35, 3&15. A11 ztratil možnost dovoleně zahodit míč, protože se před passem vzdal držení míče.

XII. 3&10 na A-30. QB A11 si couvne v pocketu, chce házet, ale dostane se pod tlakem. Těsně před složením na A-20 hodí míč dopředu do míst, kde nejsou oprávnění příjemci. Míč ale na A-28 chytí tackle A77, který je složen na A-32. **Řešení**: Zakázaný forward pass, ztráta downu v místě odhození passu. 4&20 na A-20. Jedná se o intentional grounding, protože A11 hodil míč do míst, kde nebyl žádný oprávněný receiver týmu A. Nejde přitom současně o zakázaný dotek (illegal touching) od A77, protože pravidlo o zakázaném doteku se týká pouze dovolených forward passů (pravidlo 7-3-11).

XIII. QB A11 si couvne v pocketu a poté vyběhne z tackle boxu. Míč mu vypadne a od země se odrazí zpět do jeho rukou. Poté míč hodí dopředu a míč dopadne před neutrální zónou v místě, kde žádný z oprávněných receiverů nemá možnost jej chytit. **Řešení**: Nejde o faul, protože A11 se nevzdal držení míče ve prospěch jiného hráče.

Oprávnění dotknout se dovoleného forward passu

Článek 3.a. Pravidla týkající se oprávnění platí během downů, ve kterých je hozen dovolený forward pass.

b. Všichni hráči týmu B jsou oprávnění dotknout se passu nebo jej chytit.

c. V okamžiku snapu jsou oprávnění tito hráči týmu A:
   1. Krajní linemani, pokud nemají číslo 50 až 79.
   2. Všichni backové, pokud nemají číslo 50 až 79.

d. Pokud oprávněný hráč týmu A vyšlápne do autu, ztratí své oprávnění (pravidlo 7-3-4) (výklad 7-3-9).

Ztráta oprávnění vyšlápnutím do autu

Článek 4. Oprávněný receiver týmu A, který během akce vyšlápne do autu a vrátí se zpět do hřiště, se nesmí dotknout dovoleného forward passu dřív, než se jej dotkne soupeř nebo rozhodčí. (Výjimka: Toto neplatí pro původně oprávněného hráče týmu A, který se do hřiště vrátí ihned poté, co se do autu dostal kvůli kontaktu soupeře.) Pokud se passu dotkne dřív, než se vrátí do hřiště, jde o nechycený pass (pravidlo 7-3-7), nikoliv o faul za zakázaný dotek (illegal touching).

Penalizace – Ztráta downu v místě předchozího rozehrání [S16 a S9: ITP].

Výklad pravidla 7-3-4

I. Oprávněný receiver A88 bez cizího přičinění vyšlápne do autu, vrátí se do hřiště a je prvním hráčem, který se dotkne dovoleného forward passu. K tomuto doteku dojde v endzóně týmu B. **Řešení**: Zakázaný dotek (illegal touching). Penalizace – ztráta downu v místě předchozího rozehrání.

II. Oprávněný receiver A88 během downu s hozeným dovoleným forward passem bez cizího přičinění vyšlápne do autu. Poté, co se vrátí do hřiště, se nedotkne míče, ale je předtím, než se míče dotkne jakýkoliv hráč, držen soupeřem. **Řešení**: Nejde o pass interference, A88 není oprávněn chytat dovolený forward pass. Penalizace – 10 yd z místa předchozího rozehrání, automaticky první down.

III. Wide receiver A88 je vyblokován soupeřem do autu, autem běží 20 yardů a až poté se vrátí do hrací plochy. A88 chytí dovolený pass v endzóně týmu B. **Řešení**: Faul za zakázaný dotek (illegal touching), protože A88 se hned nevrátil do hřiště. Penalizace – ztráta downu v místě předchozího rozehrání.

IV. Oprávněný receiver A44 běží svoji routu podél sideline. V momentě, kdy už k němu letí dovolený forward pass, tak nechtěně šlápne na sideline, vyskočí, ve vzduchu mufne míč, dopadne do hřiště, chytí ze vzduchu míč a s míčem pevně pod kontrolou spadne na kolena. **Řešení**: Nechycený pass. A44 se míče poprvé dotkl ve vzduchu a tím pádem v autu, protože se po vyšlápnutí nevrátil do hřiště (pravidlo 2-27-15).

Získání a znovuzískání oprávnění

Článek 5. Všichni hráči se stanou oprávněnými poté, co se dovoleného forward passu dotkne hráč týmu B nebo rozhodčí.

Výklad pravidla 7-3-5

I. Tým B se u sideline dotkne povoleného forward passu v momentě, kdy je původně způsobilý receiver A1 v autu. A1 se vrátí do hřiště a dotkne se passu. **Řešení**: Nejde o faul. Po doteku týmu B jsou po zbytek downu způsobilí všichni hráči.

Chycený pass

Článek 6. Forward pass je chycený, pokud jej v hřišti chytí hráč týmu, který pass hodil. Akce po chycení passu pokračuje až na výjimky, kdy je pass chycen v soupeřově endzóně nebo je současně chycen soupeři. Pokud je forward pass současně chycen soupeři v hřišti, akce skončí a míč náleží týmu, který pass hodil (pravidla 2-4-3 a 2-4-4) (výklad 2-4-3).

Výklad pravidla 7-3-6

I. Dva soupeři chytí dovolený forward pass v momentě, kdy jsou oba ve výskoku. Do hřiště oba hráči dopadnou současně. **Řešení**: Současné chycení, míč náleží házejícímu týmu (pravidlo 2-4-4).

II. Dva soupeři chytí dovolený forward pass v momentě, kdy jsou oba ve výskoku. Do hřiště hráči dopadnou jeden po druhém. **Řešení**: Nejde o současné chycení. Dovolený forward pass je chycen nebo interceptnutý Podle toho, který hráč na zem dopadl jako první (pravidlo 2-4-4).

III. Hráč se odrazí z hřiště a ve výskoku chytí dovolený forward pass. Ještě ve vzduchu je na okamžik zjevně chycen soupeřem a nesen jakýmkoliv směrem. Na zem s míčem dopadne v hřišti nebo v autu. **Řešení**: Chycený pass. Akce skončila na yardline, kde

receiver (případně obránce) byl podržen takovým způsobem, který bránil jeho okamžitému návratu na zem (pravidlo 4-1-3-p).

IV. A80 ve výskoku chytí dovolený forward pass na svých 30 yardech. Ještě ve vzduchu do něj vrazí B40 a pak jej tlačí dopředu na A-34, kde jej konečně dostane na zem. **Řešení**: Míč týmu A na jejich 34 yardech.

V. A80 ve výskoku chytí dovolený forward pass na svých 30 yardech. Ještě ve vzduchu do něj vrazí B40 a pak jej tlačí dozadu na A-26, kde jej konečně dostane na zem. **Řešení**: Míč týmu A na jejich 30 yardech.

VI. A86 je dovoleným způsobem vyblokován do autu hráčem B18 na B-2. A86 se okamžitě snaží vrátit zpět do hřiště a z autu vyskočí a ve vzduchu se dotkne dovoleného forward passu. Na zem dopadne v endzóně týmu B, s míčem pevně v náručí. **Řešení**: Nechycený pass. A86 se před dotekem s míčem nevrátil do hřiště a byl tudíž stále v autu (pravidlo 2-27-15).

VII. B33 ze hřiště vyskočí a ve vzduchu chytí dovolený forward pass týmu A. Na zem s míčem dopadne v (a) hrací ploše; (b) endzóně týmu B, kde je složen. **Řešení**: B33 je, dokud neztratí držení míče nebo neskončí akce, runner s míčem. (a) 1&10 pro tým B. (b) Touchback (pravidla 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e a 7-3-4).

VIII. Oprávněný receiver A89 vyskočí a ve vzduchu se dotkne forward passu tak, že jej odrazí směrem k (a) oprávněnému receiverovi A80, který chytí pass; nebo (b) B27, který pass interceptne. **Řešení**: Nejde faul, akce pokračuje v (a) i (b). A89 odbil forward pass (pravidla 2-4-3, 2-11-3 a 9-4-1-a).

IX. Receiver A85 ve výskoku pevně chytí forward pass. Při návratu na zem nejprve došlápne levou nohou a pak spadne do hřiště celým tělem. Ihned poté mu míč vypadne a dotkne se země. **Řešení**: Nechycený pass. Receiver ve výskoku musí při chytání míče udržet míč pod kontrolou po celou dobu svého pádu.

X. Receiver A85 ve výskoku pevně chytí forward pass. Při návratu na zem nejprve došlápne levou nohou a pak spadne do hřiště celým tělem. Ihned poté mu míč vypadne, ale aniž by se míč dotkl země, A85 míč znovuzíská pod svou kontrolu. **Řešení**: Chycený pass. Pokud je receiver v hřišti a ztratí během pádu kontrolu nad míčem, tak za podmínky, že se míč nedotkne země a receiver zůstane v hřišti, jde o chycený pass.

XI. Receiver A85 ve výskoku pevně chytí forward pass. Při návratu na zem nejprve došlápne levou nohou a pak spadne celým tělem do autu. Ihned poté mu míč vypadne. **Řešení**: Nechycený pass. Není podstatné, jestli se míč dotkl, nebo nedotkl země, protože receiver je v autu.

XII. Receiver A85 se na B-2 natáhne, pevně chytí forward pass a aniž by byl kontaktován soupeřem padá k zemi. A85 na zem dopadne v endzóně a v ten moment ztratí kontrolu nad míčem, který mu vypadne na zem. **Řešení**: Nechycený pass. Receiver padající bez cizího zavinění k zemi musí při chytání míče udržet míč pod kontrolou i po dopadnutí na zem.

XIII. Receiver A85 vyskočí v endzóně a pevně chytí forward pass. Ještě ve vzduchu do něj vrazí obránce, který způsobí, že A85 spadne na zem. Těsně po dopadu mu míč vypadne na zem. **Řešení**: Nechycený pass. Receiver, který je ve výskoku trefený dřív, než splní všechny podmínky chycení, musí udržet míč pod kontrolou i po dopadnutí na zem.

XIV. Oprávněný receiver A80 chytí dovolený forward pass ve výskoku. Míč získá pevně pod kontrolu a při pádu na zem se špička míče země dotkne dřív, než se země jakoukoliv částí svého těla dotkne A80. A80 nad míčem udrží pevnou kontrolu a míč se během

pádu nepohne. A80 dopadne na kolena a udrží kontrolu nad míčem. **Řešení**: Chycený pass.

XV. Oprávněný receiver A80 chytí u sideline dovolený forward pass ve výskoku. K zemi padá otočený čelem směrem do hřiště a (a) špičkou nohy jasně v hřišti potáhne po zemi dřív, než vypadne do autu; (b) špičkou nohy dopadne před sideline (do hřiště) a v rámci jednoho pohybu došlápne patou na sideline. **Řešení**: (a) Chycený pass. (b) Nechycený pass. Plynule navazující došlápnutí špičkou a patou je souvislý proces a považuje se na dopadnutí do autu, tím pádem nechycení.

Pokud by receiver dokázal zřetelně rozdělit došlápnutí na špičky a na paty, tzn. po určitou dobu by zůstal stát na špičkách a až se zjevnou prodlevou došlápl na paty, tak by podobnou situaci šlo posoudit jako chycení, protože rozdíl pata-špička by šlo interpretovat jako dva různé kroky.

Nechycený pass

Článek 7.a. Forward pass je nechycený, pokud je míč dle pravidla v autu (pravidlo 4-2-3) nebo pokud se dotkne země, aniž by ho hráč měl pevně pod kontrolou. O nechycený pass jde rovněž v případě, kdy hráč vyskočí, získá míč pod kontrolu, ale dopadne na nebo vně autové čáry. Výjimkou je případ, kde je jeho forward progress zastaven v hřišti (pravidlo 4-1-3-p) (výklad 2-4-3).

Forward progress je zpravidla postaven na myšlence, že čím víc dopředu, tím lépe. Výjimkou je situace v blízkosti endline, kde víc dopředu může znamenat v autu a tím pádem hůře. Pokud má receiver ve výskoku míč pod kontrolou a je chycen soupeřem ve vzduchu (nemá šanci dopadnout na zem) a poté vynesen přes goalline do autu, tak mu sice dopředu pomohl a kdekoliv jinde by receiver tyto yardy k dobru získal, ale v endzóně se forward posoudí odlišně a receiverovi se tyto zjevně nechtěné yardy „nevnutí“. Jinými slovy, při poponášení receivera soupeře se za místo chycení míče vždy označí to místa, které je nejlepší pro receivera. Pozor, vše výše uvedené platí pouze pro poponášení soupeřem, nikoliv pro vystrčení soupeřem.

b. Po nechyceném dovoleném forward passu náleží míč týmu A v místě předchozího rozehrání.

c. Po nechyceném zakázaném forward passu náleží míč v místě passu týmu, který pass hodil. (Výjimka: Pokud tým B odmítne penalizaci faulu za zakázaný pass hozený z endzóny, bude se následující akce rozehrávat z místa předchozího rozehrání.)

Výklad pravidla 7-3-7

I. Dovoleného forward passu se dotkne (a) hráč stojící na sideline; (b) hráč ve výskoku, který se odrazil z autu. **Řešení**: (a) i (b) Míč je v autu, pass je nechycený, down se počítá. Hráč vyšlápnutím ztratil oprávnění dotknou se passu (pravidla 2-27-15, 4-2-3-a a 7-3-3).

II. 4&9 na A-6. A1 ve vlastní endzóně schválně zahodí forward pass ve snaze ušetřit yardy. **Řešení**: Tým B může přijmout penalizaci, která vyústí v safety. Pokud tým B penalizaci odmítne, získá první down na soupeřových šesti yardech.

III. 3&9 na A-6. A1 hodí ze své endzóny druhý forward pass. B2 pass interceptne a je složen na A-20. **Řešení**: Tým B může přijmout penalizaci, která vyústí v safety. Pokud dá tým B přednost výsledku akce, získá první down na soupeřových dvaceti yardech.

Zakázané bránění a pass interference

Článek 8.a. Během downu, ve kterém dovolený forward pass přejde neutrální zónu, se hráči obou týmů nesmí mezi snapem a okamžikem, kdy se míče dotkne některý z hráčů nebo rozhodčí, dopustit zakázaného bránění.

Pojem pass interference je, spolu s třeba holdingem, natolik rozšířený, že patrně nemá smysl jej nějak překládat. Totéž platí pro přídomky offensive a defensive.

b. Offensive pass interference je bránění hráče týmu A před neutrální zónou, kterým během forward pass akce, ve které forward pass přejde neutrální zónu, překáží hráči týmu B. Odpovědnost vyhýbat se soupeřům leží na hráči útoku.

O offensive pass interference nejde v těchto případech:

1. Neoprávněný hráč týmu A po snapu vyrazí a naváže kontakt se soupeřem, který není víc než jeden yard před neutrální zónou a kontakt s ním udrží do místa, které není víc než tři yardy před neutrální zónou (výklad 7-3-10).
2. Dva nebo více oprávněných hráčů se současně a se vší snahou a bez vedlejších úmyslů pokouší dostat se k passu, chytit jej nebo jej odbít. Oprávnění hráči obou týmů mají stejné právo na míč.
3. Hráč útoku překáží soupeři v prostoru, kde očekávají již letící pass ve snaze jej chytit nebo interceptnout, avšak pass není chytatelný.

Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání [S33: OPI].

c. Defensive pass interference je bránění hráče týmu B před neutrální zónou, jehož jasným záměrem je překážet soupeři a může soupeři znemožnit šanci chytit chytatelný forward pass. V případě pochybností je dovolený forward pass chytatelný. Defensive pass interference může nastat jedině až po odhození dovoleného forward passu.

O defensive pass interference nejde v těchto případech:

1. Soupeři po snapu vyrazí a navážou vzájemně kontakt, aniž by byli víc než jeden yard před neutrální zónou.
2. Dva nebo více oprávněných hráčů se současně a se vší snahou a bez vedlejších úmyslů pokouší dostat se k passu, chytit jej nebo jej odbít. Oprávnění hráči obou týmů mají stejné právo na míč.
3. Hráč týmu B dovoleným způsobem brání soupeře před odhozením passu.
4. Tým A je ve scrimmage kick formaci a hráč týmu B brání během akce způsobem, který by jinak splňoval parametry pass interference, v situaci, kdy očekávaný kicker týmu A předstírá odkopnutí míče hozením vysokého a dlouhého passu.

Jde o případ, kdy tým A zahraje „fejk“ punt schválně tak, že vše vypadá skutečně jako punt, ale míč nebyl kopnut, nýbrž hozen. Cílem týmu A v takovém případě není až tak míč chytit, ale hlavně získat faul.

Penalizace – Dle okolností níže [S33: DPI].

- Pokud k faulu došlo méně než 15 yardů před místem předchozího rozehrání – 1&10 pro tým A v místě faulu.

- Pokud k faulu došlo více než 15 yardů před místem předchozího rozehrání – 1&10 pro tým A, 15 yd z místa předchozího rozehrání.
- Pokud místo předchozího rozehrání bylo mezi 17-yardline a 2-yardline týmu B a k faulu došlo mezi 2-yardline a goalline týmu B – penalizace z místa předchozího rozehrání umístí míč na 2-yardline, 1&G pro tým A.
- Pokud je místo penalizace dál než 2 yardy od goalline, nemůže penalizace mít posunout blíž než 2 yardy od goalline (Výjimka: pokud se při potvrzení rozehrává ze 3-yardline nebo blíž ke goalline, pravidlo 10-2-5-b).
- Pokud místo předchozího rozehrání bylo mezi 2-yardline a goalline týmu B – 1&G pro tým A, polovina vzdálenosti mezi místem předchozího rozehrání a goalline (výjimka pravidla 10-2-6).

Výklad pravidla 7-3-8

I. B33 brání dovolený forward pass před neutrální zónou zády k míči. Rukama mává před obličejem oprávněného receivera A88, ale ke vzájemnému kontaktu mezi nimi nedojde. **Řešení**: Nejde o faul. Pokud nedojde ke kontaktu, tak se o defensive pass interference nejedná.

II. Wide receiver A80 se 15 yardů před neutrální zónou otočí směrem k neutrální zóně. Passer ho vysoko přehodí, ačkoliv má A80 vzpažené ruce. Míč je již mimo dosah receivera (nechytatelný pass), když jej za facemasku stáhne B2. **Řešení**: Nejde o pass interference, ale personal faul (pravidlo 9-1-12-a). Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání. 1&10 pro tým A. V případě surového faulu rovněž vyloučení.

III. A83, wide receiver 10 yardů od nejbližšího vnitřního linemana, běží (slant) šikmo dovnitř. Než je míč odhozen, je A83 blokován backem B1 a sražen k zemi. **Řešení**: Pokud nešlo o blok pod pasem, tak o faul nejde (pravidlo 9-1-6).

IV. A88 je krajní lineman, 10 yardů vně tackla. A44 je back, zhruba mezi A88 a tacklem. Těsně před tím, než passer týmu A odhodí míč, naváže pět yardů před neutrální zónou A88 kontakt s B1. Pass je hozen směrem na A44, který si zaběhl do prostoru před dvojici A88 a B1. **Řešení**: Faul týmu A, offensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

V. Před odhozením míče běží wide receiver A88 čtyři yardy rovně, přímo před obránce B1. Tady B1 strčí do A88 a A88 potom rukou strčí do B1. **Řešení**: Pokud dovolený forward pass přeletěl neutrální zónu, jde o faul týmu A, offensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

VI. Před odhozením míče běží wide receiver A88 šikmo dovnitř, kde se linebacker B1 pokouší blokovat jej. A88 rukama odstrčí B1. **Řešení**: Pokud dovolený forward pass přeletěl neutrální zónu, jde o faul týmu A, offensive pass interference. Pokud by blok linebackera byl pod pasem, tak by se faulu dopustil i tým B a fauly během akce by se vzájemně vyrušily.

VII. A88 běží out routu, kdy nejprve běží 10 yardů rovně a potom zahne o 90 stupňů k sideline. Mezi odhozením míče a momentem, kdy se pro něj chytatelného passu dotkne, ho B2 složí, blokuje, chytí nebo do něho strčí. **Řešení**: Faul týmu B, defensive pass interference. Penalizace – první down v místě faulu.

VIII. Tight end A80 běží 10 yardů rovně a pak zahne směrem k brance. B1 je krok za ním a brání jej zvenku. Po odhození dovoleného forward passu B1 složí, blokuje, chytí nebo strčí do A80 v momentě, kdy míč letí nad nataženýma rukama A80. **Řešení**: Faul týmu B, defensive pass interference. Penalizace – první down v místě faulu, pokud

k faulu došlo méně než 15 yardů od místa předchozího rozehrání; první down a 15yardová penalizace z místa předchozího rozehrání, pokud k faulu došlo více než 15 yardů před neutrální zónou.

IX. Před nebo po odhození míče běží A88 a B2 těsně vedle sebe. Buď A88, nebo B2, nebo oba spadnou poté, co o sebe zakopli. Ani jeden hráč nebyl podražen úmyslně. **Řešení**: Nejde o faul.

X. Wide receiver A88 a obránce B1 běží bok po boku 15 yardů před neutrální zónou. A88 je blíž k sideline, B1 je blíž k hashmarku. A88 zahne ke středu hřiště, a protože se A1 ze své routy nepohne, A88 do něj vrazí. Míč ještě nebyl hozen. **Řešení**: Nejedná se o faul, protože míč ještě nebyl hozen.

XI. Wide receiver A88 a obránce B1 běží bok po boku 15 yardů před neutrální zónou. A88 je blíž k sideline, B1 je blíž k hashmarku. Dovolený forward pass je hozený směrem k brance, a zatímco ještě letí, zahne A88 ke středu hřiště k chytatelnému míči. A1 se ze své routy nepohne, nesnaží se hrát míč a A88 do něj vrazí. **Řešení**: Faul týmu B, defensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání a první down.

XII. Slot back A44 běží dlouhou routu směrem k pylonu na goalline. Safety B1 je v okamžiku odhození míče mezi pylonem a A44. B1 zjevně zpomalí a srazí se s A44, poté chytatelný míč spadne na zem. **Řešení**: Faul týmu B, defensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání a první down.

XIII. Tight end A80 běží hlubokou routu 25 yardů od neutrální zóny. Před nebo po odhození míče tam blokuje safetyho B1. Wide receiver A88, který byl v okamžiku snapu na druhé straně formace, zaběhne do prostoru touto dvojicí a neutrální zónou a chytí tam dovolený forward pass. **Řešení**: Faul týmu A, offensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

XIV. 4&G na B-5. Dovolený forward pass týmu A není chycen, ale tým B se na své 1-yardline nebo ve své endzón dopustil zakázaného bránění. **Řešení**: 1&G na B-2 pro tým A.

XV. A80 a B60 se před neutrální zónou snaží chytit dovolený forward pass hozený jejich směrem. Pass je vysoký a posouzen jako nechytatelný. Když je míč nad nimi, strčí A80 soupeře do hrudníku. **Řešení**: Nejde o offensive pass interference.

XVI. A80 a B60 se před neutrální zónou snaží chytit dovolený forward pass hozený jejich směrem. A14 se nepokouší chytat míč a před neutrální zónou blokuje B65 (a) před odhozením passu; (b) v okamžiku, kde nechytatelný pass letí vzduchem. **Řešení**: (a) i (b) Faul týmu A, offensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

Shrnutí pass interference

Článek 9.a. Oba týmy si mohou vzájemně dovoleným způsobem překážet za neutrální zónou.

b. Hráči obou týmu si mohou dovoleným způsobem překážet před neutrální zónou poté, co byl pass dotknut.

c. Hráči obrany mohou dovoleným způsobem bránit soupeře před neutrální zónou za podmínky, že tito soupeři nejsou v pozici, kde mohou chytat chytatelný forward pass.

1. Pokud k porušení pravidla dojde během akce, ve které forward pass přeletí neutrální zónu, jde o porušení pravidla o pass interference, ale pouze pokud receiver měl šanci chytit chytatelný forward pass.
2. Pokud k porušení pravidla dojde během akce, ve které forward pass nepřeletí neutrální zónu, jde o porušení pravidla 9-3-4 a penalizace bude provedena z místa předchozího rozehrání.

d. Pravidla o pass interference platí pouze během akce, ve které dovolený forward pass přeletí neutrální zónu (pravidla 2-19-3, 7-3-8-a, 7-3-8-b a 7-3-8-c).

e. Pokud hráč týmu B brání oprávněného receivera způsobem naplňujícím podstatu personal faulu a tím mu překáží v chycení chytatelného passu, může být zákrok posouzen jak jako pass interference, tak i personal faul potrestaný 15yardovou penalizací provedenou z místa předchozího rozehrání. Možnosti bránění passu jsou popsány v pravidle 7-3-8. Pokud při tom dojde k něčemu, co by normálně vedlo k vyloučení, bude faulující hráč vyloučen.

f. Tělesný kontakt je nutnou podmínkou pass interference.

g. Hráči mají právo na svůj prostor a na podružný kontakt se nahlíží jako na „pokouší dostat se k passu…“ ve smyslu pravidla 7-3-8. Pokud se soupeři, kteří jsou před scrimmage line, při pohybu k passu srazí, půjde o faul jednoho nebo obou hráčů jedině v případě, že půjde o jasný záměr překážet soupeři.

h. Pravidla o pass interference neplatí, pokud byl passu v hřišti dotkl hráč v hřišti nebo se dotkl rozhodčího. Pokud je soupeř faulován, penalizován bude faul, nikoliv pass interference.

i. Poté, co je pass dotknut, mohou hráči dovoleným způsobem blokovat i když je pass stále ve vzduchu.

j. Složení nebo sevření receivera nebo jakýkoliv jiný záměrný kontakt s receiverem, který nastane dřív, než se receiver dotkne pass je důkazem, že se skládající hráč nevšímal míče a je proto zakázaný.

k. Složení receivera nebo naběhnutí do receivera při zjevně podhozeném nebo přehozeném forward passu je známkou nevšímání si míče a je zakázané. Nejde o pass interference, ale o porušení pravidla 9-1-12-a a znamená 15yardovou penalizaci z místa předchozího rozehrání a první down. Za surové fauly následuje vyloučení.

Výklad pravidla 7-3-9

I. Dovolený forward pass je tečovaný nebo mufnutý před neutrální zónou oprávněným receiverem jednoho z týmů nebo se odrazí od rozhodčího. Poté, zatímco je míč stále ve vzduchu, jeden z týmů drží soupeře, který je před neutrální zónou. **Řešení**: Poté, co byl pass dotknut, nemůže jít o pass interference. Penalizováno jako faul během volného míče. Penalizace – 10 yd z místa předchozího rozehrání (pravidlo 9-3-4).

II. Při dovoleném forward passu za neutrální zónou to A1 má „jeden na jednoho“ s B1. Těsně před tím, než se A1 může dotknout pass, je soupeřem odstrčen a pass je nechycený. **Řešení**: Nejde o faul. Za neutrální zónou nemůže jít o zakázané bránění (pravidla 7-3-9-d, výjimka 4 pravidla 9-1-5 a výjimka 5 pravidla 9-3-6).

III. Receiver A88 běží podél sideline a vyšlápne do autu těsně předtím, než do něj vrazí obránce, který srazí míč na zem. **Řešení**: Nejde o defensive pass interference. A88 přestal být oprávněným receiver v momentě, kdy vyšlápl do autu (pravidlo 7-3-3).

Neoprávněný receiver před scrimmage line (ineligible receiver downfield)

Článek 10. Pokud passer hodí dovolený forward pass, který přeletí neutrální zónu, nesmí být až do okamžiku odhození passu žádný původně neoprávněný receiver dál než tři yardy před neutrální zónou. Hráč poruší toto pravidlo, pokud se za tříyardovou hranici dostane jakoukoliv částí těla (Výjimka: Pokud passer dovoleným způsobem zahodí míč a míč dopadne před sideline nebo poblíž ní).

Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání [S37: IDP].

Výklad pravidla 7-3-10

I. Neoprávněný lineman A70 běží víc než tři yardy před neutrální zónou aniž by byl v kontaktu se soupeřem. Obloukem se vrátí zpět za neutrální zónu a poté hodí A10 dovolený forward pass, který přeletí neutrální zónu. **Řešení**: Neoprávněný receiver před scrimmage line. Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání.

II. Neoprávněný lineman A70 naváže kontakt s defenzivním linemanem ve vzdálenosti nejvýše yard od neutrální zóny. A70 odtlačí B4 víc než tři yardy před neutrální zónu a pak se obloukem vrátí zpět za neutrální zónu. Poté hodí A1 dovolený forward pass, který přeletí neutrální zónu. **Řešení**: Faul týmu A, offensive pass interference. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

III. 1&10 na A-37. Neoprávněný lineman A70 se po snapu vyhne defensivnímu linemanů a vyrazí kupředu. V okamžiku, kdy passer odhodí míč, protíná vršek helmy A70 rovinu 40-yardline týmu A. Pass přeletí neutrální zónu a dopadne jako nechycený na A-39. **Řešení**: Faul, neoprávněný receiver před scrimmage line. V okamžiku odhození byl A70 částí těla dál než tři yardy před neutrální zónou.

Zakázaný dotek (illegal touching)

Článek 11. Původně neoprávněný hráč se v hřišti nesmí záměrně dotknout dovoleného forward passu, dokud se míč nedotkne soupeře nebo rozhodčího (výklady 5-2-3 a 7-3-2).

Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání, ztráta downu [S16 a S9: ITP].

Výklad pravidla 7-3-11

I. Na konci poločasu hodí quarterback A10, který je po celou dobu v tackle boxu, zoufalý pass ve snaze vyhnout se ztrátě yardů. Passu se ve snaze chytit jej dotkne neoprávněný A58, ale nepodaří se mu to a pass je nechycený. **Řešení**: Faul, intentional grounding. O zakázaný dotek (illegal touching) se nejedná, protože nejde o dovolený pass. Penalizace – ztráta downu v místě passu. Game clock bude spuštěn na snap (pravidla 3-3-2-d-4 a 7-3-2-h). Pokud do konce poločasu zbývají méně než

dvě minuty, postupuje se podle pravidla 3-4-4. Pokud během akce vyprší čtvrtina, nebude čtvrtina nastavena.

II. Tým A rozehrává ze své 10-yardline. A10 si couvne a pak hodí pass dopředu směrem k neoprávněnému A70, který ve vlastní endzóně (a) dotkne se passu ve snaze míč chytit, ale pass je nechycený; (b) chytí pass a je složen v endzóně; (c) chytí pass a je složen na třech yardech. **Řešení**: (a) Tým B může přijmout 5yd penalizaci z místa předchozího rozehrání a ztrátu downu, down se tedy nebude opakovat. (b) Akce skončila v endzóně a podnět zavdal tým A. Tým B tedy může zvolit buď safety, nebo přijmout penalizaci z místa předchozího rozehrání a ztrátu downu. (c) 5yd penalizace z místa předchozího rozehrání a ztráta downu. Pokud bude penalizace odmítnuta, nebude se down opakovat. Odmítnutí penalizace a rozehrávat v místě konce akce se jeví jako výhodnější volba pro tým B. Pozn.: V situaci (a), (b) i (c) může v závislosti na pozicích A10 a oprávněných receiverů (pravidlo 10-1-1-b) nastat i intentional grounding. Pokud bude akce vyhodnocena jako intentional grounding, nepůjde o zakázaný dotek.

Personal fauly a nesportovní chování týmu B během forward pass akce

Článek 12. Penalizace personal faulů a nesportovního chování týmu B během forward pass akce s chyceným passem se provádějí z místa konce posledního runu, pokud tento run skončí před neutrální zónou. Pokud je pass nechycený nebo interceptnutý nebo pokud dojde během akce ke změně držení míče, provádí se penalizace z místa předchozího rozehrání (ustanovení o penalizaci pravidlo 9-1) (výklad 9-1-2).

Výklad pravidla 7-3-12

I. A11 hodí forward pass na A88. Během akce dá defensivní end B88 facku tacklovi A79. Pass na A88 je (a) chycený se ziskem 10 yardů a A88 je složen na A-30; (b) nechycený nebo interceptnutý. **Řešení**: (a) Penalizace je provedena z místa konce runu, tedy z A-30. Následuje 1&10 na A-45 pro tým A. (b) Penalizace je provedena z místa předchozího rozehrání, následuje 1&10 na A-35 pro tým A (penalizace spojená s pravidlem 9-1).

II. 2&10 na A-20. A11 hodí forward pass na A88. Během passu se defensivní end B88 dopustí nesportovního chování. Pass na A88 je (a) chycený se ziskem 10 yardů a A88 je složen na A-30; (b) nechycený nebo interceptnutý. **Řešení**: (a) Penalizace je provedena z místa konce runu, tedy z A-30. Následuje 1&10 na A-45 pro tým A. (b) Penalizace je provedena z místa předchozího rozehrání, následuje 1&10 na A-35 pro tým A (penalizace spojená s pravidlem 9-2-1).

Zakázaný quarterback

Článek 13.

Celý tento článek je ryze český, není součástí (originálních) pravidel fotbalu a upravuje herní posuzování zapojení importů do akcí útoku.

Článek na navazuje na ustanovení Soutěžního řádu, které definuje roli importa a rozděluje je importy hrající na pozici quarterbacka a importy hrající na ostatních hráčských pozicích.

a. Zakázaný quarterback je import, který není veden jako import quarterback.

b. *Forward pass akce*. Zakázaný quarterback nesmí hodit forward pass.

c. *Running akce*. Zakázaný quarterback nesmí jako runner s míčem překročit scrimmage line, aniž by míč byl po snapu v držení jiného hráče.

Penalizace (b-c) – Ztráta downu v místě předchozího rozehrání [S19 a S9: IPR]. Jde-li o zakázaný forward pass (pravidlo 7-3-2), je faul penalizován dle pravidla 7-3-2.f

Princip obou bodů je jednoduchý. Znemožňují jakýkoliv zisk yardů využitím zakázaného quarterbacka. Pokud útok yardy nezíská, tak omezení víceméně nehraje roli, pokud útok yardy akcí získá, jsou tyto yardy penalizací negovány.

d. Tým, který se dopustil passu nebo runu zakázaného quarterbacka, může tento faul zrušit vzetím timeoutu.

Tento bod lze interpretovat i tak, že oba týmy mohou v zápase využít až šesti výjimek, a to bez rozlišení důvodu. Výjimku tedy lze za podmínky obětování týmového timeoutu použít na trikovou akci, na záchrannou akci například po nepovedeném snapu, ale i na zcela plánovanou passovou akci. Postup je podobný jako v případě 10sekundovém odečtu času, tzn. je na faulujícím týmu, zdali se rozhodne timeout využít. Pokud tým timeout využije, tak se na akci nahlíží jako na akci bez (tohoto) faulu. Pokud tým již timeout k dispozici nemá, tak zrušení faulu není možné.

Výklad pravidla 7-3-13

I. Zakázaný quarterback hodil forward pass. (a) Pass byl chycený. (b) Pass byl nechycený. (c) Pass byl nechycený a byly splněny podmínky pro intentional grounding. **Řešení**: (a) i (b) Pass zakázaného quarterbacka. Penalizace – ztráta downu v místě předchozího rozehrání. S ohledem na penalizaci faulu nehraje v (b) roli, zdali tým B penalizaci přijme, ale faul může být součástí vzájemně se rušících faulů. (c) Intentional grounding. Penalizace – ztráta downu v místě faulu.

II. 2&7 na A-27. Zakázaný quarterback chytil v shotgunu snap a s míčem doběhl na (a) A-40; (b) A-25. **Řešení**: (a) Faul, run zakázaného quarterbacka. 3&7 na A-27. (b) Nejde o faul, runner nepřekročil scrimmage line. 3&9 na A-25.

III. 2&7 na A-27. Zakázaný quarterback chytil v shotgunu snap a s míčem doběhl na A-28, kde se ale chtěl vyhnout obránci a o své vůli se vrátil na A-26, kde byl složen. **Řešení**: Faul, jehož penalizace však bude týmem B odmítnuta. 3&8 na A-26.

IV. 1&10 na A-27. Útok má formaci se čtyřmi receivery A1 až A4, quarterbackem A11 v shotgunu a running backem A12 po pravici A11. Importi jsou hráči A2 a A12. A11 nezpracoval vysoký snap. Míče se sice konečky prstů dotkl, ale míč jej přeletěl. A11 se pokusil míč na zemi zalehnout, ale míč na A-15 zvedl A12 a doběhl s ním na A-49. **Řešení**: Faul, run zakázaného quarterbacka. A12 sice nestál na pozici quarterbacka a neměl být příjemcem snapu, ale míč se nedostal do držení jiného hráče a na A12 se vztahovalo omezení pro zakázaného quarterbacka. 2&10 na A-27.

V. 2&10 na B-39. Zakázaný quarterback hodil forward pass na receivera A1, který byl složen na (a) B-2; (b) B-36; (c) B-40. Tým A má dispozici týmový timeout. **Řešení**: Ve všech případech jde o pass zakázaného quarterbacka a ve všech případech má tým A možnost faul zrušit. (a) Tým A timeoutem faul zruší, 1&10 na B-2. (b) Tým A může faul zrušit, následovalo by 3&7 na B-36. Pokud tým A timeout nevyužije, bude penalizován za pass zakázaného quarterbacka, 3&10 na B-39. (c) Použití timeoutu nemá pro tým A smysl a tým B poté penalizaci odmítne. 3&11 na B-40.

VI. 3&7 na B-45. Zakázaný quarterback hodil forward pass. Receiver na B-8 nechytil, protože ho nedovoleně bránil cornerback B44. Tým A (a) neměl timeout; (b) měl timeout. **Řešení**: V obou případech se oba týmy dopustily faulů. Tým A passu zakázaného quarterbacka, tým B pass interference. (a) Fauly se vzájemně ruší, 3&7 na B-45. (b) Pokud tým A nevyužije svůj timeout je řešení stejné jako v případu bez

timeoutu. Pokud tým A svůj timeout využije, bude faul týmu A zrušen a jediným faulem v akci bude pass interference týmu B. 1&10 na B-30.

VII. 3&7 na B-45. Zakázaný quarterback hodil forward pass. Receiver míč chytil B-18 a doběhl na B-10, kde jej B96 stáhl za facemasku. **Řešení**: Oba týmy se dopustily faulu. Pokud si však tým A vezme timeout, tak svůj faul zruší, jediným faulem v akci bude facemask a následovat bude 1&G na B-5.

VIII. 3&7 na B-45. Zakázaný quarterback hodil forward pass. Receiver míč na B-8 nechytil, protože ho nedovoleně bránil cornerback B44. Před odhozením passu se A71 dopustil holdingu. **Řešení**: Vzájemně rušící se fauly, 3&7 na B-45. Případný timeout týmu A na věci nic nemění, neboť timeoutem by tým A zrušil pouze pass zakázaného quarterbacka, nikoliv však holding.

Pravidlo 8. Skórování

Scoring

Část 1. Bodování

Value of scores

Bodované akce

Článek 1. Akce jsou body ohodnoceny následovně (výklad 8-3-2):

- Touchdown 6 bodů
- Field goal 3 body
- Safety (body získá soupeř) 2 body
- Touchdown z potvrzení 2 body
- Field goal z potvrzení 1 bod
- Safety z potvrzení (bod získá soupeř) 1 bod

Kontumované zápasy

Článek 2. U kontumovaného zápasu platí výsledek 1:0 pro poškozený tým. Pokud však poškozený tým vedl v okamžiku ukončení zápasu, platí výsledek v okamžiku ukončení (pravidla 3-3-3-a, 3-3-3-b a 9-2-3).

Kontumace má podobu započtení skóre 0:35 a prohry pro tým, v jehož neprospěch byl kontumační výsledek vyhlášen. Druhému týmu je započteno vítězství a skóre 35:0. Bylo-li v zápasu dosaženo výsledku se stejným nebo větším rozdílem ve skóre, platí výsledek dosažený na hřišti. Je-li kontumační výsledek vyhlášen v neprospěch obou týmů, není vítězství a skóre 35:0 započteno ani jednomu z nich.

Část 2. Touchdown

Touchdown

Jak lze skórovat

Článek 1. Tým skóruje touchdown, pokud:

a. Runner s míčem postupuje z hrací plochy a míč v jeho držení protne rovinu soupeřovy goalline. Pro hráče, který se dotýká pylonu nebo země v endzóně, je tato rovina protažena i přes pylony (výklad 2-23-1).

b. Hráč chytí forward pass v soupeřově endzóně (výklad 5-1-3).

c. Fumble nebo backward pass je zalehnut, chycen, interceptnut nebo přiřknut v soupeřově endzóně (Výjimky: výjimka 2 pravidla 7-2-2-a a pravidla 7-2-5 a 8-3-2-d-5).

d. Free kick nebo scrimmage kick je dovoleným způsobem chycen nebo zalehnut v soupeřově endzóně (výklad 6-3-9).

e. Referee přiřkne touchdown jako penalizaci podle pravidla 9-2-3.

Výklad pravidla 8-2-1

I. Runner s míčem A1 kopne do pylonu postaveného na pravém průsečíku goalline se sideline. Míč drží v pravé ruce, kterou má nataženou přes sideline. **Řešení**:

Rozhodnutí o tom, zdali byl skórován touchdown, závisí na poloze míče v okamžiku konce akce vztažené ke goalline (pravidla 4-2-4-d a 5-1-3-a).

II. Runner s míčem A1 postupuje z hrací plochy a skočí z B-2. Na zem dopadne v autu, tři yardy před goalline. Míč držel tak, že jej protáhl nad pylonem. **Řešení**: Touchdown (pravidlo 4-2-4-d).

III. Runner s míčem A21 postupuje z hrací plochy a skočí tak, že míč v jeho držení protne sideline na B-1. Na zem dopadl před goalline. **Řešení**: Akce skončila na 1-yardline, kde se míč dostal do autu.

IV. Jeden z hráčů týmu A chytil v endzóně týmu B forward pass od quarterbacka A12. (a) A12 byl v okamžiku odhození míče před neutrální zónou. (b) Receiver má číslo 73. **Řešení**: Výsledkem akce je v (a) i (b) touchdown. Penalizace bude provedena dle volby týmu B.

V. Runner s míčem A22 se odrazí z B-1 a skočí směrem ke goalline. Míč v jeho držení (a) se dotkne pylonu; (b) projde nad pylonem; (c) protne goalline mezi pylony. A22 na zem dopadne v autu, tři yardy před goalline. **Řešení**: Vždy touchdown. Míč v držení A22 vždy protnul rovinu goalline ve všech třech případech.

VI. Runner s míčem A22 míří k pylonu na pravé straně goalline. Na B-2 skočí plavmo nebo ho do vzduchu dostane srážka se soupeřem. A22 má míč v pravé ruce, protne sideline na B-1 a poté prodlouženou goalline vně pylonu. A22 (a) se poté nohou nebo levou rukou dotkne pylonu; (b) poté dopadne rukou do autu tři yardy před goalline. **Řešení**: (a) Touchdown. Protože se A22 dotkl pylonu, platí prodloužená goalline. (b) Nejde o touchdown, akce skončila na B-1. Prodloužená goalline neplatí, protože se A22 nedotkl ani pylonu, ani země v endzóně.

VII. Runner s míčem A22 míří k pylonu na pravé straně goalline. Míč v jeho pravé ruce protne prodlouženou goalline vně pylonu (tzn. vpravo od něj). A22 poté došlápne na (a) goalline; (b) sideline několik centimetrů za goalline. **Řešení**: (a) Touchdown. Protože se A22 dotkl země v endzóně, platí prodloužená goalline. (b) Nejde o touchdown, neplatí prodloužená goalline, akce skončila v místě protnutí.

Dogmaticky vzato, nemá situace (b) řádné pravidlové řešení, protože pokud by A22 běžel s míčem v ruce podél sideline, tak místo, kde míč protnul sideline může být i několik yardů vzadu. Nelze použít pravidlo o hráči ve výskoku a odpověď nedává ani kombinace pravidel říkající, že forward progress je daný polohou míče v okamžiku konce akce, protože míč je v okamžiku konce akce nad goalline (touchdown v žádném případě přiznat nelze). Nezbyde tedy než postupovat v duchu pravidel a za místo konce akce prohlásit místo, kde A22 šlápl na sideline.

VIII. Runner s míčem A22 míří k pylonu na pravé straně goalline a míč nese v pravé ruce. Nohou kopne do pylonu těsně předtím, než míč (a) projde nad pylonem; (b) protne prodlouženou goalline vpravo vně pylonu. **Řešení**: Ani v (a), ani v (b) se o touchdown nejedná. Protože je pylon v autu, skončila akce v okamžiku, kdy do něj A22 kopl. V obou případech tedy akce skončila dřív, než míč protnul goalline.

IX. Forward progress runnera s míčem A1 je zastaven nárazem soupeře u pylonu na pravé straně goalline. Míč má v okamžiku nárazu v pravé ruce natažené přes goalline. Ruku natáhl (a) mezi pylony; (b) vně (vpravo od) pylonu. **Řešení**: (a) Touchdown. Akce skončila v okamžiku, kdy míč v ruce runnera protnul rovinu goalline. (b) Nejde o touchdown, protože se runner žádnou částí těla nedotýká pylonu ani endzóny a neplatí tedy prodloužená goalline.

X. Runner s míčem A33 běží ke goalline týmu B. A33 upustí míč na B-1 a mysleje si, že už skóroval touchdown, obloukem proběhne endzónou a zamíří do své týmové zóny. Žádný z rozhodčích neukázal signál pro touchdown. Fumblovaný míč na zem spadl v bezprostřední blízkosti goalline, buď v hrací ploše, nebo v endzóně, poté se kutálí

endzónou a až zůstane volně ležet a nikdo o něj nemá zájem, rozhodčí akci ukončí. **Řešení**: Pokud fumblovaný míč zůstane volně ležet v hřišti a nikdo o něj nemá zájem, náleží míč fumblujícímu týmu v místě fumblu. Míč týmu A na B-1.

Část 3. Potvrzení

Try Down

Jak lze skórovat

Článek 1. Pokud je výsledkem potvrzení to, co by během ostatních akcí naplnilo pravidla týkající se touchdownu, safety nebo field goalu, tým získá bod(y) podle ohodnocení popsaného v pravidle 8-1-1 (výklady 8-3-2 a 10-2-5).

Výklad pravidla 8-3-1

I. Tým B během potvrzení získá míč do držení, poté fumbluje a fumble zalehne tým A v endzóně týmu B. **Řešení**: Touchdown, tým A získá dva body. Dvojí změna týmového držení míče je možná (pravidlo 8-3-2-d-1).

II. B19 je prvním hráčem, který před neutrální zónou ve vzduchu mufne zblokovaný potvrzovací kop. A66 míč v endzóně zalehne. **Řešení**: Tým A získá dva body.

Možnost skórovat

Článek 2. Potvrzení dává během zastaveného game clocku po touchdownu nebo od třetího prodloužení oběma týmům možnost skórovat jeden nebo dva body. Jde o zvláštní část zápasu, která z hlediska provádění penalizace slučuje akci i „ready for play“ úsek, který akci předchází.

Jednoakcové rozstřely ve třetím nebo dalším prodloužení jsou z hlediska pravidel potvrzením, ačkoliv jim žádný touchdown nepředcházel.

a. Akci rozehrává tým, který skóroval šestibodový touchdown. Pokud je touchdown skórován akcí, během které vyprší čas čtvrté čtvrtiny, nebo v druhé polovině prodloužení, následuje potvrzení pouze v případě, že možné body z potvrzení mohou ovlivnit výsledek zápasu.
   Výjimky:
   1. Pokud tým, který skóroval šestibodový touchdown vede o jeden nebo dva body, může se zahrávání potvrzení zříci.
   2. Potvrzení se neprovádí, pokud se čas měří podle zásad mercy rule a čtvrtá čtvrtina skončí dřív, než se stihne rozehrát.

      Prakticky se tedy potvrzení zahrává jedině v případě, že tým A touchdownem skóre srovnal nebo se dotáhl na ztrátu jednoho nebo dvou bodů.

b. Potvrzení je scrimmage down, která začíná v okamžiku, kdy ji míč ready for play.

c. Snap se provádí z osy hřiště ze 3-yardline soupeře, leda by rozehrávající tým určil jiné umístění mezi hashmarky nebo na hashmarku na 3-yardline soupeře nebo za ní dřív, než na play clocku zbývá 25 sekund, případně před následným signálem ready for play. Míč lze přesunout po faulu týmu B nebo po týmovém timeoutu jednoho z týmů, vyjma případu, kdy timeoutu

předcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly (pravidla 8-3-3-a a 8-3-3-c-1) (výklad 3-2-4).

Útok si může vyžádat umístění míče kamkoliv v obdélníku vymezeném spojnicí hashmarků a 3-yardline týmu B.

Tým, který skóroval šestibodový touchdown, musí před ready for play oznámit, zdali chce při potvrzení získat dva body (tzn. skórovat dvoubodový touchdown) nebo jeden bod (tzn. skórovat jednobodový field goal). Pokud oznámí, že chce skórovat touchdown, provádí se v takovém případě snap nikoliv ze 3-yardline soupeře, ale z 10-yardline soupeře.

Po faulu týmu B při potvrzení field goalem může tým A změnit své rozhodnutí a pokusit se o potvrzení touchdownem. Penalizace se v takovém případě provede nikoliv z místa skutečného předchozího rozehrání, ale z 10-yardline týmu B, opakované potvrzení se tedy rozehraje z 5-yardline týmu B. Rozhodnutí nelze změnit, pokud se potvrzení již opakovalo po faulu týmu A.

Pokud tým A předem neoznámí svůj záměr skórovat dvoubodový touchdown, bude na jakoukoliv akci, vyjma úspěšného pokusu o field goal, nahlíženo ve smyslu pravidel 8-3-2-d-4 a 8-3-3-c-2.

d. Potvrzení je ukončeno, pokud:
   1. Jeden z týmů skóruje.
   2. Akce skončí dle pravidla.
   3. Přijatá penalizace vyústí ve skórování.
   4. Je přijatá penalizace týmu A zahrnující ztrátu downu (pravidlo 8-3-3-c-2).
   5. Fumble hráče týmu A před změnou držení míče je chycen nebo zvednut jiným hráčem týmu A než tím, který fumbloval. V takovém případě nejde o touchdown týmu A.

Výklad pravidla 8-3-2

I. Potvrzení, B2 zavdá nový podnět fumblu týmu A. Volný míč zahne tým B v endzóně týmu B. **Řešení**: Safety, tým A získá jeden bod (pravidla 8-3-1 a 8-5-1).

II. Potvrzení, B2 kopne fumble týmu A do endzóny týmu B. Volný míč v endzóně zalehne tým B. **Řešení**: Safety a jeden bod pro tým A, nebo může tým A přijmout penalizaci za zakázané odkopnutí míče (pravidla 8-3-1 a 8-3-3-b-1) a akci opakovat.

III. Potvrzení kopem, B2 zblokuje kop A1, míč zůstane za neutrální zónu. Volný míč zvedne A2 a postupuje s míčem přes goalline týmu B. **Řešení**: Tým A získá dva body (pravidlo 8-3-1).

IV. Potvrzení kopem, B2 zblokuje kop A1. A2 zvedne volný míč mezi neutrální zónou a goalline týmu B. **Řešení**: Akce končí v místě zvednutí míče. Potvrzení je ukončeno.

V. Potvrzení kopem, kop týmu A je zblokován. Před neutrální zónou nedotknutý míč (a) je zvednut B3 na B-1; (b) se dotkne země v endzóně týmu B. **Řešení**: (a) B3 může postupovat s míčem. (b) Akce skončila, potvrzení je ukončen (pravidlo 8-3-1).

VI. Potvrzení kopem, kop týmu A je zblokován. Míč zvedne B3 a postupuje přes goalline týmu A. během runu B3 se B4 dopustil clippingu. **Řešení**: Bez bodů, potvrzení je ukončeno, penalizace bude provedena před následujícím kickoffem (pravidla 10-2-7-a a 10-2-7-b).

VII. Potvrzení hrou, B1 ve vlastní endzóně interceptne dovolený forward pass týmu A. B1 postoupí až do endzóny týmu A. Během jeho runu (a) nedošlo k žádnému faulu; (b) se B3 dopustil clippingu; (c) se A2 dopustil faulu. **Řešení**: (a) Tým B získá dva body. (b) Bez bodů, potvrzení je ukončeno, penalizace bude provedena před následujícím

kickoffem (pravidla 10-2-7-a). (c) Tým B získá dva body a penalizace bude provedena před následujícím kickoffem (pravidla 8-3-1, 10-2-7-a a 10-2-7-b).

VIII. Potvrzení hrou, A1 mufne snap z ruky do ruky od snappera. A2 míč zvedne a postoupí s ním do endzóny týmu B. **Řešení**: Tým A získá dva body (pravidlo 2-11-2).

IX. Potvrzení kopem, kop týmu A je zblokován. Volný míč zvedne B75 na B-2, ale poté fumbluje a volný míč se dostane do endzóny, kde jej zalehne B61. **Řešení**: Safety, jeden bod pro tým A (pravidlo 8-1-1).

Fauly během potvrzení nastalé před změnou držení míče

Článek 3.a. *Vzájemně se rušící fauly:* Pokud se oba týmy během akce dopustí faulu a tým B fauloval před změnou držení míče, fauly se vzájemně ruší a down se opakuje, a to i v případě, že by po změně držení míče došlo k dalším faulům. Down se po vzájemně se rušících faulech opakuje z místa předchozího rozehrání (výklad 10-2-5).

b. *Fauly týmu B během potvrzení:*

1. Pokud bylo potvrzení úspěšné, může se tým A bodů vzdát a po provedení penalizace potvrzení opakovat; nebo může odmítnout penalizaci a nechat si body. Penalizace personal faulů a nesportovního chování lze provést před následujím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení za současného ponechání si bodů týmem A (výklady 3-2-3, 8-3-2 a 10-2-5).
2. Míč lze při opakování downu po penalizaci faulu týmu B umístit kamkoliv mezi hashmarky nebo na hashmark, a to na yardline dle provedené penalizace nebo za tuto yardline.

c. *Fauly týmu A během potvrzení:*

1. Po faulu týmu A během úspěšného potvrzení, bude následující akce rozehrána z místa dle provedené penalizace.
2. Pokud se tým A dopustí faulu, jehož penalizace zahrnuje i ztrátu downu, potvrzení skončí, skórování je zrušeno a před následujícím kickoffem nedojde k provedení yardové penalizace.
3. Pokud se tým A dopustí faulu před změnou držení míče, který není vzájemně zrušen a během downu nedojde ani k další změně držení míče, ani ke skórování, je penalizace odmítnuta dle pravidla.

d. *Fauly před akcí a po akci:*

1. Penalizace faulů, které nastaly mezi ready for play a snapem, se provádějí před snapem.
2. Penalizace faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci, které nastaly během potvrzení, jsou provedeny před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Pokud se bude potvrzení opakovat, budou tyto penalizace provedeny na opakované potvrzení.

e. *Napadení nebo vběhnutí do kickera nebo holdera (roughing nebo running into kicker/holder):* Napadení nebo vběhnutí do kickera nebo holdera (roughing nebo running into kicker/holder) jsou fauly během akce.
f. *Překážení chytání kopu (kick-catch interference):* Penalizace Překážení chytání kopu (kick-catch interference) je odmítnuta dle pravidla. Případné skórování týmu A je zrušeno.

Výklad pravidla 8-3-3

I. Potvrzení kopem. Dovolený kop týmu A přeletěl neutrální zónu a je stále ve vzduchu, když dojde k faulu. **Řešení**: Pokud jde o faul týmu A a potvrzení bylo neúspěšné (a tým B nezískal držení míče), je potvrzení ukončeno. Pokud jde o faul týmu A a potvrzení bylo úspěšné, bude faul penalizován z místa předchozího rozehrání. Pokud jde o faul týmu B a potvrzení bylo úspěšné, získá tým A bod, případně může přijmout penalizaci a zkusit potvrzení za dva. Při potvrzení neplatí PSK penalizace. Personal fauly týmu B během úspěšného potvrzení lze penalizovat před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Pokud potvrzení úspěšné není, může tým A přijmout penalizaci a down se bude opakovat.
II. Oba týmy se během potvrzení dopustily faulu a tým B nezískat držení míče. **Řešení**: Down se opakuje z místa předchozího rozehrání.
III. Potvrzení se rozehrává z prostředka B-3 a tým A se dopustí false startu, po jehož penalizaci se místo rozehrání posune na B-8. Pokud o kop byl zblokován, ale B77 byl v okamžiku snapu v neutrální zóně. Po posunutí místa rozehrání na B-4 tým A požádá, aby byl míč umístěn na pravý hashmark. **Řešení**: Rozhodčí žádosti vyhoví a míč k rozehrání položí na pravý hashmark na B-4.
IV. Potvrzení hrou. Oba týmy se dopustí faulu a tým B poté interceptne forward pass. Během returnu (a) se B23 dopustí clippingu; (b) A18 složí runnera s míčem stažením za facemasku. **Řešení**: (a) i (b) Fauly se vzájemně ruší, down se opakuje.
V. Potvrzení hrou, B79 je v okamžiku snapu v neutrální zóně. B20 interceptne forward pass a A55 jej během returnu složí stažením za facemasku. **Řešení**: Fauly se vzájemně ruší, down se opakuje.

Fauly během potvrzení nastalé po změně držení míče

Článek 4. Pro fauly nastalé po změně držení míče platí zvláštní ustanovení (pravidlo 10-2-7).

Výklad pravidla 8-3-4

I. B15 interceptne dovolený forward pass týmu A, poté jej uprostřed hřiště složí A19 stažením za facemasku. **Řešení**: Penalizace bude provedena před následujícím kickoffem (pravidlo 10-2-7-a).
II. B1 interceptne dovolený forward pass týmu A a s míčem doběhne doprostřed hřiště. Během returnu se B2 dopustí clippingu v endzóně týmu B. **Řešení**: Penalizace bude provedena před následujícím kickoffem (pravidlo 10-2-7-a).
III. Potvrzení hrou, tým A se dopustil zakázaného shiftu. B21 zvedne fumble a s míčem doběhne až do endzóny týmu A. Během returnu se B45 dopustil clippingu a A80 udeřil soupeře. **Řešení**: Bez bodů, fauly se ruší, down se neopakuje a potvrzení je ukončeno. A80 je vyloučen.
IV. Potvrzení hrou, tým A se dopustil zakázaného shiftu. B21 zvedne fumble a s míčem doběhne až do endzóny týmu A. Během returnu A80 udeřil soupeře. **Řešení**: Dva body

pro tým B, surový faul A80 je penalizován před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. A80 je vyloučen.

Fauly po potvrzení

Článek 5. Penalizace faulů, které nastanou po potvrzení, se provádějí před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Pokud se ale potvrzení bude opakovat, budou tyto penalizace provedeny před opakovaným potvrzením (výklady 3-2-3 a 10-2-5).

Následující akce

Článek 6. Po potvrzení se rozehrává kickoffem nebo v místě následujícího rozehrání v prodloužení. Kickoff provádí tým, který skóroval šestibodový touchdown.

Část 4. Field goal

Field Goal

Jak lze skórovat

Článek 1.a. Field goal je skórován, pokud scrimmage kick, kterým mohou být drop kick nebo place kick, proletí brankou soupeře dřív, než se dotkne hráče kopajícího týmu nebo země.

Není to sice příliš pravděpodobný scénář, ale pokud by míč směrem k brance trefil některého z blokujících hráčů týmu A do helmy a i navzdory tomuto škrtnutí by míč skončil v brance, tak by nešlo o úspěšný pokus. Navázalo by se stejně, jako kdyby kicker netrefil branku.

b. Field goal je skórován, pokud dovolený pokus o field goal proletí brankou a míč skončí před endline; nebo je míč větrem sfouknut zpět za endline, ale nevrátí se nad břevnem. Břevno a tyčky se při posuzování forward progressu nepovažují za rovinu, ale za přímky.

Následující akce

Článek 2.a. *Úspěšný pokus*. Po field goalu se rozehrává kickoffem nebo v místě následujícího rozehrání v prodloužení. Kickoff provádí tým, který skóroval field goal.

b. *Neúspěšný pokus*.

1. Pokud je akce ukončena a tým B se míče nedotkl poté, co míč přešel neutrální zónu, náleží míč týmu B. S výjimkou prodloužení bude další akci rozehrávat tým B z místa předchozího rozehrání, z 20-yardline nebo z místa konce akce (podle toho, co je nejvýhodnější pro tým B).
   (a) Při rozehrání z 20-yardline se snap provádí z osy hřiště, leda by tým B před ready for play určil jiné umístění mezi hashmarky nebo na hashmarku.
   (b) Po ready for play lze míč přesunout po týmovém timeoutu jednoho z týmů, vyjma případu, kdy timeoutu předcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly.

2. Pokud míč nepřejde neutrální zónu nebo pokud se míče dotkne tým B poté, co míč přešel neutrální zónu, postupuje se podle pravidel platných pro scrimmage kicky (výklady 6-3-4 a 10-2-3).

Výklad pravidla 8-4-2

I. 4&8 na B-40. Nedotknutý pokus o field goal týmu A byl tak krátký, že se kutálející míč zastavil na B-7. **Řešení**: 1&10 pro tým B na B-40.

II. 4&8 na B-40. Pokusu o field goal týmu A se na B-10 dotkne B1. Míč potom skončí v autu na B-5. **Řešení**: 1&10 pro tým B na B-5.

III. 4&8 na B-40. Pokus o field goal týmu A spadne na zem na B-3 a odrazí se do vzduchu. Nad endzónou míč chytí hráč týmu B, který poté v endzóně zaklekne. **Řešení**: Touchback (pravidlo 8-6-1-b). 1&10 pro tým B na B-20.

IV. 4&8 na B-18. Neúspěšný pokus o field goal týmu A proletí endzónou do autu. **Řešení**: 1&10 pro tým B na B-20.

V. Neúspěšný pokus o field goal týmu A dopadne na zem před neutrální zónou, odrazí se zpět za neutrální zónu, kde míč zvedne B1 a postoupí s míčem až do endzóny. **Řešení**: Touchdown (pravidlo 6-3-5).

VI. 4&6 na B-18. Neúspěšný pokus o field goal týmu A dopadne na zem před neutrální zónou a odrazí se zpět za neutrální zónu aniž by se jej někdo dotkl. Volný míč skončí na B-28 v autu nebo jej tam zalehne některý z týmů. **Řešení**: 1&10 pro tým B na B-28 (pravidla 6-3-6, 6-3-7 a 8-4-2-b).

VII. Tým A rozehrává z B-15 a pokouší se o field goal. Kop je zblokovaný, nicméně přejde přes neutrální zónu a na zem dopadne na B-12. Dřív, než se míč někdo dotkne, odrazí se míč zpět za neutrální zónu a skončí v autu na (a) B-17; (b) B-25. **Řešení**: (a) 1&10 pro tým B na B-20. (b) 1&10 pro tým B na B-25 (pravidla 6-3-7 a 8-4-2-b).

VIII. 4&G na B-10. Pokus o field goal je zblokovaný a dopadne na zem na B7. Poté se odrazí na B-13, kde jej mufne B44 a následně volný míč zalehne A44 na B-11. **Řešení**: 1&10 pro tým A na B-11. Tým B se dotkl scrimmage kicku, který přešel neutrální zónu (pravidlo 6-3-3).

Field goal v 9s formě

Článek 3.

Celý tento článek je ryze český, není součástí (originálních) pravidel fotbalu a týká se výhradně 9s formy fotbalu.

a. Pokud chce tým A skórovat field goal, musí toto oznámit před ready for play. Toto rozhodnutí lze změnit pouze při opakování downu po faulu některého z týmů nebo po timeoutu týmu A.

Vyjma případu, kdy nejprve použije svůj timeout, nesmí tým A ani změnit formaci a místo pokusu o field goal zahrát „standardní“ akci.

b. Platí standardní pravidla s těmito výjimkami:

1. Žádný hráč týmu A nesmí být před neutrální zónou dříve, než kop přejde neutrální zónu nebo dokud nedojde ke změně týmového držení míče. Pokud se před neutrální zónu dostane runner s míčem, jde o faul během akce, která je tímto faulem ukončena.

Pokud v akci ke kopu, který přejde neutrální zónu, z jakéhokoliv důvodu nedojde, tak zákaz platí po celou akci. Pravidlo tedy vylučuje jakýkoliv typ „faku“. Pokud by jej útok přesto zahrát, tak se v nejlepším případě dostane na místo předchozího rozehrání, tzn. yardy sice neztratí, ale nemá možnost je získat. Totéž platí pro případ zblokovaného pokusu, při kterém míč nepřejde neutrální zónu, nebo pro případ

přehozeného snapu apod. Kopající tým v takovém případě může eliminovat ztráty, ale nemá možnost zisku. Obrana nijak omezená není a může returnovat bez omezení. V případě dvojí změny držení míče již nijak není omezen ani útok. Pravidlo tedy pouze vyrovnáná skutečnost, že tým A je zvýhodněn při zahrávání fieldu goalu pravidly níže, která jsou na nižší počet hráčů nutná, avšak tuto ochranu za něco musí vyměnit. Jakmile však dojde k returnu obrany, tak již nadále specifika 9s formy pominou a lze pokračovat dle standardních pravidel.
Pozor, pokud kop přejde neutrální zónu, postupuje se podle pravidla 8-4-2, tzn. obvyklým způsobem, neboť i v takovém případě pominou specifika 9s formy, který mají vazbu pouze na fieldgoalovou formaci.

Penalizace – 5 yd z místa předchozího rozehrání [S37: IPR]. V případě runnera s míčem: ztráta downu v místě předchozího rozehrání [S37 a S9: IPR].

2. V okamžiku snapu musí být hráči týmu B v takové formaci, aby alespoň čtyři hráči měli míč po své levé ruce a alespoň čtyři po pravé.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S19: ILF]

Toto pravidlo zabraňuje obranné taktice, která by s vědomím toho, že útok nemůže nemůže hrát fake, přetížila jednu stranu útoku a získala tak výhodu plynoucí z nutných úprav pro 9s formu.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S18: DOF]

3. Hráči týmu B nesmí být v nebo před neutrální zónou dřív, než se míč po snapu dotkne země, hráče, rozhodčího nebo čehokoliv jiného.

Jde fakticky o upravené pravidlo o (jednom z typů) ofsajdu. Okamžik, kdy obránci mohou jít dopředu se však posouvá z okamžiku začátku snapu na okamžiku, kdy se míč po snapu něčeho dotkne.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S18: DOF]

4. Hráči týmu B se nesmí rozběhnout kupředu a blokovat linemany týmu A, kteří neopustí svoji pozici na scrimmage line. Nejde o faul, pokud se uvedeného jednání dopustí hráč, který v okamžiku snapu stál nehybně nejdále yard od scrimmage line a nerozběhl se.

V tomto případě jde o upravené pravidlo o leapingu. Zatímco u leapingu je zakázané při field goalu skákat přes linemany útoku, tento faul stejným hráčům zakazuje jakékoliv nabíhání do nich.

Penalizace – Faul během akce. 15 yd z místa předchozího rozehrání a automaticky první down [S38: PF-UNR].

Část 5. Safety

Safety

Kdy nastane

Článek 1. Safety nastane, pokud:

a. Akce, s výjimkou nechyceného forward passu, skončí v autu za goalline; nebo akce skončí na, nad nebo za goalline týmu, jehož hráč má míč v držení; nebo tam akce skončila dle pravidla a odpovědnost za to, že tam míč skončil, je na týmu, který tuto goalline brání (výklady 6-3-1, 7-2-4, 8-7-2 a 9-4-1).
   V případě pochybností jde o touchback, nikoliv o safety.
   Výjimka: Safety nenastane, pokud hráč mezi jeho 5-yardline a jeho goalline:
   (a) interceptne pass nebo fumble; nebo zvedne soupeřův fumble nebo backward pass; nebo chytí nebo zvedne soupeřův kop; a
   (b) vlastní setrvačností se dostane do jeho endzóny; a
   (c) míč zůstane za jeho goalline a akce je zde ukončena s míčem v držení týmu tohoto hráče. Toto zahrnuje fumble, který se dostane z endzóny

do hrací plochy a do autu (pravidlo 7-2-4-b-1) nebo zůstane volně ležet a nikdo o něj nemá zájem (pravidlo 7-2-5).

Pokud jsou podmínky (a)-(c) výše splněny, míč náleží týmu tohoto hráče v místě, kde získal držení míče.

b. Míč se po přijaté penalizaci faulu posune na nebo za goalline týmu, který se dopustil faulu (Výjimky: pravidla 10-2-7-c a 10-2-7-a) (výklad 10-2-2).

Výklad pravidla 8-5-1

I. A10 přijme snap ve vlastní endzóně a je v ní i složen. Míč v okamžiku konce akce skončí tak, že leží kolmo na goalline a jednu špičku má v hrací ploše a jednu špičku v endzóně. **Řešení**: Safety. Míč leží po skončení akce částečně na goalline runnera s míčem.

II. Scrimmage kick (a) nepřejde neutrální zónu; (b) přejde neutrální zónu a nejprve se ho dotkne tým B; (c) přejde neutrální zónu a není nikým dotknut. Ve všech třech případech se míč poté odrazí do endzóny, kde akce skončí s míčem v držení týmu A. **Řešení**: (a), (b) i (c) Safety (pravidlo 8-7-2-a).

III. B1 interceptne dovolený forward pass (nejde o potvrzení) hluboko ve vlastní endzóně, pokusí se o postup s míčem, ale je složen v endzóně. Během jeho runu se B2 dopustí v endzóně clippingu. **Řešení**: Safety, protože po penalizaci by tým B měl míč v držení ve vlastní endzóně.

IV. B1 interceptne pass nebo fumble, případně chytí scrimmage kick nebo free kick mezi B-5 a goalline týmu B a dostane se setrvačností do endzóny. Míč se už z endzóny nedostane a akce je ukončena s míčem v držení týmu B ve vlastní endzóně. **Řešení**: Míč týmu B v místě interceptionu nebo chycení. Kdyby B1 zvedl za podobných okolností fumble, backward pass nebo kop, bylo by řešení stejné.

V. B1 interceptne pass nebo fumble, případně chytí scrimmage kick nebo free kick mezi B-5 a goalline týmu B a dostane se setrvačností do endzóny. B1 se sice snažil z endzóny vyběhnout, ale neúspěšně a byl s míčem v držení v endzóně složen. Ještě před koncem akce se v endzóně dopustil B2 clippingu. **Řešení**: Safety díky penalizaci. Basic spot je místo konce runu, kde B1 získal držení míče mezi B-5 a goalline, a k faulu došlo za basic spotem.

Místo chycení je fakticky spíše místem začátku runu B1, nicméně z hlediska pravidel jde v tomto případě (s ohledem na výjimku spojenou se setrvačností) opravdu místem konce runu. Místo chycení je tedy současně i místem začátku i konce runu.

VI. Fumble nebo backward pass týmu A dopadne na zem. Při pokusu o zvednutí míč mufne tým B a po muffu se míč dostane do endzóny týmu A. Zde volný míč zalehne tým A nebo se míč endzónou dostane do autu. **Řešení**: Safety. Podnět zavdal fumble nebo backward pass (pravidlo 8-7-2-a).

VII. A36 chce puntovat z vlastní endzóny, ale míč mufne. Poté míč zvedne a při snaze vyběhnout z endzóny kopne do pylonu na průsečíku sideline a goalline. **Řešení**: Safety, ledaže by míč byl v okamžiku, kdy se runner s míčem dotkl pylonu, celým svým objemem před goalline. Konec akce je tam, kde byla přední špička míče v okamžiku, kdy se 36 dotkl pylonu nebo sideline (pravidla 2-31-3 a 4-2-4-d).

VIII. B40 interceptne pass na B-4. Svou setrvačností se dostane do endzóny, ale ještě před tím fumbluje na B-1. (a) Fumblující hráč B40 míč zalehne v endzóně. (b) Míč v endzóně zalehne jeho spoluhráč B45. **Řešení**: V obou případech safety.

IX. B47 interceptne pass na B-3 a svou setrvačností se dostane do endzóny, kde fumbluje. Míč se vykutálí do hrací plochy, kde jej A33 na B-2 zvedne, ale pak dostane ránu a

fumbluje i on. Volný míč se poté dostane přes goalline do endzóny a přes endline do autu. **Řešení**: Touchback, 1&10 pro tým B na B-20. Výjimka daná pravidlem o setrvačnosti platí jen v případě, že míč neopustí endzónu a akce v endzóně skončí (pravidlo 8-6-1).

X. 3&5 na B-20. Cornerback B44 interceptne forward pass ve vlastní endzóně, kde poté míč fumbluje. Volný míč se vykutálí do hrací plochy, kde se jej neúspěšně snaží zalehnout hráči obou týmů, jejichž snaha míč dostane zpět za goalline a míč (a) v endzóně zalehne B44; (b) se nakonec dostane přes endline do autu. **Řešení**: (a) i (b) Safety, tým A získá dva body. Podnět míči, který se podruhé dostal do endzóny, vzešel z fumblu B44, nikoliv ze souboje hráčů o míč. Výjimka daná pravidlem o setrvačnosti neplatí, protože míč opustil endzónu (pravidlo 8-7-2).

XI. 4&G na B-8. Runner A44 je trefen na B-5 a fumbluje. Míč se odrazí od země a B54 jej na B-3 odbije dozadu do endzóny. A88 vidí volný míč a v endzóně jej zalehne. **Řešení**: Safety, 2 body pro tým A. Odbití míče je v pořádku, protože B54 míč odbil dozadu (pravidlo 9-4-1-c). Je ale novým podnětem a B54 tedy je odpovědný za to, že se míč dostal do endzóny (pravidlo 8-7-2-b-1). Akce je po zalehnutí míče ukončena dle pravidla o fumblu při čtvrtém downu (výjimka 2 pravidla 7-2-2-a). Výsledkem akce je safety, protože akce skončila v endzóně a odpovědnost za to, že se tam míč dostal, je na hráči týmu B (pravidlo 8-5-1-a). Pravidla o safety a fumblu při čtvrtém downu zde jsou ve zdánlivém konfliktu, nicméně smysl a podstata pravidla o safety v tomto případě převáží nad pravidlem o fumblu při čtvrtém downu, které je obecně o tom, jak na čtvrtý down postupovat po zalehnutí míče týmem A.

XII. Tým A se po safety rozhodne pro free kick provedený puntem. Punt z A-20 vezme velmi silný vítr a odfouknutý míč spadne na zem na A-15 a poté doskáče do endzóny týmu A, kde zůstane volně ležet, protože zmatení hráči přestanou hrát. **Řešení**: Safety. Pravidlo 8-5-1-a má v takovém případě přednost před pravidlem 8-2-1-c.

Free kick po safety

Článek 2. Po safety míč náleží týmu, v jehož endzóně k safety došlo, na jeho 20-yardline a tento tým rozehraje další akci free kickem provedeným mezi hashmarky nebo z hashmarku. Free kick může být proveden jako punt, drop kick nebo place kick (Výjimka: pravidla pro prodloužení a potvrzení).

Část 6. Touchback

Touchback

Kdy nastane

Článek 1. Touchback nastane, pokud:

a. Akce, s výjimkou nechyceného forward passu, skončí v autu za goalline; nebo akce skončí na, nad nebo za goalline týmu, jehož hráč má míč v držení a odpovědnost za to, že tam míč skončil, je na týmu, který tuto goalline nebrání (pravidlo 7-2-4-c) (výklad 7-2-4).

b. Kop skončí dle pravidla za goalline jednoho z týmů a odpovědnost za to, že tam míč skončil je na druhém týmu (Výjimka: pravidlo 8-4-2-b) (výklad 6-3-4).

Výklad pravidla 8-6-1

I. Fumble týmu A trefí pylon v průsečíku sideline a goalline týmu B. **Řešení**: Touchback. 1&10 pro tým B na B-20 (pravidla 7-2-4-c a 4-2-3-b).

II. B1 interceptne dovolený forward pass týmu A ve vlastní endzóně. Poté mu v endzóně míč z rukou vytrhne A1. **Řešení**: Touchdown. Akce po interceptionu sama o sobě nekončí, nicméně skončí, když A1 získá držení míče. Nicméně pokud rozhodčí situaci vyhodnotí tak, že se hráč týmu B po interceptionu vzdal možnosti postupovat s míčem a bylo to dostatečně dlouho patrné, může rozhodnout i o touchbacku.

III. 3&5 na B-20. Cornerback B44 interceptne forward pass ve vlastní endzóně, kde poté míč fumbluje. Volný míč se vykutálí do hrací plochy, kde jej v souboji o míč A33 kopne do endzóny, resp. endline do autu. **Řešení**: 1&10 pro tým B na B-30. Protože A33 zavdal míči nový podnět, je výsledkem akce touchback a tím pádem je basic spotem B-20. Odtud se provede 10yd penalizace za zakázané kopnutí do míče.

Následující akce

Článek 2. Po touchbacku míč náleží týmu, v jehož endzóně k touchbacku došlo, na jeho 20-yardline (Výjimka: po touchbacku, který je výsledkem free kicku, míč náleží týmu B na jeho 25-yardline). Následující akce bude rozehraná snapem provedeným mezi hashmarky nebo z hashmarku (Výjimka: pravidla pro prodloužení). Snap se provede z osy hřiště, leda by rozehrávající tým určil jiné umístění mezi hashmarky nebo na hashmarku dřív, než na play clocku zbývá 25 sekund, případně před následným signálem ready for play. Po ready for play lze míč přesunout po týmovém timeoutu jednoho z týmů, vyjma případu, kdy timeoutu předcházel faul týmu A nebo vzájemně se rušící fauly (pravidla 8-3-3-a a 8-3-3-c-1).

Část 7. Odpovědnost a podnět

Responsibility and Impetus

Odpovědnost

Článek 1. Pokud akce skončila v autu za goalline nebo akce skončila na, nad nebo za goalline týmu s míčem v držení hráče, má za to odpovědnost tým, jehož hráč měl míč v držení nebo zavdal míči podnět, který jej dostal na, nad nebo za goalline, případně byl odpovědný za to, že tam skončil volný míč.

Původní podnět

Článek 2.a. Podnět zavdává hráč, který kopne, hodí, snapne nebo fumbluje míč a tento hráč má odpovědnost za pohyb míčem jakýmkoliv směrem, a to i v případě, že pohybující se míč změní směr svého pohybu po dopadu na zem nebo poté, co se dotkne rozhodčího nebo kteréhokoliv hráče (výklady 6-3-4 a 8-5-1).

b. Původní podnět vyprchá a odpovědnost za pohyb míč přechází na hráče, který:

1. Kopne do míče, který není v držení hráče, nebo odbije volný míč, který se odrazil od země.
2. Zavdá nový podnět míči, který zůstal volně ležet, tím, že se jej jakkoliv dotkne, vyjma vynuceného doteku (pravidlo 2-11-4-c).

c. Nový podnět nemá vliv na původní status volného míče.

Pokud například do fumblu někdo úmyslně kopne, tak i po tomto nakopnutí je statusem volného míče stále fumble a platí všechna pravidla pro fumbly. Ani nakopnutím míče se status volného míče nezmění na kop apod.

Výklad pravidla 8-7-2

I. Runner s míčem A1 postupuje ke goalline týmu B, ale fumbluje po zákroku B1, který ho zezadu složí a přitom mu vyrazí míč z ruky. K fumblu dojde dřív, než protne goalline a míč se poté dostane do endzóny týmu B. V ní míč zalehne tým B. **Řešení**: Touchback. Podnět vzešel z fumblu týmu A (pravidlo 8-6-1-a).

II. Jakýkoliv kop týmu A spadne na zem a hráč týmu B míč odbije přes goalline týmu B. V endzóně míč zalehne tým B nebo se míč endzónou dostane do autu. **Řešení**: Nový podnět vzešel od týmu B. safety, tým A získá dva body. Odbití kopu ukončilo podnět daný samotným kopem a zavdalo podnět nový. Ten by však nezavdalo pouhé dotknutí se kopu nebo kdyby kop hráče týmu B trefil (pravidlo 8-5-1-a).

III. Punt týmu A. Míče se dotkne tým B (bez zavdání nového podnětu) a míč se dostane do endzóny týmu B. V endzóně míč zalehne tým B nebo se míč endzónou dostane do autu. **Řešení**: Touchback. Stejně by akce dopadla i v případě, že by padající kop trefil tým B nebo se odrazil při pokusu o chycení. Tým B může míč zvednout a postupovat s ním. A pokud míč v endzóně zalehne hráč týmu B nebo s míčem za goalline vyběhne do autu, jde o touchback (pravidlo 8-6-1-a).

IV. Free kick týmu A z A-35. Míč se kutálí po B-3, odkud jen B10 odkopne do endzóny a před endline do autu. **Řešení**: Safety, kvůli novému podnět od B10. Faul týmu B, zakázané kopnutí do míče. Kdyby byla (10yd) penalizace přijata, down by se opakoval free kickem z A-45 (pravidla 9-4-4 a 10-2-2-d-4).

Pravidlo 9. Fauly

Conduct of Players and Others Subject to the Rules

Část 1. Personal fauly

Personal Fouls

Všechny fauly (není-li uvedeno jinak) popsané v této části, stejně jako jakékoliv jiné projevy zbytečné hrubosti, jsou personal fauly. Není-li uvedeno jinak, platí u všech personal faulů následující penalizace:

Penalizace – Personal faul. 15 yd [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 nebo S46: PF-*]. Za surové přestupky vyloučení [S47: DSQ].

- Personal fauly po akci – Z místa následujícího rozehrání.
- Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly – Automaticky i první down.
- Personal fauly týmu A během akce za neutrální zónou – Z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud faul nastal během akce za goalline týmu A.
- Personal fauly týmu A během free kick akcí nebo scrimmage kick akcí – Buď z místa předchozího rozehrání; nebo, pokud scrimmage kick přešel neutrální zónu, z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B (s výjimkou pokusů o field goal) (pravidla 6-1-8 a 6-3-13).
- Personal fauly týmu B během forward pass akce (pravidla 7-3-12 a 10-2-2-e):
  - Pokud poslední run skončí před neutrální zónou a během akce nedošlo ke změně držení míče – Z místa konce tohoto runu.
  - Pokud je pass nechycený nebo interceptnutý nebo pokud dojde během akce ke změně držení míče – Z místa předchozího rozehrání.

Surové personal fauly

Článek 1. Všechny surové personal fauly před zápasem a během zápasu až do jeho skončení vyžadují vyloučení. Pokud se takového faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, získá tým A první down.

Udeření a podražení (tripping)

Článek 2.a. Osoby podléhající pravidlům nesmí rukou, resp. paží udeřit soupeře do helmy (včetně facemasky), krku, obličeje nebo kamkoliv jinam, a to jakýmkoliv způsobem, včetně snahy dloubat soupeře do oka.

b. Osoby podléhající pravidlům nesmí kopnout soupeře.

c. Podražení (tripping) je zakázané. Podražení znamená záměrně použít nohu jako překážku proti noze soupeře. Nohou se, u obou hráčů, rozumí pod kolenem a níž (pravidlo 2-28).

Výklad pravidla 9-1-2

I. Hráč obrany nastaví nohu a podrazí soupeře. Tím soupeřem je (a) wide receiver běžící svou routu; (b) runner s míčem. **Řešení**: (a) i (b) Personal faul, podražení (tripping). Penalizace – 15 yd, automaticky první down.

II. Runner s míčem A1 udeří obránce B6 natažením předloktím těsně předtím, než ho B6 začne skládat. **Řešení**: Personal faul. Penalizace – 15 yd. Pokud faul nastal za neutrální zónou, bude provedena z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud faul nastal za goalline týmu A. Vyloučení v případě surového faulu.

III. A88 chytí forward pass od A11 a je složen v hrací ploše před neutrální zónou. Během akce je defensivnímu endovi B88 hozen flag za personal faul. **Řešení**: 15yd penalizace je provedena z místa, kde byl A88 složen (pravidlo 7-3-12 a penalizace pravidla 9-1).

IV. 1&10 na A-25. Obránce B21 stojí těsně před receiverem A88 a hned po snapu jej udeří do facemasky, čímž jej rozhodí z jeho routy. Akce skončí 7yardovým sackem. **Řešení**: B21 se odeřením A88 dopustil personal faulu, následovat bude 1&10 na A-40. Při tomto typu akce není nutné naplnit požadavek na souvislý kontakt s obličejem, helmou (včetně facemasky) nebo krku, který stanovuje pravidlo 9-1-8-a.

Targeting – trefení násilným způsobem temenem helmy

Článek 3. Hráči nesmí násilným způsobem trefit soupeře temenem helmy a dopustit se targetingu. Temenem helmy se rozumí horní část helmy, konkrétně kruh o poloměru 15 centimetrů se středem na špičce (vrcholku) helmy. Nutnou podmínkou faulu je, aby byl naplněn alespoň jeden indikátorů targetingu (viz pravidlo 2-35).

Penalizace – Surový faul. Nad rámec 15yardové penalizace automaticky i vyloučení. Pokud video review rozhodnutí o vyloučení změní, nebude provedena ani 15yardová penalizace [S38, S24 a S47: PF-TGC/DSQ].

Penalizace – Personal faul. 15 yd [S38 a S24: PF-TGT]. Za surové fauly vyloučení [S47: DSQ]. V případě pochybnosti, jde o surový faul.

Na targeting se nahlíží jako na jiné personal fauly, tzn. součástí penalizace není automaticky vyloučení a hráč je vyloučen pouze v případě surového faulu. Na rozdíl od jiných personal faulů však platí, že targeting standardně surovým faulem je.
Pokud během zápasu dojde k targetingu bez vyloučení, musí rozhodčí tento faul zmínit v zápise.

Výklad pravidla 9-1-3

I. Passer A12, který je v tackle boxu, hledá volného receivera. Před nebo těsně po odhození míče ho B79 trefí ze strany do žeber, boku nebo kolena. B79 do A12 skočil hlavou napřed a úder vedl temenem (vrškem) helmy. **Řešení**: Faul B79, targeting – trefení násilným způsobem temenem helmy. 15 yardů, první down. B79 je automaticky vyloučen.

Targeting – trefení bezbranného hráče násilným způsobem do hlavy nebo krku

Článek 4. Hráči nesmí násilným způsobem trefit helmou, předloktím, rukou, pěstí, loktem nebo ramenem bezbranného soupeře (pravidlo 2-27-14) do hlavy nebo krku a dopustit se targetingu. Nutnou podmínkou faulu je, aby byl naplněn alespoň jeden indikátorů targetingu (viz pravidlo 2-35).

Penalizace – Surový faul. Nad rámec 15yardové penalizace automaticky i vyloučení. Pokud video review rozhodnutí o vyloučení změní, nebude provedena ani 15yardová penalizace [S38, S24 a S47: PF-TGD/DSQ].

Penalizace – Personal faul. 15 yd [S38 a S24: PF-TGT]. Za surové fauly vyloučení [S47: DSQ]. V případě pochybnosti, jde o surový faul.

Na targeting se nahlíží jako na jiné personal fauly, tzn. součástí penalizace není automaticky vyloučení a hráč je vyloučen pouze v případě surového faulu. Na rozdíl od jiných personal faulů však platí, že targeting standardně surovým faulem je.
Pokud během zápasu dojde k targetingu bez vyloučení, musí rozhodčí tento faul zmínit v zápise.

Výklad pravidla 9-1-4

I. Receiver A83 vyskočil a lapil forward pass. Když se snaží znovuzískat rovnováhu, B45 si naskočí a vrazí helmou nebo ramenem A83 někam nad ramena. **Řešení**: Faul B45, targeting – trefení bezbranného soupeře násilným způsobem nad ramena. 15 yd, první down. B45 je automaticky vyloučen.

II. Runner s míčem A20 chce oběhnout enda a získat yardy a přitom skloní hlavu a (a) nechtěně trefí; (b) záměrně chce trefit defensive enda B89, který se ho snaží složit a má zvedlou hlavu. Hráči se srazí helmami. **Řešení**: (a) Nejde o faul. Ani A20, ani A89 nejsou bezbrannými hráči a ani se nedopustili targetingu ve smyslu pravidla 9-1-3. (b) A20 se dopustil targetingu. Záměrným a chtěným trefením bylo naplněno pravidlo 9-1-3.

III. A44 brání úvodní kickoff druhého poločasu. Na B-45 si ho vybere B66 a naskočí do něj z boku, blokem ze slepé strany. B66 ho trefí předloktím do (a) krku; (b) paže nebo ramena. **Řešení**: (a) Faul B66, blok ze slepé strany s targetingem, neboť jde o trefení bezbranného hráče do hlavy nebo krku. 15yd penalizace z místa konce runu. B66 je vyloučen. (b) Jde o faul, blok ze slepé strany. O targeting nejde, protože A44 je sice bezbranný hráč, ale B66 ho netrefil do hlavy nebo krku.

IV. A12, obvykle hrající quarterbacka, stojí na pozici wide receivera v backfieldu a v shotgunu stojí pět yardů za snapperem A33. Pass A33 zamýšlený na A12 je interceptnutá. Během returnu si B55 vybere A33, naskočí do něj a trefí ho stranou helmy. **Řešení**: Faul B55, targeting – trefení bezbranného soupeře násilným způsobem do hlavy. Z hlediska pravidla 2-27-14 je A33 bezbranným hráčem, protože v této akci hrál na pozici quarterbacka.

V. Receiver A81 stojí na levém konci scrimmage line, vlevo od defensive enda B89. Útok hraje běh okolo (sweep) na pravou stranu, B89 se soustředí na runnera s míčem a receivera A81 ztratí ze zorného pole. A81 běží dovnitř, zacílí, naskočí do B89 a násilně jej trefí předloktím do krku. **Řešení**: Jde o faul, blok ze slepé strany a současně jde i o targeting dle pravidla 9-1-4, 15yd penalizace, A81 je vyloučen. B89 je bezbranný, protože je naplněna podmínka bloku ze slepé strany (pravidlo 2-27-14).

VI. Runner s míčem A33 se po zisku několika yardů dostal do sevření dvou obránců. Jeho forward progress byl zastaven a je tlačen zpět, ale akce zatím nebyla ukončena. Linebacker B55 se přikrčí, vpadne kupředu a předloktím vrazí A33 ze strany do helmy. **Řešení**: B55 se dopustil targetingu. 15yd penalizace, B55 je vyloučen. A33 je bezbranný, protože byl v sevření soupeřů a jeho forward progress byl zastaven (pravidlo 2-27-14).

VII. Receiver A88 chytil pass a hned poté si obránce B55 naskočí a vrazí mu ramenem a předloktím do trupu. Back judge hodí flag za targeting za trefení do hlavy nebo krku a B55 je vyloučen. Referee vše vyhlásí a poté je akce přezkoumána na videu. **Řešení**: Po přezkoumání na videu rozhodne video rozhodčí, že nešlo o násilné trefení do hlavy

nebo krku a odvolá vyloučení B55. Referee vyhlásí, že B55 vyloučen nebyl a tým B nebude penalizován 15 yardy.

VIII. Punt receiver B44 je v pozici chytit punt. A88 sprintuje přes hřiště a u B44 si naskočí a vrazí mu bokem helmy a ramenem do trupu dřív, než míč doletí k B44. Side judge a field judge hodí flagy a nahlásí refereemu, že šlo o překážení chytání kopu (kick-catch interference) a současně targeting za trefení do hlavy nebo krku. Referee vše vyhlásí a poté je akce přezkoumána na videu. **Řešení**: Po přezkoumání na videu rozhodne video rozhodčí, že nešlo o násilné trefení do hlavy nebo krku a odvolá vyloučení B55. Referee vyhlásí, že B44 vyloučen nebyl, ale tým B bude penalizován 15 yardy za překážení chytání kopu.

IX. B44 si během punt returnu naskočí a vrazí ramenem ze slepé strany do A66. Síla nárazu do A66 je pod úrovní ramen. **Řešení**: Faul, blok ze slepé strany. A66 je bezbranný, protože šlo od B44 o blok ze slepé strany. Nicméně nejedná se o targeting, protože A66 nebyl trefen násilným způsobem do hlavy nebo krku.

Clipping

Článek 5. Clipping je zakázaný (pravidlo 2-5).

Výjimky:

1. Clipping je dovolený, pokud nastane v zóně volného blokování (pravidlo 2-3-6) a dopustí se ho hráči útoku, kteří jsou v okamžiku snapu na scrimmage line a uvnitř zóny volného blokování. Platí však tato omezení:
   (a) Hráč v zóně volného blokování nesmí blokovat soupeře, pokud je síla prvního kontaktu zezadu a v úrovni kolen nebo po koleny.
   (b) Clippingu se nesmí dopustit hráč, který byl v okamžiku snapu na scrimmage line uvnitř zóny volného blokování, tuto zónu opustil a poté se do ní vrátil.
   (c) Hráči nesmí porušit pravidlo 9-1-6 (blokování pod pasem).
   Pozn.: Zóna volného blokování zanikne, jakmile ji opustí míč (pravidlo 2-3-6).
2. Pokud se hráč otočí zády k možnému blokaři, který již nemá možnost své rozhodnutí blokovat změnit.
3. Hráč může strčit soupeře do hýždí při své snaze dostat k runnerovi nebo při snaze zvednout nebo chytit fumble, backward pass, kop nebo dotknutý forward pass (výjimka 3 pravidla 9-3-6).
4. Oprávněný hráč může za neutrální zónou strčit soupeře do hýždí, aby se dostal k forward passu (výjimka 5 pravidla 9-3-6).
5. Clippingu se lze dopustit proti runnerovi.

Blokování pod pasem

Článek 6.

a. *Tým A před změnou držení míče:*

1. Linenami, kteří byli v okamžiku snapu zcela v tackle boxu, mohou v tackle boxu blokovat pod pasem. Jde-li o první srážku na lajně, mohou pod pasem blokovat zepředu i z boku. Pokud k takovému kontaktu mezi hráči

dojde do jednoho yardu před neutrální zónou, tak se má za to, že ke kontaktu došlo v tackle boxu. Nejde-li o první srážku na lajně, mohou tito linemani v tackle boxu pod pasem blokovat rovněž, nicméně blok musí nastat dříve, než míč opustí tackle box a síla prvního kontaktu musí být vedena zepředu.

Spojení první srážka v českém překladu ve vydání 2024 nahradilo spojení bezprostředně po snapu. Pravidlo se nezměnilo, změnil se jen překlad, který by měl lépe vystihovat anglické spojení initial line charge.
První srážka je blok, který hráč obrany inkasuje hned po snapu. Může se týkat defenzivního linemana nebo blitzujícího hráče, který hned po snapu startuje dopředu. Zpravidla k takovém bloku dojde přímo na line of scrimmage, ale není to nezbytně nutné, zejména při passovém blokování, kdy ofenzivní lineman nestartuje dopředu a okamžitě po snapu mezi hráči ke kontaktu nedochází. První srážkou se však nerozumí blok proti zjevně opožděnému blitzu, byť by šlo o první blok, který blitzující hráč inkasuje.

2. Backové, který byli v okamžiku snapu alespoň částí těla v tackle boxu a nebyli v motionu, mohou v tackle blocku pod pasem blokovat jen dokud míč neopustí tackle box a jen pokud je síla prvního kontaktu vedena zepředu. Pokud k takovému kontaktu mezi hráči dojde do jednoho yardu před neutrální zónou, tak se má za to, že ke kontaktu došlo v tackle boxu. „Vedena zepředu“ znamená, že z pohledu blokovaného hráče jde o blok přicházející v úhlu odpovídacímu na pomyslném ciferníku deseti až dvěma hodinám. Jakmile jednou hráč tackle box během akce opustí, tak se až do konce akce považuje za hráče mimo tackle box.

Z pohledu je přitom míněno doslova, tzn. podstata spočívá v tom, aby blokovaný hráč viděl přicházející blok. Pokud se bude dívat do boku a bude z toho boku trefen (čili na devíti, resp. třech hodinách), tak půjde o dovolený blok.
Směr bloku ve vztahu k hřišti z pravidel zcela zmizel a nehraje tedy roli, zdali je blok směrem k sideline nebo směrem dovnitř a, pokud splní výše uvedené podmínky, bude dovolený i blok směrem k endline.

3. Ostatní hráči týmu A pod pasem blokovat nesmí.

b. *Tým B před změnou držení míče:*

1. Hráči, kteří v okamžiku snapu nebyli v pohybu a nebyli před tackle boxem více než jeden yard, mohou v tackle boxu pod pasem blokovat při první srážce na lajně.
2. Ostatní hráči týmu B pod pasem blokovat nesmí. Vyjma proti runnerovi.

Vymezení v prvním bodě odpovídá defensivním linemanům ve smyslu běžné fotbalové mluvy. Musí však stát alespoň částečně naproti tacklům (nebo mezi nimi), tzn. možnost blokovat pod pasem nemají velmi zeširoka postavení DL.

c. *Kopy:*

Hráči nesmí blokovat pod pasem během akce, ve které dojde k free kicku nebo scrimmage kicku. Vyjma proti runnerovi.

Je na místě zdůraznit, že zákaz platí během (celé) akce, ne až po provedení kopu. K nedovolenému bloku tak nesmí dojít nejen „když letí míč“, ale ani před odkopnutím, ani během returnu.

d. *Po změně držení míče:*

Hráči nesmí blokovat pod pasem poté, co dojde ke změně držení míče. Vyjma proti runnerovi.

Zde naopak zákaz platí až od okamžiku změny držení míče a předtím je blokování pod pasem dovoleno.

e. *Clipping.* Hráči nesmí porušit pravidlo 9-1-5 (clipping).

Výklad pravidla 9-1-6

I. 1&10 na A-40. Back A44 je postaven za pravým tacklem. Levá noha A44 a pravá noha tackla jsou v zákrytu. A44 po snapu přeběhne na druhou stranu tackle boxu a z boku blokuje defensivního linemana B77. K bloku došlo uvnitř tackle boxu, 1 yard od neutrální zóny. RB A33 během akce získal 12 yardů. **Řešení**: A44 se dopustil zakázaného bloku pod pasem, protože blok nebyl veden zepředu. Backové, kteří jsou v okamžiku snapu v tackle boxu a nejsou v motionu, mohou v tackle boxu blokovat pod pasem dokud míč neopustí tackle box a za podmínky, že je blok veden zepředu. Penalizace je 15 yardů z místa předchozího rozehrání. Tým A bude mít 1&25 na A-25.

II. 1&10 na A-40. Back A44 je postaven 4 yardy za pravým guardem. QB A12 po snapu hodně couvne, je stále v tackle boxu a hledá volné receivery. Linebacker B55 blitzuje mezerou mezi levým guardem a levým tacklem, na což A44 reaguje přesunem doleva a linebackera trefí pod pasem blokem vedeným zepředu na A-36. Po bloku hodí A12 pass na A88 a akce skončí ziskem 15 yardů. **Řešení**: Nejedná se o faul. Blok byl v pořádku, protože A44 byl v okamžiku snapu v tackle boxu, nebyl v motionu, blok byl veden zepředu a došlo k němu v tackle boxu dříve, než míč opustil tackle box. Tým A bude mít 1&10 na B-45.

III. Back A41 stojí v okamžiku snapu přímo za pravým tacklem, jeho levé rameno je v tackle boxu, formace je standardní. Quarterback předá míč backovi A22, který běží rovně dopředu. A41 blokuje B2, který přešel neutrální zónu a chce tacklovat A22 pro ztrátu yardů. Blok 41 je pod pasem, zjevně ze strany a došlo k němu dřív, než se A41 dostal ke scrimmage line. **Řešení**: Zakázaný blok. A41 je v okamžiku částečně v tackle boxu a za druhým linemanem, ale blok není veden zepředu.

IV. Defensivní end B88 stojí naproti vnějšímu ramenu tackla A75. Hned po snapu blokuje B88 tackla A75 pod pasem. Blok je ze strany a je v tackle boxu. **Řešení**: Blok je dovolený.

V. Back A22 stojí v okamžiku snapu uvnitř tackle boxu. Po snapu rychle proběhne mezi tacklem a guardem na svojí straně a pod pasem blokuje linebackera B55. Blok je veden zepředu a dojde k němu tři yardy před neutrální zónou. **Řešení**: Zakázaný blok pod pasem. Blok byl sice veden zepředu, ale nastal před neutrální zónou.

VI. 3&7 na A-30. Míč je položen na levém hashmarku. Back A22 stojí stranou, zcela vně tackle na levé straně. B40 stojí naproti němu. Předávku dostane back A44, který běží okolo, doprava. Hra se rozvine, B40 jde se hrou a A22 za ním. Na A-34, před pravým hashmarkem, ho A22 předběhne a blokuje ho pod pasem, zjevně zepředu (od 10 do 2). A44 je složen na B-45. **Řešení**: Zakázaný blok pod pasem. A22 před snapem nebyl v tackle boxu, a proto nemůže blokovat pod pasem.

VII. 1&10 na A-40. A12 převezme snap a běží okolo směrem doprava. Guard A66 má pull a je v akci hlavním blokařem. Linebacker B55 po rozvinutí akce blokuje A66 (a) zepředu do stehen na A-39. A12 je na A-48 vytlačen do autu. **Řešení**: Zakázaný blok pod pasem. B55 byl v okamžiku snapu dál než jeden yard před tackle boxem, a proto nemůže blokovat pod pasem.

VIII. V okamžiku snapu stojí tight end A85 šest yardů od snappera. A85 blokuje B77 z boku a pod pasem dřív, než míč opustil tackle box. **Řešení**: Zakázaný blok pod pasem. A85 je v okamžiku snapu mimo tackle box, a proto nemůže blokovat pod pasem. 15yd penalizace.

IX. 1&10 na A-45. Guard A66 je hned vedle snappera. Ihned po snapu blokuje A66 (a) nose guarda B55 na A-46; (b) linebackera B33 na A-48. V obou případech jde o blok pod pasem do boku soupeře. **Řešení**: (a) Dovolený blok. A66 sice opustil tackle box,

ale ke kontaktu mezi hráči došlo do jednoho yardu před neutrální zónou a v takovém případě se má za to, že ke kontaktu došlo v tackle boxu. (b) Faul, zakázaný blok pod pasem. V tomto případě A66 opustil tackle box a blok pod pasem vedl proti soupeři ze druhé řady. Aby byl takový blok dovolený, nesměl by být pod pasem.

X. 3&10 na A-25. Back A21 je v tackle boxu a není v motionu. Okamžitě po snapu A21 vyběhne z tackle boxu, ale všimne si blitzujícího linebackera B54 a vrátí se do tackle boxu, aby pomohl blokovat quarterbackovi A12. A21 blokuje B54 v tackle boxu, zepředu, pod pasem. **Řešení**: Zakázaný blok pod pasem. Jakmile jednou hráč tackle box během akce opustí, tak se až do konce akce považuje za hráče mimo tackle box. A21 tedy nemůže blokovat pod pasem, protože je považován za hráče mimo tackle box.

XI. 3&10 na A-25. Levý tackle A77 stojí v tackle boxu. B55 je outside linebacker stojící poblíž line of scrimmage po levé ruce A77. Po snapu si A77 couvne do passového blokování a B55 jde nejkratší cestou po passerovi. A77 blokuje B55 pod pasem z boku, zjevně za neutrální zónou. Při prvním kontaktu má A77 levou nohu mimo tackle box. **Řešení**: Dovolený blok od A77. Popsané blokování se považuje za první srážku na lajně a A77 tedy nemusí blokovat jen zepředu. Pokud by nešlo o první srážku na lajně a šlo by zjevně o druhý nebo opožděný pokus blokovat, pak by A77 mohl blokovat už jen zepředu.

XII. 3&10 na A-25. Levý tackle A77 stojí v tackle boxu. Obránce B60 stojí poblíž line of scrimmage přímo naproti levému guardovi. Zahlášená akce je toss doprava. B60 reaguje na toss a dere se lajnou. A77 startuje doprava a blokuje B60 pod pasem ze strany. **Řešení**: Dovolený blok od A77. Popsané blokování se považuje za první srážku na lajně a A77 tedy nemusí blokovat zepředu. První srážku na lajně není omezena počtem kroků, ale rozhodnutím, zdali jde o druhý pokus blokovat. Pokud by nešlo o první srážku na lajně a šlo by zjevně o druhý nebo opožděný pokus blokovat, pak by A77 mohl blokovat už jen zepředu.

XIII. 3&10 na A-25. Back A21 není v motionu a je v tackle boxu. Hned po snapu vystartuje dopředu a blokuje blitzujícího linebackera 1 yard před neutrální zónou. Blok je pod pasem a je veden zepředu. **Řešení**: Dovolený blok od A21. Rozšíření tackle boxu o 1 yard dopředu platí pro linemany i backy a pokud blok neporuší jinou podmínku, půjde o dovolený blok pod pasem.

Zákroky po skončení akce a v autu

Článek 7.a. Po skončení akce je zakázáno padat nebo skákat na soupeře.

b. Hráči nesmí skládat nebo blokovat runnera, který je jasně v autu. Rovněž jej po skončení akce nesmí poslat k zemi.

c. Hráči, kteří jsou jasně v autu, se nesmí pokoušet blokovat soupeře, který je v autu. Místem faulu je místo na sideline, které je nejblíže k místu, kde došlo k bloku.

Výklad pravidla 9-1-7

I. Po skončí akce hráč skočí na soupeře ležícího na zemi. **Řešení**: Personal faul. Penalizace – 15 yd z místa následujícího rozehrání a, pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, první down. Zákaz skákat na soupeře se týká runner s míčem i všech ostatních soupeřů, kteří v okamžiku skončení akce leží na zemi.

II. Run okolo, k sideline. Linebacker B55 se snaží vyhnout bloku a vyšlápne do autu. Guard A66 blokuje runnerovi a ramenem zepředu vrazí nad pasem do B55, který je

stále v autu. Před blokem šlápl A66 nohou na sideline a z této nohy se odrazil do zmíněného bloku. **Řešení**: Nejde o faul, A66 nebyla oběma nohama v autu.

Zákroky na hlavu

Článek 8.a. Hráči se nesmí rukama souvisle dotýkat obličeje, helmy (včetně facemasky) nebo krku (Výjimka: runner nebo proti runnerovi) [S26: PF-HTF].

b. Hráči nesmí uchopit nebo sevřít facemasku, řemínek brady nebo jakýkoliv otvor helmy a poté s nimi kroutit nebo za ně tahat. Pokud dojde k uchopení nebo sevření, ale následně nedojde ke kroucení nebo tahání, tak o faul nejde. V případě pochybností o faul jde.

Napadení passera (roughing the passer)

Článek 9.a. Hráči obrany nesmí zbytečně napadnout passera poté, co byl míč zjevně odhozen. Následující seznam uvádí pouze příklady nedovolených zákroků, nikoliv jejich úplný výčet:

1. Targetingy popsané v pravidlech 9-1-3 a 9-1-4.
2. Násilné trefení do hlavy nebo krku nenaplňující podmínky pravidla 9-1-4 (rovněž viz pravidlo 9-1-2).
3. Násilné vyhnutelné trefení poté, co míč zjevně opustil passerovu ruku. (Výjimka: Hráč obrany, který je blokován hráčem týmu A takovým způsobem, že nemá možnost vyhnout se kontaktu s passerem. Nicméně ani toto nezbavuje hráče obrany odpovědnosti za personal fauly uvedené jinde v této části.)
4. Násilné sražení passera na zem, kde obránce využije tíhu svého těla a cíleně spadne na passera.
5. Cokoliv, co je jinde v této části uvedeným personal faulem.

Pozn.: V bodech 1, 2 a 4 je napadením passera i kontakt s hráčem útoku v házejícím postoji.

b. Pokud hráč útoku stojí v házecím postoji a má jednu nebo obě nohy na zemi, nesmí být násilně trefen do kolen nebo pod ně hráčem obrany v plné rychlosti. Hráč obrany rovněž takového soupeře nesmí násilně do kolen nebo pod ně trefit skokem nebo navalením se.

Výjimky:

1. Nejde o faul, pokud je hráč útoku runnerem a není v házecím postoji, ať už v tackle boxu nebo mimo něj.
2. Nejde o faul, pokud hráč obrany soupeře chytí nebo obejme při pokusu o obvyklou skládku, aniž by ho násilně trefil hlavou nebo ramenem.
3. Nejde o faul, pokud hráč obrany není v plné rychlosti nebo byl do soupeře vblokován, a to jak blokem dovoleným, tak i zakázaným.

Penalizace – 15yardová penalizace je provedena z místa konce posledního runu, pokud skončil před neutrální zónou a během akce nedošlo ke změně držení míče.

Výklad pravidla 9-1-9

I. Poté, co passer A17 odhodil míč, udělá B68 dva kroky a vrazí do A17, aniž by se mu jakkoliv zkusil vyhnout. **Řešení**: Napadení Passera (roughing the passer). Passer je bezbranný hráč náchylný ke zranění a má nadstandardní ochranu. Dva kroky jsou dost na to, aby si B68 uvědomil, že A17 již odhodil míč a mohl se mu vyhnout.

II. Quarterback A11 si couvne v pocketu a chce házet. Hned po odhození je trefen endem B88, který mu ramenem vrazí do kolene. Pass je (a) nechycený; (b) chycený A44, který získá 12 yardů a je složen na B-40. **Řešení**: Faul B88, násilné trefení passera do kolen nebo pod ně ve smyslu pravidla 9-1-9-b. Automaticky první down a 15yd penalizace provedená (a) z místa předchozího rozehrání; (b) z B-40, místa konce runu A44.

III. Quarterback A11 si couvne v pocketu a chce házet. Poté vyběhne doprava a znovu zaujme házecí postoj a chce házet. V té chvíli mu B88 vrazí ramenem do kolene. Kvůli nárazu si A11 přitáhne míč k tělu a jde na zem. **Řešení**: Faul B88, porušení pravidla 9-1-9-b. A11 není technicky vzato passer, protože míč nebyl hozen, ale zákrok B88 je faulem ve smyslu pravidla 9-1-9-b, protože A11 je jako možný passer v házecím postoji zranitelným hráčem.

Chop blok

Článek 10. Chop blok je zakázaný (pravidlo 2-3-3).

Výklad pravidla 9-1-10

I. Passová akce, A75 blokuje za neutrální zónou B66 v úrovni pasu. Aniž by A75 přestal blokovat, začne hráče B66 blokovat i A47, a to do stehen. **Řešení**: Chop blok. 15 yd z místa předchozího rozehrání.

II. Těžiště akce se přesune doleva a pravý tackle A77 přestane blokovat B50. Ve stejný okamžik stejného soupeře začne blokovat A27. Blok A77 byl nad úrovní stehen B50, blok A27 byl do kolen. **Řešení**: Chop blok. 15 yd. Pokud k faul došlo za neutrální zónou, bude penalizace provedená z místa předchozího rozehrání.

III. Levý guard A65 a levý tackle A79 začnou ihned po snapu blokovat B66, který je v neutrální zóně. (a) Oba bloky jsou na stehna; (b) Jeden blok je na pás, druhý blok je do kolen. **Řešení**: (a) Dovolená kombinace dvou nízkých bloků. (b) Faul, chop blok.

IV. Tight end A87 a wingback A43 jsou v akcí hlavní blokaři a oba současně blokují linebackera B17, který je tři yardy před neutrální zónou. (a) Oba bloky jsou nad pasem. (b) Jeden blok je na pás, druhý blok je do kolen. **Řešení**: (a) Nejde o faul. (b) Faul, chop blok.

V. Snapper A54 se po snapu, cestou k linebackerovi, kterého má blokovat, otře o nose guarda B62. A54 se B62 trochu dotkne, případně B62 vytrčí ruku a kontakt s A54 vyvolá on. V okamžiku, kdy jsou A54 a B62 ve vzájemném kontaktu, skočí pravý guard A68 zepředu B62 do kolen. **Řešení**: Nejde o faul. A54 neblokuje A62. Náhodný kontakt nebo kontakt vyvolaný B62 nenaplňují podstatu dvojbloku, a proto se nejedná o chop blok.

Zvedání (leverage) a skok plavmo (leaping)

Článek 11.a. Hráči obrany nesmí ve snaze získat výhodu šlápnout nebo skočit na soupeře nebo na něm stát.

b. Hráči obrany se nesmí rozběhnout kupředu a pokusit se zblokovat kopnutý nebo možný field goal nebo potvrzení skokem plavmo do prostoru nacházejícího se přímo nad rámcem soupeřova těla. Nejde o faul, pokud se

uvedeného jednání dopustí hráč, který v okamžiku snapu stál nehybně nejdále yard od scrimmage line.

Přeskočení je definováno v samostatném pravidle (2-15) a jde o skok nohou nebo kolenem napřed. Skokem plavmo (leapingem) se pak rozumí skok, který lze přirovnat ke skoku do vody, tzn. rukama napřed.

c. Hráči obrany, kteří jsou v tackle boxu, se nesmí pokusit zblokovat kopnutý nebo možný punt skokem plavmo do prostoru nacházejícího se přímo nad rámcem soupeřova těla.
   1. Nejde o faul, pokud se hráč snaží zblokovat punt výskokem kolmo do výšky, ani by se snažil skákat přes soupeře.
   2. Nejde o faul, pokud hráč proskočí plavmo mezerou nebo nad mezerou mezi hráči.

Zatímco u field goalu (odstavec b) je zakázáno skákání přes neutrální zónu, tak u puntu, je skákání plavmo přes neutrální zónu dovoleno, zákaz se týká skákání přes hráče v puntovém shieldu, což je zpravidla jeden nebo tři hráči stojící asi pět yardů za scrimmage line.

d. Hráči obrany nesmí při snaze zblokovat, odbít nebo chytit kopnutý nebo možný kop:
   1. Šlápnout nebo skočit na spoluhráče nebo na něm stát.
   2. Opřít se o spoluhráče a tím si pomoci zvednout se do výšky.
   3. Nechat se zvednout, tlačit nebo vyhodit spoluhráčem.

Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání a automaticky první down [S38: PF-LEA].

e. Hráči nesmí před snapem stát nohama za zádech nebo ramenou spoluhráče. Jde o nesportovní chování.

Penalizace – Faul před akcí. 15 yd z místa následujícího rozehrání a pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S27: UC-UNS].

Trefení soupeře mimo hru

Článek 12.a. Hráči nesmí složit receivera nebo vrazit do receivera, pokud je jeho směrem hozený forward pass pro něj zjevně nechytatelný. Nejde o pass interference, ale o personal faul.

b. Hráči nesmí vrážet do soupeře nebo se vrhat po soupeři, který je zjevně mimo hru. Toto platí jak během akce, tak i po skončení akce.

Mimo hru není nijak konkrétně definováno. Jde o kombinaci vzdálenosti od míče (a centra dění akce), jeho snahy být zapojen do akce (receiver aktivně blokující na pravé straně zcela jistě není mimo hru, ačkoliv run míří doleva) a jeho faktického zapojení do akce.

Přeskakování (hurdling)

Článek 13. Přeskakování (hurdling) je zakázané (Výjimka: Runner s míčem může přeskočit soupeře).

Napadení snappera

Článek 14. Pokud je tým ve scrimmage kick formaci a snapper není na kraji scrimmage line, může hráč obrany vyvolat kontakt se snapperem nejdříve jednu sekundu po snapu.

Výklad pravidla 9-1-14

I. A10 je v shotgun formaci 5 a půl yardu za snapperem, který má hlavu dole a dívá se mezi nohama za sebe. Nose guard B55 okamžitě po snapu vystartuje přímo na snappera a zatlačí ho dozadu. **Řešení**: Nejde o faul. Snapper nepožívá žádnou zvláštní ochranu, protože tým A není ve scrimmage kick formaci, jelikož A10 nestojí alespoň 7 yardů za snapperem (pravidlo 2-16-10). Snapper ale má standardní ochranu ve smyslu personal faulů za zbytečnou hrubost.

II. Tým A je ve scrimmage kick formaci s punterem 15 yardů za scrimmage line. Nose guard B55 okamžitě po snapu vystartuje přímo na snappera a zatlačí ho dozadu. Míč byl snapnut na upbacka stojícího tři yardy za scrimmage line, případně na potenciálního kickera, který ale místo odkopnutí s míčem běžel nebo ho odhodil. **Řešení**: Faul. Penalizace – 15 yd a automaticky první down. Pokud je tým A ve scrimmage kick formaci, nesmí být snapper kontaktován dřív, než uplyne jedna sekunda od snapu.

III. Tým A je ve scrimmage kick formaci, B71 se postavil mimo rámec snapperova těla a je do jednoho yardu od scrimmage line. Okamžitě po snapu se B71 snaží proběhnout mezerou mezi snapperem a jeho sousedem nad scrimmage line. První, koho se B71 při své snaze dovoleným způsobem dotkne, je lineman vedle snappera. **Řešení**: Nejde o faul. Náhodný kontakt se snapperem, kterému předchází tento dovolený kontakt, není faul (pravidlo 2-16-10).

Skládka za límec (horse collar tackle)

Článek 15. Hráči nesmí ostře stáhnout runnera směrem k zemi tak, že ho chytí z boku nebo zezadu za límec dresu nebo za horní okraj chrániče ramen nebo zezadu za dres v místě hráčské jmenovky. Tato ochrana se vztahuje na všechny runnery, včetně potenciálního passera, který je v tackle boxu nebo mimo něj (pravidlo 2-34).

Pozn.: Nezbytnou podmínkou faulu není, aby byl soupeř stažen až zcela na zem. Pokud dojde k podlomení soupeřových kolen, tak půjde o faul, ačkoliv nebyl stažen až na zem.

Pravidlo bohužel uvádí konkrétně hráčskou jmenovku, ačkoliv většina hráčů napříč soutěžemi, které jsou řízené pravidly IFAF, nemá. Prakticky jde o prostor mezi límcem a číslem, zpravidla je tento ramenní díl dresu oddělen od hlavního zádového dílu a často je i zdvojen.

Slovo ostře je nutný chápat ve smyslu prudce, s významnou silou směrem dolů, případně jediným zatažením. Dobrým příkladem je i následující výklad, který říká, že ne každé potažení dresu je faulem.

Výklad pravidla 9-1-15

I. Runner s míčem A20 běží okolo sideline a obránce B56 ho zezadu chytí za dres nahoře u límce nebo za horní okraj chrániče ramen. B56 runnera takhle drží několik yardů, ale A20 jde k zemi až když je složen dalším obráncem. **Řešení**: Nejde o faul. B56 nefauloval, protože nešlo o ostré stažení na zem.

II. Runner s míčem A20 běží okolo sideline a obránce B56 k němu přiběhnu z boku a zezadu ho chytí za dres nahoře u límce nebo za horní okraj chrániče ramen. B56

strhne runnera k zemi, který spadne na stranu nebo ve směru, kam běžel. Při stažení k zemi došlo k podložení kolen A20 směrem do strany. **Řešení**: Nejde o faul. Faulem je jen stažení směrem k zemi a proti směru pohybu runnera. Stažení do strany zakázané není.

Napadení nebo vběhnutí do kickera nebo holdera (roughing nebo running into kicker/holder)

Článek 16.a. Pokud je zřejmé, že bude proveden scrimmage kick, nesmí soupeři napadnout nebo vběhnout do kickera nebo holdera place kicku.

1. Napadení je personal faul během akce, který ohrožuje kickera nebo holdera.
2. Vběhnutí do kickera nebo holdera je faul během akce, který nastane, pokud je kicker nebo holder vychýlen ze svojí pozice, avšak není napaden.
3. Podružný kontakt s kickerem nebo holderem není faul.
4. Ochrana kickera ve smyslu tohoto pravidla končí:
   (a) Když měl dostatek času na znovuzískání rovnováhy.
   (b) Když s míčem před odkopnutím vyběhne mimo tackle box nebo drží míč mimo tackle box (pravidlo 2-34).
   (c) Když s míčem zaběhne nebo drží míč více než pět yardů za místem, kde původně stál v okamžiku snapu.
5. O napadení nebo vběhnutí se nejedná, pokud je kontakt s kickerem nebo holderem způsoben blokem (dovoleným nebo zakázaným) hráče útoku.
6. Hráč, který kontaktuje kickera nebo holdera poté, co se dotkl kopu, nebude potrestán za napadení nebo vběhnutí do kickera.
7. O faul se jedná, pokud se napadení nebo vběhnutí dopustí jiný hráč než ten, který zblokoval scrimmage kick.
8. V případě pochybností, zdali jde o *vběhnutí* nebo *napadení*, jde o *napadení*.

Penalizace – Napadení kickera nebo jakýkoliv jiný faul na kickera, který právě kope nebo právě odkopl míč; nebo napadení holdera: 15 yd z místa předchozího rozehrání a pokud to není v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S38 a S30: PF-RTK/RTH].
Vběhnutí do kickera nebo do holdera: 5 yd z místa předchozího rozehrání [S30: RNK/RNH].

b. Kicker nebo holder, který předstírá, že ho napadl nebo že do něj vběhl hráč obrany, se dopustí nesportovního jednání.

Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání nebo, pokud scrimmage kick přešel neutrální zónu, z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B [S27: UC-SBR].

c. Kicker, který provedl free kick, nesmí být blokován dřív, než postoupí pět yardů před jeho restraining line nebo než se míč nedotkne hráče, rozhodčího nebo země.

Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání [S40: PF-RFK].

Výklad pravidla 9-1-16

I. A1 chytí dlouhý snap a chce puntovat zpoza své scrimmage line, ale netrefí se do míče a ten spadne na zem. A1 je poté trefen B1. **Řešení**: Fumble týmu B. Od B1 nejde o faul. Bez odkopnutí míče není ani kicker.

II. A1 odkopne míče. B1 poté není schopen zastavit pokus o zblokování kopu a trefí kickera nebo holdera. **Řešení**: Zákrok lze posoudit jako i jako napadení i jako vběhnutí do kickera nebo holdera. V případě pochybností jde o napadení, tedy 15yd penalizaci a automaticky první down.

III. Tým A není ve scrimmage kick formaci. A1 odkopne míč tak náhle a neočekávatelně, že B1 nemá šanci vyhnout se kontaktu. **Řešení**: Pravidlo o napadení nebo vběhnutí do kickera platí jen v případě, kdy je zřejmé, že bude provede kop. Proto se zde o faul nejedná.

IV. B1 vběhne do A1, které odkopl míč a měl dostatek času na znovuzískání rovnováhy. **Řešení**: Ze strany B1 by se o faul jednalo jedině v případě, že by jeho zákrok byl posouzen jako trefení soupeře zjevně mimo hru (pravidlo 9-1-12).

V. B1 vběhne do kickera A25 a ten poté předstíhá, že byl napaden. **Řešení**: Vzájemně se rušící fauly.

VI. Tým A je ve scrimmage kick formaci. Punter A1 před odkopnutím míče musel udělat dva nebo tři kroky stranou, aby zvedl nepovedený snap, případně musel zvednout přehozený snap. Po odkopnutí jej při neúspěšné snaze zblokovat kop trefí B2. **Řešení**: Pokud A1 nevyběhne s míčem mimo tackle box nebo míč mimo tackle box nedrží, případně ze své původní pozice necouvl víc než 5 yardů kvůli zvednutí míče, tak ani v jednom případě svou ochranu neztrácí. Pokud je v tackle boxu, tak má zachovanou ochranu jako v ostatních kopacích situacích. Jakmile je zřejmé, že A1 chce z obvyklého puntovacího postoje odkopnout míč, musí se mu po odkopnutí hráči obrany vyhnout.

VII. Punter A22 chytí snap 15 yardů za neutrální zónou. Poté s míčem vystartuje šikmo dopředu doprava a vyběhne z tackle boxu. Poté se zastaví, odpuntuje míč a (a) vzápětí je trefen plavmo skočivším B89; (b) vzápětí je trefen B89, který se dopustil targetingu. **Řešení**: (a) Ze strany B89 nejde o faul. A22 vynesením míče z tackle boxu ztrácí svou ochranu danou pravidlem o napadení, resp. naběhnutí. (b) Ačkoliv byl kicker mimo tackle box, je targeting personal faulem je a penalizace bude provedena z místa předchozího rozehrání.

Hra bez helmy

Článek 17. Hráč, který během akce přijde o helmu, nesmí pokračovat ve hře nad rámec okamžitého dění, do kterého je zapojen. Toto platí i v případě, že by si helmu během akce nasadil zpět.

Výklad pravidla 9-1-17

I. B55 přijde během akce o helmu, aniž by se tak stalo kvůli faulu týmu A. B55 helmu hned zvedne, nasadí si ji a běží skládat runnera s míčem. **Řešení**: Personal faul B55 za pokračování ve hře po ztrátě helmy. Game clock bude po skončení akce zastaven a B55 musí na jednu akci vystřídat (pravidlo 3-3-10).

Blok ze slepé strany

Článek 18. Hráči nesmí násilným způsobem trefit soupeře blokem ze slepé strany.

Výjimky:

1. Trefení runnera.
2. Trefení receivera pokoušejícího se chytit míč.

Pozn.: Pokud zákrok naplní všechny podmínky targetingu, jde o blok ze slepé strany s targetingem (pravidla 9-1-3 a 9-1-4).

Výklad pravidla 9-1-18

I. B44 interceptne pass na B-20 a rozběhne se zpátky s returnem. Během tohoto returnu se B21 zhruba na polovině hřiště přiblíží k A88 a ze slepé strany jej (a) blokuje nataženýma rukama; (b) tlačí před sebou; (c) násilným způsobem trefí ramenem do hrudníku; (d) násilným způsobem trefí ramenem do hlavy. B44 s returnem doběhne na A-20. **Řešení**: (a) Nejde o faul. (b) Nejde o faul. (c) Personal faul, blok ze slepé strany, 15yd penalizace z místa faulu. (d) Personal faul, blok ze slepé strany s targetingem, 15yd penalizace z místa faulu a B21 je vyloučen.

Část 2. Nesportovní chování

Unsportsmanlike Conduct Fouls

Nesportovní jednání

Článek 1. Hráči, náhradníci, trenéři, osoby v týmových zónách a všechny další osoby podléhající pravidlům se před zápasem a během zápasu včetně přestávek nesmí chovat nesportovně nebo jednat jakýmkoliv způsobem, které je rozporu s řádným průběhem zápasu. Dopustí-li se takového jednání hráči, bude posouzeno buď jako faul během akce, nebo faul po akci, podle toho, kdy k něm dojde.

a. Mezi zakázané chování a jednání patří:

1. Hráči, náhradníci, trenéři a další osoby podléhající pravidlům nesmí používat výrazy nebo gesta, která jsou sprostá, urážlivá nebo výhružná. Vůči soupeři nebo rozhodčím nesmí jednat nepřátelsky nebo je ponižovat, případně svým jednáním vyvolávat obecně negativní dojem ze zápasu. Jde například o:
   (a) Ukazovat prstem, rukou, paží nebo míčem na soupeřem, případně naznačovat podříznutí hrdla.
   (b) Slovně se posmívat, vysmívat nebo si dobírat soupeře.
   (c) Jakýmkoliv způsobem provokovat nebo vybízet diváky nebo soupeře, například si přiložit ruku k uchu a vyžadovat odezvu, předvádět střelbu ze zbraně nebo šermování zbraněmi.
   (d) Jakékoliv opožděné, nepřiměřené, zbytečné dlouhé nebo předem připravené jednání, kterým se hráč (nebo hráči) na sebe snaží strhnout pozornost.

Oslavy nebo zdánlivé oslavy, které rozhodčím znemožňují připravit míč ready for play k následující akci.

České pravidlo je tedy benevolentnější k oslavám a nezakazuje předem připravené oslavy. Stejně tak je míra tolerance k oslavám vstřícnější.

(e) Osamocený runner s míčem těsně před vběhnutím do endzóny zjevně změní krok nebo do endzóny skočí po hlavě.

Bod neplatí.

České pravidlo explicitně připouští, že evidentně brzy skórující hráč může začít s oslavou ještě před skórováním, nicméně do své oslavy nesmí nijak zapojit soupeře, například máváním apod.

(f) Hráč si po skončení akce sundá helmu dříve, než je v týmové zóně (Výjimky: týmový timeout, reklamní brejk, přerušení hry kvůli zranění; úprava výstroje; během akce; mezi čtvrtinami; během měření).

(g) Bít se v prsa nebo založit si ruce nad ležícím hráčem.

(h) Vběhnout mezi diváky s cílem navázat s nimi kontakt nebo se uklánět po dobré akci.

Vběhnout mezi diváky s cílem navázat s nimi kontakt.

(i) Úmyslně si během akce sundat helmu.

(j) Fauly, které zjevně nastanou po skončení akce a nejsou součástí hry. Jde o kontaktní fauly jako strkání, žduchání nebo udeření apod.

(k) Násilné odtlačování, odtahování nebo vytahování soupeře z hromady hráčů po skončení akce.

(l) Předstírání zranění.

(m) Vyžadování video review neschváleným způsobem nebo v zápase, na kterém použití videa nebylo schváleno (pravidlo 12-1-1-b).

Penalizace – Nesportovní chování. Fauly hráčů během akce: 15 yd [S27: UC-*]. Fauly nehráčů během akce a fauly po akci: 15 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S27: UC-*]. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

Fauly týmu A během free nebo scrimmage kick akcí: Penalizace může být provedena z místa předchozího rozehrání nebo, pokud scrimmage kick přejde neutrální zónu, kde míč po skončení akce náleží týmu B (výjimkou jsou pokusy o field goal) (pravidla 6-1-8 a 6-3-13).

Fauly týmu B během forward pass akcí (pravidla 7-3-12 a 10-2-2-e): Penalizace je provedena z místa konce posledního runu, pokud skončil před neutrální zónou a během akce nedošlo ke změně držení míče. Pokud byl pass nechycený nebo interceptnutý nebo pokud během downu došlo ke změně týmového držení míče, je penalizace provedena z místa předchozího rozehrání.

2. Hráč v držení míče musí po skórování nebo po jakékoliv jiné akci předat míč rozhodčímu nebo ho nechat poblíž místa konce akce. Je tedy zakázáno:

(a) Odkopnutí, zahození, roztočení nebo odnesení (včetně mimo hřiště) míče jakkoliv daleko, což si vyžádá, aby si pro míč musel jít rozhodčí.
(b) Spikenutí míče (Výjimka: forward pass ve snaze ušetřit čas (pravidlo 7-3-2-f).
(c) Vyhození míče vysoko do vzduchu.
(d) Jakékoliv jiné nesportovní jednání nebo činnost, která zdržuje zápas.

Penalizace – Nesportovní chování. Faul po akci. 15 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S27: UC-*]. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

b. Dále je zakázáno toto jednání:

1. Během zápasu nesmí trenéři ani ostatní členové týmu na hrací ploše nebo vně 20-yardlines protestovat proti rozhodnutím rozhodčích nebo bez svolení refereeho komunikovat s hráči nebo rozhodčími (Výjimky: pravidla 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-9-c a 3-5-1).
2. Na vyloučenou osobu nesmí jít vidět z hrací plochy (pravidlo 9-2-6).
3. Během zápasu nesmí být na hřišti bez svolení refereeho nikdo kromě hráčů, rozhodčích a náhradníků. V případě zranění mohou jít zraněnému hráči na hřiště pomoct členové týmu, ale musí mít svolení rozhodčího.
4. Náhradníci nesmí na hřiště vstupovat z jiného důvodu než za účelem výměny za hráče nebo doplnění volného místa. Zákaz se týká i oslav nebo protestů po jakékoliv akci.
5. Osoby podléhající pravidlům, včetně hudebníků a osob ovládajících ozvučení nebo videoefekty nesmí vytvářet hluk, který by týmu znemožňoval slyšet jeho signály, nebo tým jinak rozptylovat.

Penalizace (1-4) – Nesportovní chování. Faul po akci. 15 yd z místa následujícího rozehrání [S7 a S27: UC-*]. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

Penalizace (5) – Nesportovní chování. Referee může přijmout jakékoliv opatření, které považuje za adekvátní, včetně nařízení opakování downu, udělení 15yardové penalizace, přiřknutí skórování, nebo přerušení, případně ukončení zápasu [S27: UFA].

Výklad pravidla 9-2-1

I. Tým B skóruje touchdown z kickoff returnu. Náhradníci týmu B, aniž by měli střídat do hry, přeběhnou z týmové zóny do endzóny a gratulují runnerovi s míčem. **Řešení**: Nesportovní jednání. 15yd penalizace bude provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Rozhodčí by si měli poznačit čísla provinivších se hráčů kvůli možnému pozdějšímu vyloučení v případě, že by se dopustili druhého nesportovního chování (penalizace pravidla 9-2-1-a).

II. 3&15 na B-20. Oprávněný receiver A88 chytí pass na B-18 a míří do endzóny. Na B-10 změní běh v oslavné vykračování a takto protne goalline. **Řešení**: Faul během akce, nesportovní chování. 15yd penalizace provedená z místa faulu, tedy z B-10, a opakování třetího downu. 3&20 na B-25.

III. 2&5 na B-40. Back A22 chytí backward pass od quarterbacka, oběhne formaci zprava a míří do endzóny. Guard A66, který měl v akci pull a byl hlavním blokařem akce, dovoleným blokem pošle B90 k zemi a poté nad ním na B-30 stojí, posmívá se mu a ječí sprosťárny. Za to mu linesman hodí flag v okamžiku, kdy je A22 na B-10. A22 poté doběhl do endzóny. **Řešení**: Faul během akce, nesportovní chování. 15yd penalizace provedená z místa faulu, tedy z B-30, a opakování druhého downu. 2&10 na B-45.

IV. 3&15 na B-20. Oprávněný receiver A88 chytí pass na B-18 a míří do endzóny. Těsně před goalline se odrazí a do endzóny skočí šipku, aniž by byl jakýkoliv z hráčů týmu B blíž než 10 yardů. Field judge si není jistý místem, odkud se A88 odrazil. **Řešení**: Nesportovní chování vyhodnocené jako faul po akci. Touchdown platí a penalizace bude provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

V. 2&7 na B-30. Nose guard B55 je v okamžiku snapu v neutrální zóně. Back A22 proběhne středem a osamocen míří do endzóny. Na B10 se otočí a během se nepřirozeným zvedáním kolen vběhne do endzóny. Flagy za offside hodili linesman i linejudge, flag za jednání A22 hodil back judge. **Řešení**: Vzájemně rušící se fauly, opakování downu. 2&7 na B-30.

VI. 1&10 na 50. Quarterback přihraje running backovi A44, který zprava oběhne formaci a míří do endzóny. Line judge následující hru hodí flag linebackerovi B57, který na něj ječí sprosťárny a stěžuje si, že ho držel tight end. A44 dá touchdown. **Řešení**: Faul během akce, nesportovní chování B57. Tým A zvolí, zdali má být penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem.

VII. 3&15 na A-45. A12 si couvne a následně je B77 sackován pro ztrátu 10 yardů. B77 vyskočí na nohy, bije se v prsa, stojí nad A12 a posmívá se mu. Referee a line judge mu hodí flag. **Řešení**: Faul po akci, nesportovní chování B77. 15yd penalizace z místa konce akce a automaticky první down. 1&10 na 50.

VIII. Safety B33 interceptne pass na B-10 a vrací ho pro touchdown. Line judge následuje hru a když probíhá okolo týmové zóny týmu B vběhne na B-40 do hlavního trenéra týmu B, který stojí částečně v hrací ploše. **Řešení**: Ačkoliv k faulu došlo během akce, je posouzen jako faul po akci, protože se jej dopustil ne-hráč. Touchdown platí a 15yd penalizace bude provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

IX. 2&5 na A-45. Runner s míčem A33 proběhne středem a osamocen míří do endzóny. Na B-2 náhle zahne ostře doleva, vyklusává podél B-2 a až když ho začnou dobíhat hráči týmu B, tak konečně vběhne do endzóny. A33 poté vběhne na tribunu a začne se objímat s fanoušky. **Řešení**: Touchdown. Pozdržet konec akce a nechat uplynout víc času není faul, pokud to není doprovedeno nevhodným oslavováním nebo urážením. Vběhnutím mezi diváky se ale A33 nesportovního chování dopustil. Faul po akci. Tým B určí, zdali bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem.

X. Po skončení akce se do sebe pustí A55 a B73 tak vehementně, že se je od sebe musí odtrhnout rozhodčí, kteří jim hodí flagy. Oba hráči jsou potrestáni za personal faul po skončení akce. **Řešení**: Vzájemně se rušící fauly po akci. Oba hráči jsou rovněž potrestáni za nesportovní chování, které se počítá do kvóty dvou takových faulů

vedoucích k automatickému vyloučení. Referee vyhlásí první nebo druhé nesportovní chování od A55 a B73.

XI. Během akce dojde k fumblu a po míči se vrhne několik hráčů. B55 chytí A33 a vytrhne ho z hromady hráčů. **Řešení**: B55 se dopustil nesportovního chování. 15 yd a automaticky první down. Referee vyhlásí, že se B55 dopustil prvního nebo druhého nesportovního chování. Pokud šlo o druhé, je B55 vyloučen.

XII. Po skončení akci hlavní trenér nebo jeho asistent vyběhne k číslům a odtam hlasitě a urážlivě nadává rozhodčím. **Řešení**: Hlavní trenér nebo jeho asistent se dopustil nesportovního chování. Referee vyhlásí, že se příslušný trenér dopustil prvního nebo druhého nesportovního chování. Pokud šlo o druhé, je trenér vyloučen.

Nefér taktika

Článek 2.a. Hráči nesmí ukrýt míč pod oblečením nebo výstrojí, případně míč něčím nahradit.

b. Je zakázáno předstírat střídání a tím zmást soupeře. Je zakázáno zneužít střídání jako taktiku ke zmatení soupeře (pravidlo 3-5-2-e) (výklad 3-5-2). Spadá sem i jakákoliv taktika s „utajeným hráčem“.

Utajený hráč (hideout play) je taktika, kdy hráč zdánlivě odchází z hřiště, ale nakonec se zastaví u sideline a nevystřídá. Obecně lze toto pravidlo shrnout tak, že zakázané jsou akce, které mohou fungovat pouze na jednu stranu (na stranu vlastní týmové zóny).

c. Je zakázáno zmást soupeře výstrojí (pravidlo 1-4-2-d).

d. Tým A nesmí mást soupeře neobvyklou činností nebo komunikací, kterými u soupeře vyvolá dojem, že bezprostředně nebude proveden snap nebo free kick. Pokud tým A soupeři naznačil, že nezamýšlí postupovat s míčem (že hodlá „zaklekávat“), nesmí získat kladné yardy a akce nesmí trvat více než 3 sekundy.

Typickým představitelem této nefér taktiky je případ, kdy je QB i celý útok připraven na snap, aby náhle QB začal něco, zpravidla něco zdánlivě logické, ve skutečnosti však spíše nesmyslného, komunikovat s vlastní týmovou zónou, čímž na sebe upoutá pozornost obrany, a snapper „nepozorovaně“ rozehraje na RB.

e. Je zakázáno předstírat zranění a tím mást soupeře nebo rozhodčí.

Nejedná se přitom primárně o klasické simulování a neúměrné zveličování známé zejména z kopané. Zde v pravidle má jít o taktiku, kdy hráč předstírá zranění, čímž odpoutá pozornost obránců od spoluhráčů, případně u bránícího soupeře vyvolá dojem, že v dané akci již dále není hrozbou. Například receiver tak u cornera může vyvolat dojem, že dostal křeč do nohy a nemůže si běžet pro dlouhý pass.

Penalizace (a-e) – Nesportovní chování týmu. Faul během akce. 15 yd z místa předchozího rozehrání [S27: UFT]. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

f. Stejné číslo nesmí mít více hráčů (výjimka: nesoutěžní zápasy).

Penalizace (f) – Nesportovní chování hlavního trenéra. Hráči si musí ihned převléct dresy a nahlásit změnu. Posouzeno jako 15yd faul po akci [S27: UC-2PN].

Výklad pravidla 9-2-2

I. Tým zaujme po ready for play formaci se dvěma hráči vně čísel na scrimmage line vlevo a dvěma hráči vně čísel na scrimmage line vpravo. Další dva linemani jsou těsně

vedle snappera. V backfieldu jsou nejvýše čtyři hráči. Tým A poté na hřiště pošle dva náhradníky, kteří se postaví na scrimmage line vně čísel na vzdálenější straně, čímž má tým A ve formaci devět linemanů a čtyři backy. Hned poté opustí hřiště dvojice linemanů stojící vně čísel na straně bližší k týmové zóně týmu A. V okamžiku snapu už na hrací ploše tato dvojice není, čímž má tým A sedm linemanů, z toho pět s čísly 50 až 79. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání. Jde o zneužití střídání s cílem zmást soupeře.

II. Čtvrtý down na B-12. A1 vběhne na hřiště v kopačkou v ruce, zatímco jeho 11 spoluhráčů je v hadlu. A1 si klekne a vyměřuje místo odkud kopnout field goal. Když spoluhráči rozpustí hadl, vyběhne A1 s kopačkou ze hřiště a tým A rychle zahraje standardní akci. **Řešení**: Nesportovní chování týmu A. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání. Je zakázáno zmást soupeře předstíraným střídáním a hráč, který soupeři něco sděluje, musí odehrát jeden down.

III. A1 opustí během akce hřiště. Tým A má hadl o 10 hráčích. Náhradník A12 vběhne na hřiště a A2 předstírá, že hřiště opouští, ale u sideline se zastaví a je připraven jako „utajený“ receiver. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání. Jde o předstírané střídání s cílem zmást soupeře.

IV. Tým je ve formaci připraven k pokusu o field goal. Potenciální holder A4 si směrem ke své týmové zóně požádá o kopačku, která mu na hřiště přiletí. A4 běží směrem k týmové zóně a čelem se otočí ke goalline týmu B. Míč je snapnut na hráče na místě kickera a ten hodí pass na A4, který nejprve žádal o botu a pak se rozběhl pro pass. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

V. Tým A je scrimmage kick formaci a zůstal na jednu sekundu stát. Jeden z backů volá na A40 a přiběhne k němu, aby šel ze hřiště. V okamžiku snapu se A40, běžící v dovoleném motionu směrem ke své sideline, rozběhne pro pass. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání. Jde o taktiku spojenou se střídáním s cílem zmást soupeře.

VI. Po skončení akce pošle tým A na hřiště tři náhradníky a tři hráči jdou ze hřiště. A88, který v minulé akci hrál, doběhne trojici jdoucí ze hřiště a pokračuje s ní směrem k sideline týmu A. Trojice hřiště opustí, ale A88 se zastaví těsně u sideline a postaví se na scrimmage line. Po snapu se A88 rozběhne podél sideline a chytí forward pass. **Řešení**: Faul týmu A v okamžiku snapu, nesportovní chování, nefér taktika. Použití střídání ke zmatení soupeře. Faul během akce. Penalizace – 15 yd z místa předchozího rozehrání.

VII. 4&10 na A-35. Tým A začíná střídat kvůli puntu a najednou se zjistí, že tři hráči týmu A mají číslo 2. **Řešení**: Nesportovní chování, které je připsáno hlavnímu trenérovi. Po provedení penalizace bude následovat 4&25 na A-20. I tento typ nesportovního chování se počítá do kvóty dvou přestupků vedoucích k automatickému vyloučení.

VIII. 4&1 na B-40. QB A12 se ze shotgunu posune pod centra a hlásí signály v neúspěšné snaze dostat tým B do ofsajdu. 10 sekund před vypršením play clocku odstoupí A12 od centra, zvolna se rozběhne ke své týmové zóně a u toho zuřivě máchá rukama. Když se A12 dostane k sideline, center těsně před vypršením play clocku rozehraje na backa A44, který doběhne na B-38. **Řešení**: A12 se dopustil nesportovního chování, které bude penalizováno 15 yardy z místa předchozího rozehrání. Chování A12 je rozporu s duchem pravidla 9-2-2-b. 4&16 na A-45.

Nefér jednání

Článek 3. Nefér jednáním se rozumí:

a. Tým odmítá hrát, ač k tomu byl refereem vyzván před více než dvěma minutami.
b. Tým se opakovaně dopouští faulů, které lze penalizovat pouze zkrácením poloviny vzdálenosti k jeho goalline.
c. Během zápas dojde ke zjevnému, konkrétně pravidly neuvedenému, nefér jednání. Týká se to i náhradníků, trenérů nebo jiných osob podléhajících pravidlům, vyjma hráčů a rozhodčích, překážejících během akce jakýmkoliv způsobem míči nebo hráčům.

Penalizace – Nesportovní chování. Referee může přijmout jakékoliv opatření, které považuje za adekvátní, včetně nařízení opakování downu, udělení 15yardové penalizace, přiřknutí skórování, nebo přerušení, případně ukončení zápasu [S27: UFA].

Výklad pravidla 9-2-3

I. Umpire (nebo centre judge) připravil míč k rozehrání a ustoupil na svoji standardní pozici. Tým A poté rychle prostřídá několik hráčů, ve formaci se zastaví na jednu sekundu a rozehraje. Umpire (nebo centre judge) se pokusil dostat se k míči a zabránit snapu, aby obrana mohla dostřídat, ale nestihl to. **Řešení**: Akce je ukončena, game clock je zastaven, obraně je umožněno v návaznosti na pozdní střídání týmu A dostřídat. Tým A bude penalizován 5 yardy za delay of game. Play clock je nastaven na 25 sekund a bude spuštěn na signál. Game clock bude spuštěn na snap nebo na signál, podle okolností, za jakých byl zastaven. × (výklad 3-5-2).

II. Tým A prohrává o devět bodů, má 1&10 na B-22 a zbývá 35 sekund. Ihned po snapu B21, B40 a B44 bezostyšně obejmou trojici receiverů týmu A a složí je na zem. Quarterback A12 nemá k dispozici žádné receivery, kterým by mohl házet, takže nejprve zkusí běžet a poté dovoleným způsobem zahodí míč. Po skončení akce zbývá 26 sekund. Back judge, field judge i side judge hodili flagy za holding. **Řešení**: Jedná se o bezostyšné a očividně nefér jednání s cílem okrojit zbývající čas. Referee holdingy posoudí jako nesportovní chování penalizované polovinou vzdálenosti ke goalline. Tým A bude mít 1&10 na B-11, čas se vrátí na 35 sekund a spustí se na snap. Všem třem faulujícím hráčům se faul počítá do kvóty dvou faulů vedoucích k automatickému vyloučení.

III. Tým A vede o čtyři body, má 4&10 na A-30 a zbývá 14 sekund. A12 v shotgunu chytí snap a rozběhne se dozadu k vlastní goalline a ven z tackle boxu. Ihned po snapu všichni linemani týmu A bezostyšně chytí nejbližší hráče týmu B a zabrání jim ihned nahánět passera. Když se obránci přiblíží, vyhodí A12 míč vysoko do vzduchu a tak, že dopadne před scrimmage line do autu. Když míč dopadne na zem, čas čtvrté čtvrtiny již vypršel. Umpire, referee i (je-li) centre judge hodili flagy za holding. **Řešení**: Jedná se o bezostyšné a očividně nefér jednání s cílem okrojit zbývající čas. Referee holdingy posoudí jako nesportovní chování penalizované 15 yardy z místa předchozího rozehrání. Tým A bude mít 4&25 na A-15, čas se vrátí na 14 sekund a spustí se na snap. Všem hráčům, kteří se dopustili holdingu, se faul počítá do kvóty dvou faulů vedoucích k automatickému vyloučení.

IV. 1&10 na A-25. Do konce zápasu zbývá jedna sekunda a tým A prohrává o 5 bodů. A88 chytí pass od A12 na B-45. Poté následuje série dovolených backward passů, kterými tým A zůstává v držení míče. Poslední backward pass hodí A21 směrem na A44, ale míč spadne na zem. Týmová zóna týmu B se domnívá, že akce skončila a spousta

členů týmu vběhne na hřiště. Poté A44 zvedne míč ze země a zkusí s ním běžet, ale musí se proplétat mezi náhradníky a dalšími členy týmu B, takže zpomalí a je nakonec složen hráčem B50 na B-30. **Řešení**: Během probíhající akce nemají náhradníci, trenéři nebo ostatní členové týmu na hřišti co dělat a nesmí překážet hře. Nefér jednání bude penalizováno 15 yardy jako faul během akce. Referee však může rozhodnout i o jiném potrestání, které bude považovat za adekvátní, a to včetně přiřknutí touchdownu.

Kontakt s rozhodčím

Článek 4. Osoby podléhající pravidlům (pravidlo 1-1-6) nesmí během zápasu úmyslně a násilně kontaktovat rozhodčího.

Penalizace – Nesportovní chování. Postup jako při faulu po akci. 15 yd z místa následujícího vyloučení a automaticky vyloučení. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S7, S27 a S47: FCO/DSQ].

Sideline interference

Článek 5. Během akce a po dobu následného dohrání akce po jejím ukončení:

Dohráním akce se rozumí fakt, že po faktickému ukončení akce hráči samozřejmě ihned nezastaví, nepustí se, někteří hráči jsou v okamžiku ukončení akce na zemi apod. V tomto smyslu tedy akce končí až v okamžiku, kdy všichni hráči skutečně přestali hrál předchozí akci a začali se připravovat na akci následující.

a. Trenéři, náhradníci a další členové týmu musí být za hranicí coaching boxu.

Penalizace – Postup jako při faulu po akci.

- První provinění: Varování za sideline interference. Žádná yardová penalizace [S15: SLW].
- Druhé a třetí provinění: Delay of game za sideline interference, 5 yd z místa následujícího rozehrání [S21 a S29: SLI].
- Čtvrté a další provinění: Týmové nesportovní chování za sideline interference, 15 yd z místa následujícího rozehrání. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S27 a S29: SLM].

b. Fyzické překážení rozhodčímu je nesportovní chování. Nelze-li určit konkrétního viníka, je připsané týmu (výklad 9-2-1).

Penalizace – Nesportovní chování. Nelze-li určit konkrétního viníka, je připsané týmu. Posouzeno jako faul po akci. 15 yardů z místa následujícího rozehrání. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S27: UNS].

Fyzickým překážením se rozumí postoj člena týmu, který omezuje rozhodčího v pohybu, nikoliv však ve výhledu. Dojde-li k překážení, tak každé následující provinění podle odstavce a bude potrestáno 15 yardy.

Výklad pravidla 9-2-5

I. B22 chytí úvodní kickoff na vlastní goalline a returnuje podél sideline až na B-20, kde je vystrčen do autu. Side judge následuje hru a při svém běhu se musí vyhnout trenérovi nebo jinému členovi týmu B, případně do něj přímo naběhne. Zavazející člen týmu B stál mezi sideline a hranicí coaching boxu. **Řešení**: Oba případy jsou fyzické

překážení rozhodčímu během akce. Nemůže následovat varování, jde o nesportovní chování posouzené jako faul po akci. Lze-li určit konkrétního trenéra nebo člena týmu, jde o jeho faul. Pokud trenéra nebo hráče identifikovat nelze, jde o nesportovního chování připsané týmu. Po 15yd penalizace bude mít tým B 1&10 na A-35.

II. Během dlouhého kickoff returnu se side judge musí zastavit a oběhnout hlavního trenéra, který je mezi sideline a coaching boxem nebo na hřišti. **Řešení**: Posouzeno jako faul po akci. Penalizováno 15 yardy z místa následujícího rozehrání. Půjde o faul hlavního trenéra a bude se počítat do kvóty dvou nesportovních chování vedoucích k automatickému vyloučení.

III. Během dlouhého kickoff returnu je hlavní trenér a/nebo další trenéři mezi sideline a coaching boxem nebo na hřišti. Během akce nedošlo k fyzickému překážení rozhodčímu. **Řešení**: Posouzeno jako faul po akci.
První provinění: Varování za sideline interference. Žádná yardová penalizace.
Druhé a třetí provinění: Delay of game za sideline interference, 5 yd z místa následujícího rozehrání.
Čtvrté a další provinění: Nesportovní chování (půjde-li určit konkrétního viníka, tak jednotlivce, jinak týmu) za sideline interference, 15 yd z místa následujícího rozehrání. Jde o týmový faul, nepočítá se trenérovi jako nesportovní chování.

Vyloučení hráči a trenéři

Článek 6.a. Trenér, hráč nebo konkrétní člen týmu ve výstroji, který se v zápase dopustí dvakrát nesportovního chování, bude vyloučen.

b. Vyloučený hráč (pravidlo 2-27-12) musí za týmového doprovodu a v přiměřeném čase po vyloučení opustit hrací prostor (pravidlo 2-31-5). Po zbytek zápasu musí pod dohledem týmu zůstat na místě, na které není vidět z hrací plochy.

Vyloučený hráč musí za týmového doprovodu a v přiměřeném čase po vyloučení opustit hrací prostor. Po zbytek zápasu musí zůstat v šatně svého týmu.

c. Vyloučený trenér musí v přiměřeném čase po vyloučení opustit hrací prostor a po zbytek zápasu musí zůstat na místě, na které není vidět z hrací plochy.

Vyloučený trenér musí v přiměřeném čase po vyloučení opustit hrací prostor a po zbytek zápasu musí zůstat v šatně svého týmu.

c. Vyloučený hlavní trenér může určit svého zástupce.

Vyloučený hlavní trenér musí určit svého zástupce. Nelze-li zástupce určit, ukončí referee zápas.

Výklad pravidla 9-2-6

I. Během dlouhého kickoff returnu vběhne hlavní trenér kopajícího týmu na hrací plochu a rázně a rozzlobeně namítá, že přijímajícímu týmu měl být během returnu hozen holding. **Řešení**: Nesportovní chování hlavního trenéra, posouzení jako faul po akci. Počítá se do kvóty dvou takových faulů vedoucích k automatickému vyloučení a pokud šlo již o druhého nesportovní chování hlavního trenéra v zápase, je hlavní trenér vyloučen. Vyloučený hlavní trenér může určit svého zástupce.

II. Hráč A18 byl během prvního poločas potrestán za (a) označení míče; (b) zapojení se do zápasu s novým číslem dresu aniž by o tom informoval refereeho; (c) předstírané napadení. V druhém poločase byl A18 potrestaný znovu, tentokrát za urážku soupeře. **Řešení**: Ve všech případech je A18 vyloučen pro dvojí nesportovní chování. Fauly,

které mohou započítávat, jsou všechna individuální nesportovní chování trestaná 15 yardy, která jsou popsaná v pravidlech 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-16-b a 9-2. Nezapočítávají se týmová nesportovní chování popsaná v pravidlech 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e a 9-2.

Vykázání osob z hracího prostoru

Článek 7. Referee může pořadatele zápasu vyzvat k vykázání osob z hracího prostoru (pravidlo 2-31-5), které podle jeho názoru představují bezpečnostní hrozbu pro osobu podléhající pravidlům nebo rozhodčí, případně osob, jejichž chování narušuje řádný průběh zápasu. Referee může z důvodu vykázání těchto osob přerušit zápas (pravidlo 3-3-3-a).

Výklad pravidla 9-2-7

I. Některý (i) hráč; (ii) trenér; (iii) jiný člen týmu v týmové zóně je během zápasu zjevně pod vlivem alkoholu nebo drog. **Řešení**: Ve všech uvedených případech může referee pořadatele zápasu vyzvat k vykázání této osoby z hracího prostoru.

Část 3. Blokování, použití rukou a paží

Blocking, Use of Hands or Arms

Kdo může blokovat

Článek 1. Hráči obou týmů mohou blokovat soupeře za podmínky, že nejde o personal faul, pass interference nebo překážení v chytání kopu (Výjimky: pravidla 6-1-12 a 6-5-4).

Pomoc runnerovi s míčem a passerovi

Článek 2.a. Runner s míčem nebo passer smí rukou nebo paží odmítnout nebo odstrčit soupeře.

Dovolené je i odstrčení hlavy soupeře, což je jediný případ, kdy lze dovoleně tlačit do hlavy soupeře. Ani v tomto případě však nesmí dojít ke sevření (například) face masky.

b. Runner s míčem se nesmí chytit spoluhráče a současně naopak, spoluhráči nesmí chytit, táhnout nebo zvednout runnera s míčem a pomáhat mu tak v postupu.

c. Spoluhráči mohou passerovi nebo runnerovi s míčem pomáhat blokováním, ale při kontaktu se soupeřem se nesmí vzájemně propojit, tzn. nesmí se vzájemně chytit nebo vytvořit okolo spoluhráče kruh a podobně.

Penalizace – 5 yd [S44: ATR].

Výklad pravidla 9-3-2

I. Runner s míčem A44 se snaží získat yardy, ale je zpomalen obránci snažícími se jej složit. Back A22 (a) se rukama opře do zadku A44 a tlačí ho dopředu; (b) tlačí do hromady spoluhráčů, která se vytvořila okolo A44; (c) chytí A44 za ruku a zkouší ho za ni táhnout dopředu. **Řešení**: (a) a (b) Tlačit do runnera s míčem nebo hromady hráčů není faul. (c) Faul, pomoc runnerovi. 5yd penalizace provedená dle 3-a-1 principu (pravidlo 9-3-2-b).

Holding a použití rukou a paží: útok

Článek 3.a. *Použití rukou.*

Spoluhráč runnera s míčem nebo passera smí blokovat rameny, rukama, vnějškem paží nebo jakoukoliv jinou části těla za těchto podmínek:

1. Ruce musí být:
   (a) Před lokty.
   (b) Uvnitř rámce soupeřova těla (Výjimka: když se soupeř k blokaři otočí zády).
   (c) Nejvýše v úrovni ramen blokaře i soupeře (Výjimka: když si soupeř přidřepne, ohne se nebo podskakuje apod.).
   (d) Každá zvlášť, nikdy nespojené ve společnou pěst.

   Pravidlo nenařizuje, že lokty musí mířit do stran a ruce musí být mezi lokty, bod a pouze zakazuje, aby blokař místo rukou použil lokty.
2. Ruce musí být směrem k rámci soupeřova těla otevřenými dlaněmi. Nebo musí být dlaně částečně nebo zcela zaťaté v pěst a pak směrem k soupeři musí být hřbetem.

   Jde tedy o vyloučení možnosti chytit soupeře rukama a sevřít jeho výstroj.

b. *Holding.*

Rukama nebo pažemi nelze chytit, zatáhnout, zaháknout, sevřít nebo obejmout soupeře a tím jej omezit v pohybu nebo mu tak bránit.

Penalizace – 10 yd. Penalizace faulů týmu A za neutrální zónou se provádějí z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud faul nastal za goalline týmu A [S42: IUH/OFH].

c. *Kopající tým.*

Hráč kopajícího týmu smí použít ruce nebo paže:

1. Během scrimmage kick akce, aby se zbavil soupeře, který se jej před neutrální zónou snaží blokovat.
2. Během free kick akce, aby se zbavil soupeře, který se jej snaží blokovat.
2. Během scrimmage kick akce nebo během free kick akce, aby ve snaze dostat se k volnému míči odstrčil soupeře. Podmínkou je, že v momentě odstrčení musí být oprávněn dotknout se míče.

d. *Házející tým (passing tým).*

Oprávněný hráč házejícího týmu smí ve snaze dostat se k forward passu, který se dotkl jakéhokoliv hráče nebo rozhodčího, použít ruce nebo paže, aby se zbavil soupeře nebo aby jej odstrčil (pravidla 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 and 7-3-11).

Výklad pravidla 9-3-3

I. A6 postupuje s míčem. Během runu A12 s vervou blokuje B2 rázným strčením nataženýma rukama do zad. **Řešení**: Zakázaný blok do zad. Penalizace – 10 yd.

II. Spoluhráč passera nebo runnera s míčem přebíhá neutrální zónu trefí soupeře rukama nebo pažemi, které nejsou rovnoběžně se zemí. Případně jej trefí rukama natočenýma k soupeři hřbetem, částečně nebo zcela zaťatými v pěst. **Řešení**: Dovolené použití rukou.

III. Spoluhráč passera nebo runnera s míčem za neutrální zónou rozpaží a trefí soupeře nad ramena. **Řešení**: Zakázané použití rukou. Penalizace – 10 yd nebo 15 yd za personal faul, z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud k faulu došlo za goalline týmu A.

IV. Spoluhráč passera nebo runnera s míčem udeří zaťatou rukou soupeře pod ramena. **Řešení**: Personal faul. Penalizace – 15 yd. Pokud k faulu došlo za neutrální zónou, je penalizace provedena z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud k faulu došlo za goalline týmu A.

V. A2 rukama dovoleným způsobem blokuje obránce B2. B2 ve snaze zbavit se blokaře A2 udělá otočku a tím se ruce A2 dostanou do kontaktu se zády B2. **Řešení**: Dovolený blok.

VI. B2 se chce otočkou vyhnout A2 a A2 jej rukama blokuje do zad. A2 má i nadále ruce na zádech B2, zatímco B2 se snaží dostat k passerovi. **Řešení**: Dovolený blok.

VII. B2 se chce otočkou vyhnout A2 a A2 jej rukama blokuje do zad. A2 ztratí kontakt s B2, takže se popostoupí a strčí B2 do zad. **Řešení**: Zakázaný blok do zad. Penalizace – 10 yd. Pokud k faulu došlo za neutrální zónou, je penalizace provedena z místa předchozího rozehrání (pravidlo 2-3-4). Safety, pokud k faulu došlo za goalline týmu A.

VIII. A1, v, před nebo za neutrální zónou trefí soupeře otevřenou dlaní nebo hřbety rukou, částečně nebo zcela zaťatých v pěst. **Řešení**: Dovolený blok.

IX. A12 převezme snap, couvne si a chce házet. Defensive end B95 oběhne tackla A75 a už se natahuje sackovat A12, který je stále uvnitř tackle boxu. Aby A75 tacklu zabránil, strčí B95 do zad, někam na číslo. Pass A12 je chycen v endzóně. **Řešení**: Faul, zakázaný blok do zad. Penalizace – 10 yd.

Holding a použití rukou a paží: obrana

Článek 4.a. Hráči obrany smí použít ruce nebo paže, aby jimi tlačili, táhli, odmítli nebo zvedli hráče útoku za těchto podmínek:
1. Při snaze dostat se k runnerovi.
2. Proti hráčům, kteří je zjevně blokují.

b. Hráči obrany smí ve snaze dostat se k volnému míči dovoleně použít ruce nebo paže, aby jimi odmítli nebo odstrčili soupeře (výjimky 3 a 4 pravidla 9-1-5 a výjimky 3 a 5 pravidla 9-3-6):
1. Během backward passu, fumblu nebo kicku, kterého se smí dotknout.
2. Během forward passu, který přešel neutrální zónu a dotkl se jakéhokoliv hráče nebo rozhodčího.

c. Pokud se hráči obrany nesnaží dostat se k míči nebo k runnerovi, musí být jejich počínání v souladu s pravidly 9-3-3-a a 9-3-3-b výše.

d. Hráči obrany smí ze soupeřových hráčů rukama nebo pažemi skládat, držet nebo jinak zakázaně omezit pouze runnera, nikoho jiného.

e. Hráči obrany smí odmítnout nebo dovoleným způsobem blokovat oprávněného receivera do doby, než se tento soupeř dostane na stejnou yardline jako on nebo jej již nemůže blokovat. Souvislý kontakt je zakázaný.

Obránce tedy může receivera „narazit“ (a to případně i opakovaně), avšak nesmí jít o klasické blokování, kdy jsou hráči v souvislém kontaktu. V takovém případě půjde o holding, ačkoliv v jiných případech by šlo o dovolené blokování.

Penalizace (c-e) – 10 yd a pokud to není v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down [S42: IUH/DEH].

Výklad pravidla 9-3-5

I. Passová akce, dovolený forward pass přeletí neutrální zónu. Dřív, než byl pass odhozen, držel tým B před neutrální zónou oprávněného receivera A1. **Řešení**: Holding týmu B. Penalizace – 10 yardů z místa předchozího rozehrání a automaticky první down.

II. 3&15 na B-45. QB A12 si couvne a sleduje receivera A88, který byl jeho první zamýšlenou volbou, avšak je držen obráncem B21 na B-35. A12 nakonec zvolí záložní volbu, pass na A44 je však nechycený na úrovni B-46. **Řešení**: 1&10 na B-35 pro tým A, čas bude spuštěn na snap. Penalizace holdingu B21 je 10 yardů z místa předchozího rozehrání a automaticky první down. Holding obrany s sebou nese automaticky první down.

III. 4&12 na A-35. Tým A je ve scrimmage kick formaci a chce puntovat. Bezprostředně po snapu chytí B55 pravého tackle A77 a odtáhne ho stranou, čímž vytvoří mezeru, kterou proběhne B21 pokoušející se zblokovat punt. Punterovi se punt přesto povede a míč je zalehnut na B-35. **Řešení**: B55 se dopustil holdingu. K faulu došlo před kopem, tudíž se na něj nevztahuje PSK penalizace. 10yd penalizace bude provedena z místa předchozího rozehrání a její součástí je automaticky první down. Tým A bude mít 1&10 na A-45.

IV. 4&12 na A-35. Tým A je ve scrimmage kick formaci, na pravé straně formace je gunner A88. Po snapu B21 chytí gunnera A88 a zatímco se A88 snaží během kicku běžet směrem k returnerovi, B21 ho celou dobu drží. Mmíč je zalehnut na B-35. **Řešení**: B21 se dopustil holdingu. Na faul se vztahuje PSK penalizace, která bude provedena z PSK místa. 10yad penalizace bude provedena z místa konce kopu, tým B bude mít 1&10 na B-25.

Bloky do zad

Článek 5. Blok do zad je, s výjimkou bloku do zad runnera s míčem, zakázaný (výklady 9-3-3 a 10-2-2).

Výjimky:

1. Hráči útoku, kteří jsou v okamžiku snapu na scrimmage line uvnitř zóny volného blokování (pravidlo 2-3-6) mohou v zóně volného blokování dovoleně blokovat do zad. Platí tato omezení:
   (a) Pokud hráč zónu volného blokování opustí, tak již do zad blokovat nesmí ani kdyby se do této zóny vrátil.
   (b) Zóna volného blokování zanikne, jakmile ji opustí míč (pravidlo 2-3-6).
   Pravidlo tedy v podstatě říká, že (zejména) mezi linemany se na zepředu a zezadu nehledí a pokud bude kontakt bezprostředně po snapu nad pasem (a současně ne do hlavy), tak bude dovolený.
2. Pokud se hráč otočí k zády k možnému blokaři, který již nemá možnost své rozhodnutí blokovat změnit.
3. Hráč smí strčit soupeře nad pasem do zad při snaze dostat se k runnerovi nebo se dovoleně pokusit zalehnout nebo chytit fumble, backward pass, kick nebo dotknutý forward pass (výjimka 3 pravidla 9-1-5).
4. Pokud se soupeř k blokaři otočí zády ve smyslu pravidla 9-3-3-a-1-b.

5. Oprávněný hráč smí za neutrální zónou strčit soupeře nad pasem do zad při snaze dostat se k forward passu (výjimka 4 pravidla 9-1-5).

Penalizace – 10 yd. Penalizace faulů týmu A za neutrální zónou se provádějí z místa předchozího rozehrání. Safety, pokud faul nastal za goalline týmu A [S43: IBB].

Část 4. Odbití a odkopnutí míče

Batting and Kicking

Odbití volného míče

Článek 1.a. Letící pass smí jakýmkoliv směrem odbít pouze hráč, který je oprávněný dotknout se míče (Výjimka: pravidlo 9-4-2).

b. Jakýkoliv hráč smí zblokovat scrimmage kick.

c. Odbití jiného volného míče v hrací ploše směrem dopředu nebo jakýmkoliv směrem v endzóně je zakázáno (pravidlo 2-2-3-a) (Výjimka: pravidlo 6-3-11) (výklad 6-3-11).

Penalizace – 10 yd a pokud se faulu dopustil tým A a není to v rozporu s jinými pravidly, tak i ztráta downu [S31 a S9: BAT]. (Výjimka: Za odbití scrimmage kicku, který přešel neutrální zónu, ztráta downu součástí penalizace není).

Výklad pravidla 9-4-1

I. Pokus o field goal týmu A z B-30. Hráč týmu B v endzóně vyskočí nad břevno a odbije letící míč. Míč spadne do endzóny a zalehne ho tým A. **Řešení**: Faul, odbití míče v endzóně. Výsledkem akce je touchdown.

II. Pokus o field goal týmu A z B-30. Hráč týmu B v endzóně vyskočí nad břevno a odbije letící míč. Míč spadne do endzóny a zalehne ho tým B. **Řešení**: Faul, odbití míče v endzóně. Výsledkem akce je touchback. Safety v případě přijetí penalizace.

III. Pokus o field goal týmu A z B-30. Hráč týmu B v endzóně vyskočí nad břevno a odbije letící míč. Míč spadne do hrací plochy. **Řešení**: Faul, odbití míče v endzóně. Během standardních čtyř čtvrtin vyústí penalizace podle PSK pravidla v safety. Faul akci neukončil, platí všechna pravidla pro scrimmage kicky. Tým A si může zvolit výsledek akce. Pokud míč zvedne tým A, ale neskóruje, bude přijatá penalizace provedena z místa předchozího rozehrání. Stejně tak pokud k faulu dojde v prodloužení.

IV. Tým A potvrzuje kopem. Hráč týmu B v endzóně vyskočí nad břevno a odbije letící míč. Míč spadne do endzóny a z ní do autu. **Řešení**: Faul, odbití míče v endzóně. Penalizace – polovina vzdálenosti z místa předchozího rozehrání. Při potvrzení PSK pravidla neplatí (pravidlo 10-2-3).

V. Tým A potvrzuje kopem. Hráč týmu B v endzóně vyskočí nad břevno a odbije letící míč. Míč spadne do endzóny a zalehne ho tým A. **Řešení**: Faul, odbití míče v endzóně. Tým A může penalizaci odmítnout a vzít dva body.

VI. Pokud o field goal týmu A. B23 v endzóně vyskočí nad břevno a chytí míč. **Řešení**: Nejde o faul.

VII. Fumble týmu A, který ještě nedopadl na zem, je odbit dopředu B1. Míč skončí v autu za goalline týmu A. **Řešení**: Safety. Odbití letícího fumblu nezavdává nový podnět (pravidlo 8-7-2-b). Faul týmu B. Penalizace – 10 yd.

VIII. Backward pass týmu A, který ještě nedopadl na zem, je odbit B1. Míč skončí v autu za goalline týmu A. **Řešení**: Safety. Pass může být odbit jakýmkoliv směrem, podnět zavdal pass týmu A (pravidlo 8-5-1-a).

IX. B91 v endzóně mufne letící free kick a volný míč v endzóně odbije B96 ven ze hřiště. **Řešení**: Výsledkem akce je touchback. Faul týmu B, zakázané odbití míče v endzóně. Penalizace – 10 yd z místa předchozího rozehrání.

X. B1 interceptne dovolený forward pass na B-20 a míč následně fumbluje na B-38. B2 na B-30 zakázaně odbije volný míč. Míč odbije dopředu, do autu. **Řešení**: Faul týmu B. Penalizace – 10 yd z místa faulu. 1&10 na B-20 pro tým B. Součástí penalizace není ztráta downu, protože je týmu B po provedení penalizace přiřknuta nová série (pravidlo 5-1-1-e-1).

XI. Tým A je připraven na kickoff. Míč leží na týčku a referee dal signál ready for play. Když kicker přiběhne k míče a napřáhne se, začne míč z týčka sklouzávat. Kicker prošvihne a odkopne míč, který padal z týčka. **Řešení**: Nejde o faul. Nejde o porušení pravidla 9-4-4 ani pravidla 9-2-1-a-2-a. Rozhodčí by měli přerušit akci a nařídit opakování kickoffu. Pokud je to nutné kvůli počasí, měl by míč na týčku podržet hráč týmu A.

Odbití letícího backward passu

Článek 2. Házející tým nesmí směrem dopředu odbít letící backward pass.

Penalizace – 10 yd [S31: BAT].

Odbití míče v držení

Článek 3. Míč v držení hráče nesmí být dopředu odbit hráčem tohoto týmu.

Penalizace – 10 yd [S31: BAT].

Oba tyto články v podstatě zakazují „falešné“ forward passy.

Zakázané kopnutí do míče

Článek 4. Kopnutí do volného míče nebo forward passu je zakázáno, kopnutí do míče však nemění status volného míče nebo forward passu. Zakázáno je rovněž kopnutí do míče, který soupeř přidržuje na zemi při provádění place kicku a pokud k němu během scrimmage downu dojde, půjde o fumble a volný míč (pokud k němu dojde při provádění free kicku, akce tímto nezačne) (výklady 8-7-2 a 9-4-1).

Pasáž o statusech míče říká, že zakázaným kopnutím do míče se z akce nestává kop (a neplatí tedy pravidla pro kopy), ale míč a zejména akce si nadále ponechávají své pravidlové vlastnosti jako před kopnutím do míče.

Penalizace – 10 yd a pokud se faulu dopustil tým A a není to v rozporu s jinými pravidly, tak i ztráta downu [S31 a S9: IKB]. (Výjimka: Za kopnutí do scrimmage kicku, který přešel neutrální zónu, ztráta downu součástí penalizace není).

Výklad pravidla 9-4-4

I. 4&8 na A-48. A32 puntuje ze scrimmage kick formace na B-7, kde míč do nohy trefí B25. Aby týmu A zabránil získat míč, kopne B25 na B-4 do kutálejícího se míče. Míč kopne do endzóny týmu B, resp. přes endline do autu. **Řešení**: Výsledkem akce je safety, protože kopnutí B25 do míče zavdalo nový podnět. B25 se dopustil zakázaného kopnutí do míče. Tým A může penalizaci odmítnout a upřednostnit dva body. Pokud

by penalizaci přijal, bude faul B25 penalizován podle PSK pravidel, takže by přijatá penalizace znamenala 1&10 na B-2 pro tým B (pravidla 8-5-1-a a 8-7-2-b).

Část 5. Rvačka

Fighting

Článek 1.a. Členové týmů ve výstrojích ani trenéři se během zápasu, včetně poločasové přestávky, nesmí zapojit do rvačky.

Penalizace – 15 yd. Fauly po akci z místa následujícího rozehrání. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Vyloučení ze zbytku zápasu [S7, S27 nebo S38; a S47: FGT/DSQ].

b. Trenéři a náhradníci nesmí během obou poločasů opustit svou týmovou zónu a zapojit se do rvačky. Nesmí se ani zapojit do rvačky v jejich týmové zóně.

Penalizace – 15 yd z místa následujícího rozehrání. Pokud se faulu dopustil tým B a není to v rozporu s jinými pravidly, tak automaticky i první down. Vyloučení ze zbytku zápasu a z následujícího zápasu [S7, S27 nebo S38; a S47: FGT/DSQ].

Článek 2. Rozhodčí o všech vyloučeních za rvačku písemně vyrozumí organizaci, která jej k zápasu nominovala. Tato organizace udělí trest.

Pro celou část: Trest bude udělen dle Soutěžního řádu, kde je uveden i postup při vyloučení.

Část 6. Surové fauly a hrubé nesportovní chování

Flagrant fouls

Vyloučení hráče

Článek 1. Je-li to možné, posoudí disciplinární komise videozáznam přestupku, za který byl hráč vyloučen za hrubé nesportovní chování nebo surový personal faul (pravidlo 2-10-3) a před následujícím zápasem může rozhodnout o dodatečném trestu.

Přehlédnutý faul

Článek 2. Odhalí-li disciplinární komise při analýze videozáznamu zápasu hrubé nesportovní chování nebo surový personal faul, který rozhodčí během zápasu přehlédli, může před následujícím zápasem hráče potrestat i dodatečně.

Pro celou část: Postup je uveden v Soutěžním řádu.

Pravidlo 10. Penalizace

Penalty Enforcement

Část 1. Provedení penalizace

Penalties Completed

Kdy a jak je penalizace provedena

Článek 1.a. Penalizace je provedena, jakmile je přijata, odmítnuta, dle pravidla zrušena nebo jakmile je refereemu zjevná týmová volba.

b. Jakákoliv penalizace může mít odmítnuta, ale vyloučení hráče platí bez ohledu na to, zdali bude penalizace přijata nebo odmítnuta (pravidlo 2-27-12).

c. Po faul musí být nejprve provedena jeho penalizace faulu, až poté může dát referee signál ready for play platný pro následující akci.

d. Uvedené penalizace se neprovádějí, pokud jsou v rozporu s jinými pravidly.

Současně se snapem

Článek 2. Na faul, když nastane v okamžiku snapu nebo free kicku, se nahlíží jako na faul, který nastal během daného downu (Výjimka: pravidlo 3-5-2-e).

Více faulů jednoho týmu během akce

Článek 3. Pokud jsou refeeremu nahlášeny dva nebo více faulů jednoho týmu během akce, může si tým, který se neprovinil, vybrat pouze jednu z těchto penalizací. Pokud je s některým z faulů spojeno vyloučení hráče, platí však toto vyloučení v každém případě.

Podobně jako v článku 1-b platí, že týmová volba nemá vliv na vyloučení, které je samostatným trestem.

Vzájemně se rušící fauly

Článek 4. Pokud jsou refereemu nahlášeny fauly obou týmů během akce, fauly se vzájemně ruší a down se bude opakovat. Pokud je s některým z faulů spojeno vyloučení hráče, platí však toto vyloučení v každém případě.

Fauly se vzájemně ruší ať už jsou v jakémkoliv poměru, ať už pokud jde o počet faulů nebo jejich yardové ohodnocení.

Výjimky:

1. Pokud během downu dojde ke změně držení míče a tým, který je na konci akce v držení míče, před poslední změnou držení míče nefauloval, může tento tým odmítnout vzájemné vyrušení faulů a ponechat si po provedení penalizace svého faulu míč.
2. Pokud se na všechny fauly týmu B, které nastanou před změnou držení míče, vztahují PSK pravidla, může tým B odmítnout vzájemné vyrušení faulů a přijmout PSK penalizaci.
3. Pravidlo 10-2-7-c (během potvrzení nebo v prodloužení po změně držení míče).

Výklad pravidla 10-1-4

I. Tým B se dopustí faulu během kickoffu týmu A. Nedotknutý míč skončí v autu, mezi goallines. **Řešení**: Vzájemně se rušící fauly. Kickoff se bude opakovat ze stejného místa.

II. Kickoff týmu A z A-35. Nedotknutý míč skončí v autu, mezi goallines. Po skončení akce se tým B dopustí faulu. **Řešení**: Tým B může zvolit opakování kickoffu týmem A z A-45. Pokud si tým B nechá míč, bude rozehrávat z B-20 (po 15yd penalizaci z B-35) nebo z místa 15 yardů za místem, kam míč posune pětiyardová penalizace týmu A (pravidla 6-1-8 a 10-1-6).

III. Tým A je v okamžiku snapu v zakázané formaci. B1 interceptne forward pass A1, postoupí o pět yardů a je složen. Během runu B1 se tým B dopustí clippingu. **Řešení**: Tým B může přijmout vzájemné zrušení faulů a opakování downu nebo odmítnout vzájemné zrušení faulů a ponechat si míč po provedení penalizace vlastního faulu. Ve druhé případě má tým A možná přijmout nebo odmítnout penalizaci clippingu týmu B.

IV. Tým B je v okamžiku snapu v neutrální zóně, A1 hodí zakázaný forward pass, který interceptne B23. Než je B23 složen v hrací ploše, dopustí se během jeho returnu B10 clippingu. **Řešení**: Není volby. Fauly se vzájemně ruší a down se opakuje. Tým B nemůže odmítnout vzájemné zrušení faulů, protože fauloval dřív, než získal míč do držení.

V. B1 interceptne forward pass od A1 a po krátkém postupu fumbluje. Míč zvedne B2 a postoupí s míčem o dalších pět yardů. Tým A se faulu dopustil během akce nebo po akci, tým B fauloval během fumblu nebo během returnu B2. **Řešení**: Pokud faul týmu A nastal během akce, může tým B zvolit možnost vzájemného zrušení faulů a opakovat down, nebo si míč po provedení penalizace vlastního faulu ponechat. Pokud faul týmu A nastal po skončení akce, provedou se obě penalizace a po nich si míč ponechá tým B.

VI. B45 interceptne dovolený forward pass týmu A a poté s míčem získá několik yardů. Během returnu se B23 dopustí clippingu a A78 složí B45 stažením za face masku. **Řešení**: Protože tým B před změnou držení míče nefauloval, může odmítnout vzájemné zrušení faulů a míč si po provedení penalizace vlastního faulu ponechat.

VII. A1 chytí snap, zatímco stojí na vlastní endline. Tým B byl v okamžiku snapu v offsidu. **Řešení**: Faul týmu A, hráč v autu v okamžiku snapu. Faul týmu B, offside. Fauly se vzájemně ruší, down se opakuje. Pozn.: Kdyby tým B nebyl v offsidu, mohl by přijmout penalizaci faulu týmu B; nebo zvolit safety (pravidlo 8-5-1-a).

Fauly po akci

Článek 5. Penalizace faulů po akci jsou vyřízeny odděleně a v pořadí, v jakém fauly nastaly (Výjimka: Pokud jsou refereemu nahlášena nesportovní chování po akci nebo personal fauly po akci, kterých se dopustily oba týmy a žádná z těchto penalizací nebyla dosud provedena, jsou yardové penalizace zrušeny a číslo nebo typ downu zůstávají tak, jak by byly bez ohledy na nastalé fauly. Pokud je s některým z faulů spojeno vyloučení hráče, platí však toto vyloučení v každém případě (pravidla 5-2-6 a 10-2-2-a).).

Výklad pravidla 10-1-5

I. Tým A získá čtyři yardy na 4&8. Po skončení akce je B1 hozen flag za pozdní doskočení do hromady hráčů. **Řešení**: Personal faul týmu B. Penalizace – 15 yd

z místa následujícího rozehrání. 1&10 pro tým B (pravidlo 5-1-1-c), game clock bude spuštěn na snap.

II. Tým A rozehraje před ready for play, poté následuje personal faul jednoho z týmu. **Řešení**: Rozhodčí by měli dbát na to, aby daná situace vůbec nenastala, nicméně pokud se to už stane, jde o fauly před akcí a provedeny budou obě penalizace. Pokud se personal faulu dopustil tým B, posune se tým A pravděpodobně o 10 yardů. Součástí penalizace faulu týmu B je automaticky první down.

III. 2&G na B-3. Runner s míčem A14 je složen na B-1. B67 na něj pozdě doskočí a A14 se mu pomstí udeřením. **Řešení**: Obě penalizace se vzájemně ruší, protože ani jedna zatím nebyla provedena. A14 je vyloučen za rvačku. Následuje 3&G z B-1 (pravidlo 10-1-1).

Kombinace faulů během akce a po akci

Článek 6.a. Fauly během akce se vzájemně neruší s fauly po akci.

b. Pokud je faul jednoho týmu během akce následován jedním nebo více fauly po akci (včetně faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci) téhož týmu nebo soupeře, jsou penalizace vyřízeny odděleně a v pořadí, jakém fauly nastaly.

Výklad pravidla 10-1-6

I. Tým je v okamžiku snapu v zakázaném motionu, poté puntuje. Nedotknutý míč skončí v autu, mezi goalline a po akci se tým B dopustí personal faulu. **Řešení**: Možnosti jsou: (1) Pokud tým B zvolí opakování downu, bude tým A penalizován pěti yardy z místa předchozího rozehrání a následně tým B 15 yardy, přičemž součástí této penalizace je automaticky první down. (2) Tým B může odmítnout penalizaci za zakázaný motion a mít, po provedení 15yd penalizace z místa konce akce, 1&10. (3) Tým B může přijmout pětiyardovou penalizaci z místa konce akce (pravidlo 6-3-13) následovanou 15yd penalizací týmu B. Ve všech případech bude game clock spuštěn na snap (pravidlo 3-3-2-d-8).

II. B17 s returnem interceptionu míří do endzóny. Na A-11 se vysměje A55, který ho marně stíhá. B17 vběhne do endzóny a v její polovině ho A55 složí na zem. **Řešení**: Nesportovní chování B17 i A55. B17 se dopustil faulu během akce, A55 faulu po akci. Provedeny jsou obě penalizace. Penalizace faulu B17 je provedena z A-11, faul A55 je tedy poté penalizován z A-26. Následuje 1&10 z A-13 pro tým B.

III. Předtím, než B2 interceptne dovolený forward pass, se B1 dopustí faulu. Po skončení akce se A1 proviní doskočením. **Řešení**: Míč po provedení penalizace faulu týmu B zůstane týmu A. Poté bude penalizován tým A za faul po akci.

IV. Snap z B-3 (nejde však o potvrzení), tým B je v offsidu. Tým B chytí ve své endzóně interceptne dovolený forward pass a vrátí jej 101 yardů do endzóny týmu A. Poté se tým A dopustí clippingu. **Řešení**: Opakování downu, tým A bude rozehrávat z B-16½.

V. Před interceptionem dovoleného forward passu nedošlo k žádnému faulu. Během returnu se tým B dopustí clippingu, po skončení akce se tým A proviní doskočením. **Řešení**: Míč zůstane týmu B. Tým B je penalizován za svůj clipping, následně je penalizován tým A za faul po akci. S výjimkou případu, že se některá penalizace prováděla z místa blíž než 30 yardů od goalline a směrem k bližší goalline, se penalizace vzájemně pokrátí.

VI. Tým A puntuje a dopustí se violation za zakázaný dotek. Punt returnuje B2, během returnu se B1 dopustí clippingu. B2 fumbluje, fumble zalehne A1. Po akci se faulu

dopustí A2. **Řešení**: První rozhodnutí je na týmu A, protože tým B během akce fauloval. Pokud tým A odmítne penalizaci faulu týmu B, získá tým B míč v místě violation a poté bude moci přijmout penalizaci faulu po akci týmu A. Pokud tým A penalizaci faulu týmu B přijme, bude míč náležet týmu B a postupně se provedou penalizace faulu týmu B a poté faulu týmu A.

Fauly před prodloužením nebo v prodloužení

Článek 7. Fauly, které nastanou mezi koncem čtvrté čtvrtiny a začátkem prodloužení, mezi polovinami prodloužení nebo mezi jednotlivými prodlouženími, jsou provedeny z příslušné yardline, kde začne prodloužení (Výjimka: pravidlo 10-2-5).

Část 2. Postup při penalizaci

Enforcement Procedures

Místo penalizace

Článek 1.a. Místo penalizace je u mnoha faulů určeno v popisu penalizace. Pokud u popisu penalizace faulu místo penalizace stanoveno není, je místo penalizace určeno principem 3-a-1 (pravidla 2-33 a 10-2-2-c).

b. Možná místa penalizace jsou: místo předchozího rozehrání, místo faulu, místo následujícího rozehrání, místo konce runu a – pouze při scrimmage kickcích – PSK místo.

Všechna místa jsou vysvětlena v pravidle 2-25.

Určení místa penalizace a basic spot

Článek 2.a. Fauly po akci. Místem penalizace faulů, které nastanou po skončení akce, je místo následujícího rozehrání. Totéž platí i pro fauly před akcí.

b. Fauly týmu A za neutrální zónou. Pokud se tým A za neutrální zónou dopustí následujících faulů, jsou penalizace provedeny z místa předchozího rozehrání: zakázané použití rukou (illegal use of hands), holding, zakázané bloky, personal fauly a nesportovní chování (Výjimka: Pokud faul nastal v endzóně týmu A, je penalizací safety). Nahlédněte však do pravidla 6-3-13, které se věnuje faulům kopajícího týmu během scrimmage kick akcí.

c. Princip 3-a-1 (pravidlo 2-33) znamená následující:

1. Pokud se tým v držení míče dopustí faulu *za* basic spotem, je penalizace provedena z místa faulu.
2. Pokud se tým v držení míče dopustí faulu *před* basic spotem, je penalizace provedena z basic spotu.
3. Pokud se faulu dopustí tým, který není v držení míče, je penalizace provedena z basic spotu, a to bez ohledu na to, jestli se faulu dopustil *před nebo za* basic spotem.

Kombinace týmů (s míčem, nebo bez míče) a míst ve vztahu k basic spotu (před, nebo za) jsou čtyři. Z nich se penalizuje třikrát z basic spotu a jednou z místa faulu – proto princip 3-a-1.

d. Basic spot se různí podle typu akce a platí následující:

1. *Running akce*.

(a) Pokud daný run skončil za neutrální zónou, je basic spot v místě předchozího rozehrání.

(b) Pokud daný run skončil před neutrální zónou, je basic spot v místě konce daného runu.

(c) Pokud při daném runu žádná neutrální zóna nebyla, je basic spot v místě konce daného runu.

Neutrální zóna není při returnech.

2. *Running akce, při které po změně držení míče skončí run v endzóně (vyjma potvrzení)*.

(a) Pokud faul nastal po změně držení míče v endzóně a výsledkem akce je touchback, je basic spot v místě následujícího rozehrání.

(b) Pokud faul nastal po změně držení míče v hrací ploše a daný run skončil v endzóně, je basic spot na goalline.

(c) Pokud faul nastal po změně držení míče v endzóně, daný run skončil v endzóně a výsledkem akce není touchback, je basic spot na goalline.

Patrně *crème de la crème* celých pravidel fotbalu. Mísí se zde řada faktorů a pokud pochopíte toto pravidlo, tak lze říct, že máte opravdu dobrou a hlubokou znalost pravidel.
Místem (v endzóně nebo v hrací ploše) se ve všech třech odstavcích rozumí místo změny držení míče, nikoliv místo faulu. Ve všech třech případech je pak nutno mít na paměti, že pokud se faulu dopustí tým v držení míče ve vlastní endzóně, tak penalizace znamená safety.
Odstavec a je typicky interception chycený v endzóně, po kterém nenásleduje žádný return. Penalizace je pak v podstatě stejná jako v případě runu, který skončil na 20 yardech.
Odstavec b je jisté míry spíše hypotetický, neboť se týká změny držení míče, po které hráč obrany zaběhne do své endzóny. Odstavec se přitom netýká výjimky pravidla věnujícího se safety o setrvačnosti, tzn. musí jít o případy, kdy ke změně držení míče dojde mimo posledních pět yardů nebo hráč do endzóny vběhne schválně.
Odstavec c je pak zvláštní variantou situace popsané v odstavci a. Odlišnost spočívá v tom, že hráč se po (např.) interceptionu pokusí vyběhnout z endzóny, ale při svém pokusu fumbluje a tento fumble někdo zalehne v hrací ploše.

3. *Forward pass akce*.

Při forward pass akci je basic spot v místě předchozího rozehrání.

4. *Kick akce*.

(a) Při kick akcích je, s výjimkou případu uvedeného v odstavci b (níže), basic spot v místě předchozího rozehrání.

(b) Pokud se na faul vztahuje PSK pravidlo, je basic spot v PSK místě.

Zejména v bodech 3 a 4 je třeba mít na paměti, že forward pass akce a kick akce jsou termíny a je nutné na ně nahlížet ve smyslu pravidla 2-30. Například po chycení passu tedy forward pass akce přechází v running akci.

e. Fauly týmu B během forward pass akce: Pokud během downu nedošlo ke změně držení míče a pokud poslední run skončil před neutrální zónou, je penalizace personal faulů a nesportovního chování týmu B provedena z místa konce tohoto runu (pravidlo 7-3-12) (výklady 7-3-12 a 9-1-2).

Výklad pravidla 10-2-2

I. Kickoff skončí v autu, aniž by se míče dotkl tým B. Míče se ale dotkl tým A a tým A se během kopu provinil rovněž holdingem nebo personal faulem. **Řešení**: Tým B má tyto

možnosti: (1) Rozehrávat z místa zakázaného doteku. (2) Přijmout 5yd, 10yd nebo 15yd penalizaci z místa předchozího rozehrání a nechat tým A opakovat kickoff. (3) Rozehrávat 5, 10 nebo 15 yardů před místem, kde se míč dostal do autu. (4) Rozehrávat 30 yardů před restraining line týmu A.

II. Míč je po fumblu nebo backward passu týmu A volný v endzóně týmu A. V endzóně do míče kopne nebo míč odbije A33. **Řešení**: Penalizace – safety (pravidlo 8-5-1-b).

III. B44 se v hrací ploše dotkne scrimmage kicku, poté se A55 dopustí clippingu v endzóně týmu B. **Řešení**: Penalizace – 15 yd. Provedení buď z místa předchozího rozehrání (tým A zůstane v držení míče), nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B.

IV. Tým A puntuje z vlastní endzóny a míč je returnován na A-30. A23 se během returnu dopustí clippingu v endzóně týmu A. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z basic spotu, což je místo konce akce (A-30). 1&10 pro tým B.

V. Tým A puntuje z vlastní endzóny a míč je returnován na A-30, kde returner fumbluje. Míč je poté zalehnut v hrací ploše. A23 se během fumblu dopustil clippingu v endzóně týmu A. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z basic spotu, což je místo fumblu (A-30). 1&10 pro tým B.

VI. Tým A puntuje z vlastní endzóny, nedotknutý míč skončí v autu na A-40. A2 se před odkopnutím míče dopustil clippingu v endzóně týmu A. **Řešení**: Penalizace – safety (penalizace pravidla 9-1) nebo může tým B, po provedení penalizace z místa konce akce, rozehrávat z A-25.

VII. Tým A snapuje z A-1 a runner s míčem A1 je složen na A-5. Tým B se během akce dopustil v endzóně personal faulu. **Řešení**: Penalizace – 15 yardů z basic spotu (A-5).

VIII. Během puntu se B1 dopustí holdingu. K faulu došlo před nebo za neutrální zónou a v intervalu mezi okamžiky, kdy míč přeletěl neutrální zónu a kdy se míče dotknul tým B. **Řešení**: Penalizace – 10 yd. Pokud má tým B rozehrávat další akci, bude faul penalizován dle PSK pravidla.

IX. B25 fauluje během runu A1 deset yardů před neutrální zónou. A1 získá 30 yardů a poté fumbluje. B48 fumble zvedne a returnem jej vrátí do endzóny týmu A. **Řešení**: Tým B je penalizován z basic spotu, kterým je místo fumblu. Míč zůstane týmu A (pravidlo 5-2-3).

X. 1&10 na A-30. A1 doběhne na B-40, kde je složen. Během runu se B1 dopustí clippingu na A-45. **Řešení**: Penalizace – 15 yardů z basic spotu (B-40). 1&10 na B-25.

XI. 1&10 na A-40. A1 doběhne na B-40, kde fumbluje. Během runu A1 nebo během fumblu se B2 dopustí personal faulu na 50-yardline. Fumble zvedne B1 a returnem jej vrátí do endzóny týmu A. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z basic spotu, kterým je místo konce daného runu (B-40) a první down pro tým A.

XII. Během returnu scrimmage kicku blokuje na B-25 B40 do zad A80. Runner s míčem týmu B je s míčem v držení složen na B-40. **Řešení**: Faul týmu B, zakázaný blok do zad. Penalizace – 10 yardů z místa faulu. 1&10 pro tým B na B-15.

XIII. Tým B interceptne dovolený forward pass a hráč, který hodil interception je faulován během returnu. **Řešení**: Po provedení penalizace bude mít tým B 1&10 (pravidla 2-27-5, 5-2-4 a 9-1).

XIV. B1 interceptne dovolený forward pass (nejde o potvrzení) hluboko ve vlastní endzóně. Zkouší z endzóny vyběhnout, ale nepodaří se mu to a je v endzóně složen. Během runu B1 se B2 dopustí clippingu (a) na B-25; (b) na B-14; (c) v endzóně. **Řešení**: Basic spot je na B-20. (a) 1&10 na B-10. (b) 1&10 na B-7. (c) Safety (pravidla 8-5-1-b, 8-6-1 a 10-2-2-d-2-a).

XV. B17 interceptne dovolený forward pass (nejde o potvrzení) hluboko ve vlastní endzóně. Zkouší z endzóny vyběhnout a, zatímco je B17 ještě v endzóně, A19 se v endzóně dopustí clippingu. Po faulu B17 fumbluje, aniž by předtím z endzóny vyběhl. Míč zalehne A26 na B-2. **Řešení**: Penalizace – 15 yd z goalline. 1&10 pro tým B na B-15 (pravidlo 10-2-2-d-2-c).

XVI. Tým A po safety puntuje z A-20. Týmem B nedotknutý míč skončí v autu. **Řešení**: Možnosti pro tým B jsou: (1) opakování downu z A-15; (2) rozehrávat z 50-yardline; (3) rozehrávat z yardline pět yardů před koncem akce.

XVII. 2&10 na B-40. A4 převezme snap, běží doprava a vyběhne do autu na B-12. A73 blokoval během akce B95 do zad na B-24 a tím mu zabránil v tacklu. **Řešení**: Penalizace – 10 yd provedených z místa faulu. 2&4 na B-34.

PSK penalizace

Článek 3.a. Fauly týmu B, které splňují podmínky uvedené v odstavci b (níže), jsou penalizovány podle pravidel PSK penalizace. Tyto fauly se posuzují, jako by byl tým B v okamžiku faulu v držení míče, ačkoliv ke změně držení míče ve smyslu pravidla 2-4-1-b-3 nedošlo.

b. PSK penalizace se týká *výhradně* faulů týmu B během scrimmage kicků a *výhradně* za splnění těchto podmínek:

1. Nejde o kop během potvrzení, o úspěšný field goal nebo o kop v prodloužení.
2. Míč přejde neutrální zónu.
3. Faul nastane před koncem kopu.
4. Tým B bude rozehrávat následující akci.

Pokud jsou splněny všechny tyto podmínky, bude penalizace provedena podle principu 3-a-1. Tým B se bere jako tým v držení míče a PSK místo je basic spotem (pravidlo 10-2-2-c). Vysvětlení PSK místa je v pravidle 2-25-11.

Výklad pravidla 10-2-3

I. Jeden z týmů fauluje během scrimmage kicku. K faulu došlo před neutrální zónou a poté, co byl míč dotknut před neutrální zónou. Tým B bude rozehrávat následující akci. **Řešení**: Pro penalizaci faulů týmu B platí 3-a-1 princip a jako basic spot poslouží PSK místo (pravidlo 2-25-11). 1&10 pro tým B. Fauly týmu A jsou penalizovány z místa předchozího rozehrání, nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B (pravidlo 6-3-13).

II. Punt týmu A je zblokován, přejde neutrální zónu a před neutrální zónou je nedotknut týmem B. Poté se odrazí zpět za neutrální zónu a tým B se dopustí clippingu nebo holdingu. V okamžiku faulu je míč volný. **Řešení**: Faul nastal během kopu. Pokud má tým B rozehrávat následující akci, postupuje se dle PSK penalizace.

III. Punt týmu A je zblokován a zůstane po celou akci za neutrální zónou. Tým B se před neutrální zónou dopustil holdingu nebo clippingu. **Řešení**: Podle pravidla 10-2-3 lze postupovat pouze v případě, že scrimmage kick přejde neutrální zónu. Míč zůstane, po penalizaci provedené z místa předchozího rozehrání, týmu A.

IV. Čtvrtý down z B-30, úspěšný pokus o field goal týmu A. Tým B se na B-20 dopustí během kopu personal faulu. **Řešení**: Tým A se může zřeknout bodů a provést

penalizaci z místa předchozího rozehrání, nebo si ponechat body a penalizovat tým B před následujícím kickoffem.

V. Čtvrtý down z B-30, neúspěšný pokus o field goal týmu A. Tým B se na B-15 dopustí během kopu faulu. **Řešení**: Míč pro tým B. PSK místo je na B-30, penalizace je provedena z B-15, tedy z místa faulu. Down nelze opakovat (pravidla 2-25-11 a 8-4-2-b).

Řešení a nemožnost opakování downu působí „podezřele“, nicméně je nutné zpozornět při popisu faulu. Situace nepopisuje klasický neúspěšný field goal, ale spíš velmi krátký pokus a charakterem je tedy tato situace blízká spíše puntu.

VI. Punt týmu A přejde neutrální zónu. Během kopu se B79 dopustí holdingu jeden yard před neutrální zónou. B44 kop chytí na B-25 a s míčem doběhne na B-40, kde je složen. **Řešení**: Faul B79 je penalizován dle PSK pravidla. 10yd penalizace je provedena z místa konce kopu, tedy z B-25. 1&10 pro tým B na B-15.

VII. 4&12 na A-35. B77 ihned po snapu chytí guarda A66 a odtáhne ho na stranu. Tím umožní linebackerovi B43 proběhnout mezerou a zkusit kop zblokovat. B44 kop chytí na B-25 a s míčem doběhne na B-40, kde je složen. **Řešení**: Na holding B77 se PSK pravidlo nevztahuje, protože nastal před odkopnutím míče. 10yd penalizace je provedena z místa předchozího rozehrání. Samotných 10 yardů by v první down nevyústilo, ale holding obrany znamená automaticky i první down. Tudíž 1&10 na A-45 pro tým A.

Fauly týmu A během kopů

Článek 4. Po jakémkoliv faulu kopajícího týmu, kromě kick-catch interference (pravidlo 6-4), během free kick akce nebo scrimmage kick akce (vyjma pokusu o field goal), při které míč přejde neutrální zónu, rozhodne tým B, zdali má být penalizace provedena z místa předchozího rozehrání jako basic spotu (Výjimka: při faulu v endzóně týmu A je možností penalizace safety), nebo z místa, kde po konci akce míč náleží týmu B (pravidla 6-1-8 a 6-3-13).

Fauly během nebo po touchdownu, field goalu nebo potvrzení

Článek 5.a. Fauly neskórujícího týmu během akce, která skončí touchdownem (vyjma potvrzení), jsou penalizovány takto:

1. Po personal faulech nebo nesportovním chování rozhodne skórující tým, zdali mají být 15yardové penalizace provedeny před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Pokud kickoff nenásleduje, bude penalizace provedena před potvrzením.
2. 5yardové a 10yardové penalizace se před potvrzením nebo před následujícím kickoffem neprovádějí a jsou dle pravidla odmítnuty. Výjimkou je případ, kdy je provedení penalizace možné díky zakázanému doteku kopu během akce.

b. Penalizace defensive pass interference, ke kterému došlo během potvrzení rozehraného ze 3-yardline nebo blíž ke goalline, jsou provedeny půlením vzdálenosti ke goalline. Pokud bylo potvrzení úspěšné, je penalizace odmítnuta dle pravidla.

c. Po faulech, které nastaly mezi touchdownem a ready for play před potvrzením, případně po faulech, které nastaly během touchdownové akce, avšak posuzovaných jako fauly po akci, rozhodne tým, který se neprovinil, zdali mají být penalizace provedeny před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.
d. Penalizace faulů, které nastaly během field goal akcí, se provádějí dle pravidla. Pokud byl pokus o field goal úspěšný, může se tým A zřeknout bodů a provést penalizaci z místa předchozího rozehrání, nebo si může body ponechat a penalizaci odmítnout. V případě personal faulů nebo nesportovního chování si tým A může body ponechat a penalizaci provést před následujícím kickoffem, nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Penalizace faulů po skončení downu s field goalem a faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci budou provedeny před následující akcí.
e. Penalizace faulů, které nastaly během nebo po potvrzení, se provádějí podle pravidel 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 a 10-2-5-b (výklad 3-2-3).
f. Penalizace faulů ztrátou vzdálenosti nemůže posunout některou týmovou restraining line při free kicku tak, že by byla blíž než pět yardů od goalline. Penalizace, které by při free kicku posunuly restraining line tak, že by byla blíž než pět yardů od jedné z goallines, budou provedeny až z dalšího místa následujícího rozehrání.

Výklad pravidla 10-2-5

Fauly během touchdownu nebo field goalu týmu A:

I. Tým B se během touchdownového runu dopustí clippingu v hrací ploše nebo v endzóně. **Řešení**: Tým A rozhodne, zdali bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení (pravidlo 10-2-5-a-1).
II. Tým B se dopustí personal faulu během akce, během které tým A skóruje touchdown. Mezi skončením akce a ready for play signálem před potvrzením se personal faulu dopustí tým A. **Řešení**: Touchdown platí. Tým A rozhodne, zdali bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Poté bude mít stejné volby tým B a rozhodne o penalizaci faulu týmu A. Je možné, že se obě penalizace vzájemně pokrátí.
III. Tým B se během touchdownového runu dopustí holdingu. Tým A se dopustí faulu po akci. **Řešení**: Touchdown platí. Penalizace holdingu týmu B je odmítnuta dle pravidla. Tým B rozhodne, zdali bude penalizace faulu týmu A provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení (pravidla 10-2-5-a-2 a 10-2-5-c).
IV. Hráč týmu B udeří soupeře během nebo po touchdownovém runu týmu A. Při úspěšném potvrzení byl tým B v offsidu. **Řešení**: Touchdown platí. Hráč týmu B je vyloučen za rvačku. Tým A rozhodne, zdali bude penalizace faulu týmu B provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Po úspěšném potvrzení má tým A možnost opakovat, po provedení penalizace offsidu, potvrzení (pravidla 10-2-5 a 8-3-3-b).

V. Tým B se během touchdownového passu dopustí napadení passera. **Řešení**: Touchdown platí. Tým A rozhodne, zdali bude penalizace provedena před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

VI. Tým B je během úspěšného field goalu v offsidu. **Řešení**: Tým A má možnost přijmout penalizaci z místa předchozího rozehrání a opakovat down, nebo si odmítnutím penalizace ponechat body.

VII. Tým B se během úspěšného field goalu dopustí faulu. **Řešení**: Tým A se může zřeknout bodů a provést penalizaci z místa předchozího rozehrání, nebo si může body ponechat a penalizaci odmítnout. Tým A si může ponechat body a penalizaci personal faulu nebo nesportovního chování provést před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

Fauly po touchdownu týmu A:

VIII. Tým A skóruje touchdown. Po skončení akce tým A fauluje. Tým B fauluje během úspěšného potvrzení. **Řešení**: Touchdown platí. Tým B rozhodne, zdali bude tým A penalizován před potvrzením, nebo před následujícím kickoffem. Tým A rozhodne, zdali bude tým A penalizován před opakovaným potvrzením. Personal fauly týmu B lze penalizovat i před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Je možné, že pokud by penalizace měly být provedené před následujícím kickoffem, tak se vzájemně pokrátí.

IX. Tým A skóruje touchdown. Po skončení akce tým A fauluje. Tým B fauluje po úspěšném potvrzení. **Řešení**: Touchdown platí. Tým B rozhodne, zdali bude tým A penalizován před potvrzením nebo před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. Za faul po potvrzení bude tým B penalizován před kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

Fauly během potvrzení bez změny držení míče (netýká se faulů penalizovaných ztrátou downu a faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci:

X. Tým B se dopustí faulu během úspěšného potvrzení. **Řešení**: Down se po provedené penalizaci bude opakovat, nebo je penalizace odmítnuta dle pravidla. Personal fauly nebo nesportovní chování lze penalizovat před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení (pravidlo 8-3-3-b-1).

XI. Během potvrzení se faulu dopustí tým A i tým B. **Řešení**: Potvrzení se bude opakovat z místa předchozího rozehrání (pravidlo 8-3-3).

XII. Tým A úspěšně potvrdil touchdown kopem. Tým B byl v okamžiku snapu v offsidu a po skončení akce se dopustil personal faulu. **Řešení**: Pokud si tým A zvolí opakovat potvrzení, budou obě penalizace týmu B provedeny před snapem (pravidlo 10-1-6). Pokud tým A odmítne penalizaci za offside a ponechá si bod, bude penalizace faulu týmu B po akci provedena před následujícím kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení (pravidlo 8-3-5).

XIII. Tým A se během neúspěšného potvrzení dopustí zakázaného motionu. Tým B fauluje po skončení akce. **Řešení**: Tým B penalizaci faulu týmu A samozřejmě odmítne. Tým B bude penalizován před kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

Fauly mezi potvrzením a následujícím kickoffem:

XIV. Jeden z týmů fauluje. **Řešení**: Pokud nebylo potvrzení poslední akcí zápasu, je penalizace provedena před kickoffem.

XV. Druhý tým se faulu dopustí dřív, než je provedena penalizace faulu prvního týmu. **Řešení**: Fauly se vzájemně ruší.

XVI. Penalizace faulu týmu B po úspěšném potvrzení je přijata a bude provedena před kickoffem. Poté (a) fauluje tým A; (b) fauluje tým B; (c) faulují oba týmy. **Řešení**: (a) Penalizace budou postupně provedeny před kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. (b) Penalizace obou faulů týmu B budou postupně provedeny před kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení. (c) Tyto fauly se vzájemně ruší. Za původní faul bude tým B penalizován před kickoffem nebo z místa následujícího rozehrání v prodloužení.

Polovina vzdálenosti ke goalline

Článek 6. Penalizace ztrátou vzdáleností nesmí být nikdy delší, než je polovina vzdálenosti mezi místem penalizace a goalline týmu, který se provinil. Toto platí i pro potvrzení rozehrané mezi 3-yardline (včetně) a goalline.
(Výjimky: (1) Defensive pass interference během scrimmage downů s výjimkou potvrzení (pravidla 7-3-8 a 10-2-5-b); a (2) Defensive pass interference během potvrzení rozehraného dál, než 3 yardy od goalline.)

Zvláštní ustanovení pro fauly po změně držení míče

Článek 7. Pro fauly po změně držení míče v prodloužení nebo během potvrzení platí zvláštní ustanovení.

a. Týmové penalizace jsou odmítnuty dle pravidla. (Výjimky: Penalizace personal faulů, nesportovního chování, personal faulů po akci a faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci se provádějí před následující akcí.)
b. Skórování týmu, který se během akce dopustil faulu, je zrušeno (Výjimka: Fauly během akce posuzované jako fauly po akci) (výklad 8-3-2).
c. Pokud se během downu faulů dopustily oba týmy a tým B nefauloval před změnou držení míče, jsou fauly zrušeny a down se neopakuje. Pokud k tomu dojde při potvrzení, je tímto potvrzení ukončeno (Výjimky: Penalizace personal faulů, nesportovního chování, personal faulů po akci a faulů během akce posuzovaných jako fauly po akci se provádějí před následující akcí. Viz pravidlo 8-3-5.) (výklad 8-3-4).

Pravidlo 11. Rozhodčí

The Officials, Jurisdiction and Duties

Část 1. Pravomoc

Jurisdiction

Článek 1. Pravomoc rozhodčích nad zápasem začíná 60 minut před plánovaným začátkem zápasu a končí v okamžiku, kdy referee ukončí zápas [S14].

Pravomoc rozhodčích je vymezená Soutěžním řádem.

Část 2. Odpovědnosti

Responsibilities

Článek 1. Zápas řídí alespoň čtyři rozhodčí. Tři rozhodčí mohou zápas řídit jen za výjimečných okolností jako zranění nebo při opožděném příjezdu.

Zápas řídí čtyři až sedm rozhodčích.

Zápas řídí tři až pět rozhodčích.

Článek 2. Odpovědnosti rozhodčích a jejich mechanika jsou uvedeny v aktuálním vydání *Manuálu fotbalových rozhodčích* vydaném IAFOA. Rozhodčí jsou povinni Manuál znát a řídit se jím.

a. Znalost mechaniky, která je napsaná pro tříčlenné až osmičlenné crew rozhodčích, je zásadní. Používání manuálů, které se věnují jen některým aspektům mechaniky, je v mezinárodních soutěžích zakázáno.

b. Národní svazy jsou vybízeny k používání jednotné mechaniky v rámci svých soutěží, čímž svým rozhodčím ulehčí přechody mezi domácími a mezinárodními zápasy.

c. Počínaje rokem 2028 budou na mezinárodní soutěže zváni jen rozhodčí pravidelně používající aktuální schválenou mechaniku. „Aktuální mechanika“ znamená nejnovější Manuál fotbalových rozhodčích, případně jeho předešlé vydání, pokud od vydání nejnovějšího neuplynulo více než 12 měsíců.

d. Výjimky: USA, Kanada, Mexiko a Japonsko.

Pravidlo 12. Video review

Instant replay

Část 1. Působnost video review

Scope of the instant replay

Vyvolání review

Článek 1.a. Referee může video review vyvolat na návrh jakéhokoliv rozhodčího (včetně video rozhodčího). Podmínkou je, aby akce spadala do působnosti video review.

Referee může video review vyvolat pouze k přezkoumání akce, která skončí méně než dvě minuty před koncem zápasu nebo v prodloužení.

b. Hlavní trenér může k video review vyzvat tím, že si před dovoleným rozehráním následující akce vezme týmový timeout.

Hlavní trenér může k video review vyzvat tím, že si před dovoleným rozehráním následující akce vezme týmový timeout a současně vyzve k video review.

Čas týmového timeoutu tedy nelze využít na promýšlení vhodnosti výzvy. Není-li výzva oznámena současně s timeoutem, půjde pouze o týmový timeout a během probíhajícího timeoutu již požadavek na výzvu doplnit nelze.
Poté, co si hlavní trenér patrně u nejbližšího rozhodčího vyžádá timeout s výzvou, vysvětlí refereemu, čeho se má výzva týkat.

1. Po dokončení video review:
   (a) Dojde-li ke změně jakéhokoliv rozhodnutí učiněného na hřišti, není týmu odečten timeout.
   (b) Nedojde-li ke změně rozhodnutí učiněného na hřišti, je týmu odečten timeout a tým již po zbytek zápasu pozbyl práva vyzvat k video review.
2. Pokud tým vyzve k video review kvůli akci, která nespadá do výčtu přezkoumatelných akcí (viz pravidlo 12-2-2), je týmu odečten timeout, ale tým má i nadále možnost vyzvat k video review.
3. Hlavní trenér nemůže k video review vyzvat, pokud již jeho tým vyčerpal všechny své timeouty v daném poločase nebo v daném prodloužení nebo si timeout nemůže vzít.
4. Výzvy k video review se neberou v potaz, pokud tým již vyčerpal všechny své timouty nebo si timeout nemůže vzít nebo pozbyl práva výzvy k video review.
5. Tým nemůže vyzvat k video review něčemu, čím se už video rozhodčí zabýval a rozhodl o tom. Do signálu ready for play však tým může vyzvat k video review jiné situace nastalé během téže akce, kterou se video rozhodčí při prvním review nezabýval.
6. Pokud video rozhodčí rozhodne o změně jiného rozhodnutí, než kvůli kterému tým vyzval k video review, není týmu odečten timeout a nepozbyl práva výzvy k video review.

Referee musí při vyvolání video review oznámit, jaká konkrétní záležitost bude přezkoumávána. Podobně hlavní trenér musí při výzvě k video review oznámit, jaká

konkrétní záležitost má být přezkoumána. Video rozhodčí poté bude přezkoumávat pouze tuto jednu záležitost.

Výklad pravidla 12-2-1

I. Tým vyzval k video review konkrétní situace během předcházející akce. Předmětná situace však byla mimo záběry kamer a nešlo ji posoudit. (a) Na videu nebyla odhalená ani jiná chyba rozhodčích. (b) Na videu byla odhalená jiná chyba rozhodčích a toto rozhodnutí bylo po video review změněno. **Řešení**: (a) Týmu je odečten timeout a po zbytek zápasu již pozbyl práva vyzvat k video review. (b) Týmu není odečten timeout a nepozbyl práva výzvy k video review. Znění pravidla 12-2-1-b má znemožnit týmu, aby využíval výhody opakovaných výzev k video review situací, které jsou mimo záběry kamer.

II. Hlavní trenér vyzve k video review, ačkoliv už jeho tým nemá žádné timeouty nebo si timeout vzít nemůže. **Řešení**: Výzva se nevezme v potaz. Nejde však o porušení pravidla 9-2-1-a-1-m, protože video review v zápase možné je, jen ne v tento okamžik.

Výčet situací, které lze přezkoumat na videu

Článek 2.a. Na videu lze přezkoumat pouze akce, u nichž panuje pochybnost o:

1. Skórování
2. Pozici míče ve vztahu ke goalline
3. Změně držení míče
4. Faulu uvedeném v konkrétním výčtu přezkoumatelných faulů (pravidlo 12-2-3) (faul může být nalezen i zrušen)
5. Vyloučení
6. Posouzení herní situace, tzn. zdali akce byla nebo nebyla ukončena, zdali míč byl nebo nebyl dotknut, kdy a/nebo kde se míč/hráč dostal do autu, který hráč je v držení míče, zdali šlo o forward nebo backward pass, zdali šlo o pass nebo fumble nebo zdali byl forward pass chycen nebo nechycen
7. Posouzení zdali hráč, který chytil nebo zalehl fumble, byl hráč, který fumbloval
8. Posouzení, zdali byl zahlášen fair catch signál nebo zdali hráč přijímajícího týmu postupoval po fair catch signálu (faul může být nalezen i zrušen)
9. Pozici hráče v souvislosti se střídáním, zakázaným passy (včetně intentional groundingu), zakázanými kopy a předávkou (faul může být nalezen i zrušen)
10. Pozici míče ve vztahu k prvnímu downu

    Za úspěšnou výzvu se nepovažuje jen samotné posunutí míče na základě přezkoumání akce, nutností je změna rozhodnutí ve smyslu dosažení nebo nedosažení prvního downu.
11. Číslo downu
12. Status času a čas zbývající do konce čtvrtiny
13. Jakékoliv zjevné chyby, které mají významný dopad na výsledek zápasu

b. Video lze rovnou měrou využívat pro potvrzení, že k přezkoumávané situaci skutečně došlo nebo naopak, že k ní nedošlo.

c. Při přezkoumávání konkrétní záležitosti, ke které došlo během akce, lze přezkoumat i jiné během stejné akce nastalé záležitosti, pokud spadají do výčtu situací, které lze přezkoumávat na videu.

Referee musí při vyvolání video review oznámit, jaká konkrétní záležitost bude přezkoumávána. Podobně hlavní trenér musí při výzvě k video review oznámit, jaká konkrétní záležitost má být přezkoumána. Video rozhodčí poté bude přezkoumávat pouze tuto jednu záležitost.

Pokud je tedy akce přezkoumávána např. kvůli posouzení, zdali byl pass chycený nebo nechycený, nelze přezkoumávat i související zákrok obránce ve vztahu k pass interference ani nesouvisející formaci útoku v okamžiku snapu, blokování offensive linemanů, počet obránců na hřišti apod. Jinými slovy, následující výklad pravidla pro české soutěže neplatí.

Výklad pravidla 12-2-2

I. Video rozhodčí přezkoumává akci kvůli rozhodnutí, zdali by pass chycen, nebo nechycen, a povšimne si personal faulu A88. **Řešení**: Faul A88. Jakmile je rozhodnuto o ne/nechycení passu, rozhodne tým B, zdali penalizaci přijme nebo odmítne.

II. Video rozhodčí při přezkumu videa našel jasný důkaz, že runner byl s míčem držen tak, že byl jeho forward progress zastaven dřív, než fumbloval. **Řešení**: Rozhodnutí bude změněno,akce skončila v místě, kde byl zastaven forward progress runnera s míčem. *Na rozdíl od např. NFL lze přezkoumávat i rozhodnutí o forward progressu.*

Konkrétní výčet faulů, které lze přezkoumat na videu

Článek 3. Následující konkrétní fauly lze přezkoumávat na videu a video rozhodčí může, jak odhalit faul, který nehodili rozhodčí na hřišti, tak i odvolat faul, který rozhodčí na hřišti hodili.

a. Faul obvykle znamenající 15yd penalizaci, včetně pass interference.
b. Jakýkoliv faul, který nastal po two-minute warningu ve čtvrté čtvrtině nebo během prodloužení.
c. Hození forward passu nebo předání míče dopředu poté, co míč a hráč celým svým tělem jsou nebo byli před neutrální zónou nebo po změně týmového držení míče.
d. Runner s míčem před neutrální zónou před odkopnutím míče.
e. Blok hráče týmu A provedený dřív, než je oprávněn dotknout se míče při onside kicku.
f. Počet hráčů jednoho nebo druhého týmu na hřišti během akce nebo po hození flagu za zakázané střídání.
g. Zakázaný dotek forward passu původně oprávněným receiverem, který vyšlápl do autu. Nebo dotek forward passu původně neoprávněným hráčem.
h. Vyšpápnutí hráče týmu A do auto během kick akce a navrácení se zpět do hřiště během downu; a zdali byl tento hráč do autu vyblokován.
i. Hráč v autu dotýkající se free kicku, který nebyl dotknut v hrací ploše.
j. Forward pass, který se po změně rozhodnutí o posouzení backward passu, stal druhým forward passem hozeným během akce.

Výklad pravidla 12-2-3

I. Kdykoliv po two-minute warningu ve čtvrté čtvrtině nebo v prodloužení si video rozhodčí v opakovačce všimne jasného false startu. (a) Hráč týmu A získá 3 yardy. (b)

Hráč týmu A fumbluuje a míč zalehne tým B. **Řešení**: (a) i (b) Rozhodnutí bude po video review změněno. Bude odměřena 5yd penalizace a míč zůstane v držení týmu A.

Zranění hráči

Článek 4. Video rozhodčí může přerušit hru, pokud si všimne zraněného účastníka zápasu, kterého rozhodčí na hřišti přehlídli (pravidlo 3-3-6).

Ostatní situace

Článek 5.a. Pokud se passer před odhozením passu dotkne země (něčím jiným než chodidlem nebo rukou od zápěstí) nebo se dostane do autu a video rozhodčí dojde k jasnému závěru, že míč byl odhozen před koncem akce, lze na tomto základě změnit výsledek akce a to dle jejího bezprostředního vyústění. Byl-li pass chycen, bude míč náležet týmu v místě chycení, tzn. bez možnosti dalšího postupu. Pokud pass chycen nebyl, je výsledkem incomplete pass.

b. Fauly znamenající 5yardové a 10yardové penalizace nebudou odměřeny, pokud po zásahu video review nastaly až po skončení akce.

c. Personal fauly a nesportovní chování budou odměřeny vždy, bez ohledu na výsledek video review..

Jde o například tuto situaci – RB uběhne 10 yardů a možná se dotkne kolenem země, ale rozhodčí akci neukončí. Poté uběhne dalších 20 yardů a během tohoto "druhého" běhu se útok dopustí holdingu. Video review zjistí, že akce skončila už po 10 yardech a holding tedy bude zrušen. Pokud by se však útok nedopustil holdingu, ale bloku pod pasem (tedy personal faulu), penalizace odměřena bude.

Část 2. Provedení

Procedures

Vybavení a obsluha

Článek 1.a. Video rozhodčí může použít jakékoliv smysluplně použitelné zobrazovací zařízení. O zdroji videa musí video rozhodčí rozhodnout před zápasem. Využít lze i kamery připevněné na výstroji.

Vyžití video review je přípustné pouze v zápasech, které předem označí soutěžní komisař. Soutěžní komisař rovněž určí způsob, jakým bude video review provedeno.
Přípustné jsou dva alternativní postupy:
1. Roli video rozhodčího plní sám referee, který má k dispozici použitelné zobrazovací zařízení, na kterém sám akci přezkoumá. Záběry si může vybírat sám, případně s pomocí video asistenta, se kterým je ve spojení.
2. Pokud referee nemá možnost akci sám přezkoumat, provede přezkoumání akce video rozhodčí, se kterým je referee ve spojení.

b. Pokud jsou opakovačky vidět na velké stadionové obrazovce, mohou je rozhodčí na hřišti během video review sledovat a získat z nich jasný důkaz potřebný pro změnu rozhodnutí. Takto lze postupovat i v případech, kdy k dispozici není video rozhodčí, ale referee si může o opakovačky sám požádat.

c. Video review nelze použít, pokud k dispozici není video rozhodčí a pokud o tom, co bude vidět na opakovačkách na velké stadionové obrazovce, rozhoduje jen jeden tým.
d. Není-li k dispozici video rozhodčí, ale poblíž hřiště je k dispozici vhodná technika, měl by referee zvážit využití video review, pokud jsou splněny tyto podmínky.
   (1) Zařízení, které má být použito je vně limit lines, zcela mimo týmové zóny a rovněž odděleno od diváků nebo osob okolo hřiště. Optimálně by měl být ve stanu nebo pod nějakým přístřeškem poskytujícím ochranu před deštěm a přímým slunečním svitem.
   (2) Referee před zápasem rozhodne, že nabídnutý zdroj videa je natolik kvalitní, aby mohl smysluplně posloužit.
   (3) Referee před zápasem rozhodne, že obrazovka, na které by měl opakovačky prohlížet, je dostatečně velká a má dostatečné rozlišení na to, aby video review mohlo smysluplně posloužit.
   (4) Národní svazy mohou stanovit podmínky a postupy, za kterých lze video používat. Před použitím videa v soutěžních zápasech musí týmy prokázat, že jejich video technika těmto podmínkám vyhovuje.

Zahájení review

Článek 2.a. Video review může být zahájeno přerušením hry kdykoliv před dovoleným rozehráním následující akce. Přijatelným zahájením video review je i případ, kdy rozhodčí v dobrém úmyslu zapíská nebo signálem naznačí svůj záměr těsně po rozehrání následující akce.
b. Video review může být zahájeno, kdykoliv je rozhodčí přesvědčen, že:
   1. Existuje smysluplný předpoklad věřit, že původní rozhodnutí na hřišti bylo chybné, a současně
   2. Akci lze přezkoumat na videu, a současně
   3. Výsledek video review by mohl mít přímý vliv na výsledek zápasu. Pokud video review přímý vliv na výsledek zápasu mít nemůže (mj. v situaci, kde se čas měří podle mercy rule), nepoužije se.
c. Rozhodčí nesmí zahájit video review v situaci, kdy by tím jeden z týmů získal výhodu ve vztahu k času (ať už ve smyslu game clocku nebo play clocku).
d. Počet rozhodčími zahájených video reviews není nijak omezen, stejně tak není omezena doba přezkoumávání akce. Rozhodčí by nicméně měli mít na paměti celkovou délku zápasu a nepřezkoumávat akce o velmi omezeným vlivem na zápas.
e. Vyloučení lze přezkoumávat kdykoliv, protože mají obvykle vliv i možnost hráče nastoupit k následujícímu zápasu.

Podmínky pro změnu rozhodnutí

Článek 3.a. Pokud video rozhodčí nalezne jasný a nesporný důkaz o tom, že rozhodnutí na hřišti bylo chybné, případně během přezkoumání nalezne něco, co bylo rozhodčími na hřišti opomenuto, doporučí rozhodčím na hřišti změnit jejich rozhodnutí.

b. V případě jiného (tzn. nikoliv nesporného) důkazu sdělí video rozhodčí své poznatky rozhodčím na hřišti a dá jim možnost změnit jejich rozhodnutí na základě kombinace tohoto zjištění a zjištění, ke kterým rozhodčí dospěli již na hřišti. Postoj video rozhodčího nemá přednost před posouzením situace rozhodčími na hřišti, ale může jim doporučit, jak rozhodnout. Konečné vyhodnocení faktů a rozhodnutí je však vždy na rozhodčích na hřišti.

Rozhodnutí rozhodčích na hřišti lze změnit výhradně v případě, že video rozhodčí nalezne jasný a nesporný důkaz o tom, že rozhodnutí na hřišti bylo chybné. Není-li takový důkaz při přezkoumávání akce nalezen, nelze rozhodnutí změnit.

c. Za rozhodčího na hřišti, který nemůže komunikovat s video rozhodčím, může jednat jiný rozhodčí, zpravidla referee.

S video rozhodčím, případně video asistentem, jedná vždy pouze referee.

d. Pokud měl být podle názoru video rozhodčího hozen flag, nemusí jej referee vyslyšet, pokud je přesvědčený, že situace nebo zákrok popsaný video rozhodčím by nebyla posouzená jako faul, kdyby ji rozhodčí na hřišti zaznamenal. Video rozhodčí postupuje podle stejných rozhodcovských zásad jako rozhodčí na hřišti.

Postup

Článek 4.a. Příslušný rozhodčí byl měl při komunikaci s video rozhodčím opakovat informace, které mu video rozhodčí sdělí, aby se oba ujistili, že rozhodčí na hřišti informaci porozuměl.

b. Rozhodčí na hřišti (nebo v jeho zastoupení referee) obvykle požádá video rozhodčího, aby mu zodpověděl konkrétní otázku.

c. Dojde-li ke změně rozhodnutí, sdělí video rozhodčí refereemu všechny nutné relevantní informace (následující down, zbývající yardy, yardline, umístění míče, čas) potřebné k navázání hry v souladu se správným rozhodnutím.

1. Pokud video rozhodčí nemá přesné informace, lze je odhadnout.
2. Pokud game clock běžel a byl zastaven pouze kvůli video review, měl by být upraven tak, aby mezi akcemi nemohlo uplynout víc než 40 sekund.
3. Pokud kdykoliv po two-minute warningu neměl být game clock správným rozhodnutím zastaven, bude game clock nastaven podle času zbývajícího v okamžiku skončení akce. Referee poté nechá z game clocku odečíst 10 sekund a game clock bude spuštěn na signál refereeho. Oba týmy mohou 10sekundový odečet zrušit použitím týmového timeoutu.
4. Pokud se přezkoumáním akce, během které vypršel čas poločasu a po které by se čas spustil na ready for play, zjistí, že akce skončila ještě před

vypršením času, lze čas vrátit, avšak pouze za podmínky, že v momentě skutečného skončení akce zbývaly alespoň 3 sekundy. Pokud zbývaly 2 nebo 1 sekunda a tým A si nevezme timeout, poločas skončí. (Toto nemá vliv na situace, kdy je čas zastaven a znovu se spustí až při snapu, tzn. například nechycený pass nebo vyběhnutí runnera s míčem do autu.)

5. Pokud čas čtvrtiny vypršel během akce, během které měl být game clock podle pravidla v okamžiku konce akce zastaven, nebo po které by bylo možné vzít si zbývající týmový timeout, může video rozhodčí čas vrátit. Ve čtvrté čtvrtině se toto použije jen v případě, že je rozdíl ve skóre menší než devět bodů (v potaz se musí vzít všechny možné výsledky touchdownového potvrzení).

d. Po přezkoumání akce referee oznámí, že:

1. rozhodnutí na hřišti je **potvrzeno**, pokud důkaz na videu potvrdí rozhodnutí na hřišti;
2. rozhodnutí na hřišti **zůstává v platnosti**, pokud důkaz na video není nesporný;
3. rozhodnutí na hřišti je **změněno** a jak a proč, pokud důkaz na videu odhalí, že došlo k chybě.

1. Pokud video odhalí, že došlo k chybě, oznámí referee po přezkoumání akce, že rozhodnutí na hřišti je změněno, vysvětlí správné rozhodnutí a další postup. Pokud byla akce přezkoumána po výzvě hlavního trenéra, sdělí referee rovněž, že týmu není odečten timeout a tým může video review vyvolat znovu.

2. Pokud video jasný a nesporný důkaz chybného rozhodnutí neodhalí, oznámí referee po přezkoumání akce, že rozhodnutí na hřišti zůstává v platnosti a vysvětlí další postup. Pokud byla akce přezkoumána po výzvě hlavního trenéra, sdělí referee rovněž, že týmu je odečten timeout a tým již pro zbytek zápasu pozbyl práva vyzvat k video review.

Fauly a penalizace

Přehled penalizací

Summary of penalties

S označuje číselný kód signálu rozhodčího a odkazuje na obrázky níže. Pokud je u kód i hvězdička, ukáže referee i signál 9. Pr-Čá-Čl je určení pravidla, části pravidla a článku pravidla, Str odkazuje na stránku, kde je faul vysvětlen.

Ztráta downu	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Zakázaný scrimmage kick	*31	6	3	10	121
Zakázaná předávka míče dopředu	*35	7	1	6	137
Akce se záměrným volným míčem	*19	7	1	7	137
Záměrné hození backward passu do autu	*35	7	2	1	137
Zakázaný forward pass týmu A	*35	7	3	2	139
Intentional grounding	*36	7	3	2	139
Zakázaný dotek forward passu	*16	7	3	4	141
Zakázaný dotek forward passu hráčem v autu	*16	7	3	11	149
Pass zakázaného quarterbacka	*19	7	3	13	150
Run zakázaného quarterbacka	*19	7	3	13	151
Zakázané odbití volného míče	*31	9	4	1	192
Zakázané kopnutí do míče	*31	9	4	4	193

5yd penalizace	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Upravení povrchu hřiště a získání výhody	27	1	2	9	26
Nesprávné číslování	23	1	4	2	28
Přestupky během losu	19	3	1	1	67
Zdržování hry	21	3	4	2	90
Upravení povrchu hřiště	21	3	4	2	90
Narušování signálů útoku	21	3	4	2	90
Porušení pravidel o střídání	22	3	5	2	94
Zdržování hry plynoucí ze střídání	21	3	5	2	95
Více než 11 hráčů ve formaci nebo během akce (tým A)	22	3	5	3	97
Více než 11 hráčů ve formaci nebo během akce (tým B)	22	3	5	3	97
Rozehrání akce před ready for play	19	4	1	4	103
Uplynutí play clocku	21	4	1	5	104
Porušení pravidla o free kick formaci	18,19	6	1	2	111
Hráč v autu v okamžiku kopnutí do míče při free kicku	19	6	1	2	112
Hráč týmu A v autu během free kicku	19	6	1	11	116
Bloky týmu A během free kicku	19	6	1	12	116
Free kick do autu	19	6	2	1	117
Return kick	31	6	3	10	121
Zakázaný scrimmage kick (a ztráta downu)	*31	6	3	10	121
Označení místa place kicku	19	6	3	10	122
Hráč týmu A v autu během scrimmage kicku	19	6	3	12	123
Linemani týmu B tři na jednoho ve field goal formaci	19	6	3	14	124

Udělání více než dvou kroků po fair catchi	21	6	5	2	127
Zakázaný snap	19	7	1	1	130
Pozice snappera a posouvání míčem	19	7	1	3	131
Tým A nebyl po ready for play mezi 9yd značkami	19	7	1	3	131
Encroachment útoku	19	7	1	3	132
False start nebo předstírání rozehrání	19	7	1	3	132
Hráč v autu v okamžiku snapu	19	7	1	4	133
Hráč útoku v zakázaném motionu v okamžiku snapu	20	7	1	4	134
Zakázaná formace	19	7	1	4	134
Zakázaná formace kvůli výjimce z pravidla o číslování	19	7	1	4	134
Zakázaný shift	20	7	1	4	135
Překážení soupeři nebo rozehrání	18	7	1	5	135
Hráč obrany mířící bez doteku k některému z backů	18	7	1	5	135
Prudké a neobvyklé pohyby obránců	21	7	1	5	136
Offside obrany	18	7	1	5	136
Hráč obrany v autu v okamžiku snapu	19	7	1	5	136
Zakázaná předávka míče dopředu (a ztráta downu)	*35	7	1	6	137
Akce se záměrným volným míčem (a ztráta downu)	*19	7	1	7	137
Záměrné hození backward passu do autu (a ztráta downu)	*35	7	2	1	137
Snap převzatý linemanem	19	7	2	3	138
Zakázaný forward pass týmu A (a ztráta downu)	*35	7	3	2	139
Neoprávněný receiver před scrimmage line	37	7	3	10	149
Zakázaný dotek forward passu	16	7	3	11	149
Offside obrany při field goalu v 9s formě	18	8	4	3	161
Blokování útoku při field goalu v 9s formě	19	8	4	3	161
Vběhnutí do kickera nebo holdera	30	9	1	16	177
Sideline interference (může být i za 15 yardů)	29	9	2	5	186
Pomoc runnerovi s míčem nebo vzájemné propojení	44	9	3	2	188

10yd penalizace	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Včasné nevyklizení hřiště	21	3	4	1	87
Zakázaný blok hráče, který provedl fair catch signál	40	6	5	4	126
Zakázané použití rukou nebo paží útokem	42	9	3	3	185
Holding útoku	42	9	3	3	186
Ruce spojené ve spojenou pěst	42	9	3	3	186
Zakázané použití rukou obranou (první down)	42	9	3	4	187
Holding obrany (první down)	42	9	3	4	187
Zakázaný blok do zad	43	9	3	5	188
Zakázané odbití volného míče (a ztráta downu)	*31	9	4	1	186
Zakázané odbití backward passu	31	9	4	2	190
Odbití míče v držení hráčem v držení míče	31	9	4	3	190
Zakázané kopnutí do míče	*31	9	4	4	190

15yd penalizace	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Označení míče	27	1	3	3	28
Měnění čísla dresu (a vyloučení)	27	1	4	2	28
Špatná barva dresu	27	1	4	5	32

Zakázané komunikátory (a vyloučení)	27,47	1	4	10	36
Odposlouchávání (a vyloučení)	27,47	1	4	13	38
Nepřipravený tým na začátku poločasu	21	3	4	1	90
Rychlé střídání s úmyslem znevýhodnit soupeře	27	3	5	2	95
Blokování hráče, který provedl free kick	40	6	1	9	115
Zakázaná wedge	27	6	1	10	115
Překážení chycení kopu	33	6	4	1	125
Zakázaný blok hráče, který provedl fair catch signál	40	6	5	4	129
Skládání nebo blokování hráče, který provedl fair catch	38	6	5	5	129
Offensive pass interference	33	7	3	8	145
Defensive pass interference (první down)	33	7	3	8	145
Blokování obrany při field goalu v 9s formě (první down)	38	8	4	3	161
Personal faul (první down)	38	9	1	-	166
Udeření soupeře (první down)	38	9	1	2	166
Podražení (první down)	46	9	1	2	166
Targeting – trefení násilným způsobem temenem helmy (první down a vyloučení)	24,38,47	9	1	3	167
Targeting – trefení bezbranného hráče násilným způsobem do hlavy nebo krku (první down a vyloučení)	24,38,47	9	1	4	167
Clipping (první down)	39	9	1	5	169
Blokování pod pasem (první down)	40	9	1	6	169
Zákrok po skončení akce (první down)	38	9	1	7	172
Zákrok v autu (první down)	38	9	1	7	172
Zákroky na hlavu a facemasku (první down)	38,45	9	1	8	173
Napadení passera (první down)	34	9	1	9	173
Chop blok (první down)	41	9	1	10	174
Zvedání a skok plavmo (první down)	38	9	1	11	174
Omezení pro obránce	27	9	1	11	175
Trefení soupeře mimo hru (první down)	38	9	1	12	175
Přeskakování (první down)	38	9	1	13	175
Napadení passera (první down)	38	9	1	14	175
Skládka za límec (první down)	25,38	9	1	15	176
Napadení kickera nebo holdera (první down)	30,38	9	1	16	176
Předstírání napadení nebo vběhnutí	27	9	1	16	177
Blokování hráče, který provedl free kick	40	9	1	16	177
Hra bez helmy (první down)	38	9	1	17	178
Blok ze slepé strany (první down)	38	9	1	18	178
Nesportovní chování (první down)	27	9	2	1	179
Sprosté výrazy	27	9	2	1	179
Osoby bez svolení na hřišti	27	9	2	1	181
Jednání vyvolávající negativní dojem ze zápasu	27	9	2	1	179
Nevrácení míče rozhodčímu	27	9	2	1	180
Osoby mimo týmovou zónu	27	9	2	1	181
Hluk od osob podléhajících pravidlům	27	9	2	1	181
Ukrývání míče	27	9	2	2	183
Předstírání střídání	27	9	2	2	183
Matení soupeře výstrojí	27	9	2	2	183
Matení soupeře neobvyklou činností nebo komunikací	27	9	2	2	183

Matení soupeře nebo rozhodčích předstíráním zranění	27	9	2	2	183
Více hráčů se stejným číslem	27	9	2	2	183
Úmyslný kontakt s rozhodčím (a vyloučení)	27,47	9	2	4	186
Sideline interference (může být i za 5 yardů)	27,29	9	2	5	186
Fyzické překážení rozhodčímu	27	9	2	5	186
Rvačka (první down a vyloučení)	27,38,47	9	5	1	194

Polovina vzdálenosti ke goalline	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Pokud penalizace ztrátou vzdálenosti přesáhne půlku vzdálenosti (vyjma defensive pass interference)	-	10	2	6	205

Míč pro faulovaný tým v místě faulu	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Defensive pass interference pod 15 yardů (první down)	33	7	3	8	145

Odebraný timeout za violation	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Zakázaná čísla na dresech	27	1	4	5	32
Nepoužití povinné výstroje	23	1	4	8	35
Použití zakázané výstroje	23	1	4	8	35
Vysvětlení refereeho hlavnímu trenérovi	21	3	3	4	83
Zraněný hráč poté, co rozhodčí připraví míč k rozehrání	3	3	3	6	84
Výzva hlavního trenéra	21	12	1	1	207

Violation	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Zakázaný dotek free kicku kopajícím týmem	16	6	1	3	113
Zakázaný dotek scrimmage kicku kopajícím týmem	16	6	3	2	118
Výjimka spojená s odbitím scrimmage kicku	16	6	3	11	122

Vyloučení	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Zakázané komunikační přístroje	47	1	4	10	36
Odposlouchávání	47	1	4	13	38
Surové fauly	47	9	1	1	166
Targeting – násilné trefení temenem helmy	38	9	1	3	167
Násilné trefení bezbranného hráče do hlavy nebo krku	38	9	1	4	168
Úmyslný kontakt s rozhodčím	47	9	2	4	186
Druhé nesportovní chování	47	9	2	6	187
Rvačka	47	9	5	1	194

Automaticky první down (fauly obrany)	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Defensive pass interference	33	7	3	8	145
Personal faul	38	9	1	-	166
Udeření soupeře	38	9	1	2	166
Podražení	46	9	1	2	166
Targeting – trefení násilným způsobem temenem helmy (a vyloučení)	24,38,47	9	1	3	167
Targeting – trefení bezbranného hráče násilným způsobem do hlavy nebo krku (a vyloučení)	24,38,47	9	1	4	168
Clipping	39	9	1	5	169
Blokování pod pasem	40	9	1	6	170

Zákrok po skončení akce	38	9	1	7	172
Zákrok v autu	38	9	1	7	172
Zákroky na hlavu a facemasku	38,45	9	1	8	173
Napadení passera	34	9	1	9	173
Chop blok	41	9	1	10	174
Zvedání a skok plavmo	38	9	1	11	174
Trefení soupeře mimo hru	38	9	1	12	175
Přeskakování	38	9	1	13	175
Napadení passera	38	9	1	14	176
Skládka za límec	25,38	9	1	15	176
Napadení kickera nebo holdera	30,38	9	1	16	177
Hra bez helmy	38	9	1	17	178
Blok ze slepé strany	38	9	1	18	178
Nesportovní chování	27	9	2	1	179
Zakázané použití rukou obranou	42	9	3	4	190
Holding obrany	42	9	3	4	190
Rvačka (a vyloučení)	27,38,47	9	5	1	194

Dle posouzení refereeho	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Penalizace nefér jednání	-	9	2	3	185

Preference v případě pochybností	**S**	**Pr**	**Čá**	**Čl**	**Str**
Jde o blok pod pasem	-	2	3	2	40
Jde o blok do zad	-	2	3	4	41
O chycení, zvednutí nebo interception nejde	-	2	4	3	42
Míč byl spíš náhodně dotknut, než odbit	-	2	11	3	47
Míč při kopu nebo forward passu nebyl dotknut	-	2	11	4	47
Míč byl spíš náhodně dotknut, než kopnut	-	2	16	1	50
Spíš forward pass než backward pass	-	2	19	2	54
Jde o forward pass, nikoliv fumble	-	2	19	2	54
Forward pass je chytatelný	-	2	19	4	55
Hráč je bezbranný	-	2	27	14	61
Rozhodčí přeruší hru kvůli zraněnému hráči	-	3	3	6	84
Forward progress je zastaven	-	4	1	3	101
Jde o překážení chycení kopu	-	6	4	1	124
Forward pass je chytatelný	-	7	3	8	145
Jde spíš o touchback, než o safety	-	8	5	1	161
Jde o kroucení nebo tahání facemasky (otvoru helmy)	-	9	1	8	173
Jde spíš o napadení, než o v běhnutí do kickera	-	9	1	16	177

Přehled zkratek faulů (seřazeno podle zkratky)

Zkratka	**Faul**
APS	Upravení povrchu hřiště
ATR	Pomoc runnerovi
BAT	Zakázané odbití míče
CLT	Zakázané kolíky

DB9	Blokování obrany při field goalu v 9s formě
DEH	Holding obrany
DOD	Delay of game (zdržování hry) obrany
DOF	Offside obrany
DO9	Offside obrany při field goalu v 9s formě
DOG	Delay of game (zdržování hry) útoku
DPI-AB	Pass interference obrany, arm bar
DPI-CO	Pass interference obrany, cut off
DPI-GR	Pass interference obrany, grab and restrict
DPI-HT	Pass interference obrany, hook and turn
DPI-NPB	Pass interference obrany, not playing the ball
DPI-PTO	Pass interference obrany, playing through opponent
	Typy pass interference budou přeloženy v budoucnu
DSH	Zpoždění začátku poločasu
DSQ	Vyloučení
ENC	Encroachment (útoku)
FGT	Rvačka
FST	False start
IBB	Blok do zad
IBK	Zakázaný blok během kopu
IBP	Zakázaný backward pass
IDP	Neoprávněný receiver před scrimmage line (ineligible downfield on pass)
IFD	Zakázaná formace obrany (tři na jednoho)
IFH	Zakázaná předávka míče dopředu
IFK	Zakázaná free kick formace
IFP	Zakázaný forward pass
IJY	Zakázané dresy
IKB	Zakázané kopnutí do míče
ILF	Zakázaná formace
ILM	Zakázaný motion
ING	Intentional grounding
IPN	Nesprávné číslování
IPR	Zakázaný postup
ISH	Zakázaný shift
ISP	Zakázaný snap
ITP	Zakázaný dotek passu (illegal touching)
IUH	Zakázané použití rukou
IWK	Zakázaná wedge
KCI	Překážení chycení
KIK	Zakázaný kop (illegal kick)
KOB	Free kick do autu

OB9	Blokování útoku při field goalu v 9s formě
OBK	Hráč v autu během kopu
OFH-GR	Holding útoku, grab and restrict
OFH-HR	Holding útoku, hook and restrict
OFH-TD	Holding útoku, takedown
	Typy holdingu budou přeloženy v budoucnu
OFK	Offside během free kicku
OPI-BK	Pass interference útoku, blocking
OPI-DT	Pass interference útoku, driving through
OPI-PK	Pass interference útoku, pick
OPI-PO	Pass interference útoku, pushing off
	Typy pass interference budou přeloženy v budoucnu
PF-BBW	Personal faul, blokování pod pasem
PF-BOB	Personal faul, blokování v autu
PF-CHB	Personal faul, chop block
PF-CLP	Personal faul, clipping
PF-FMM	Personal faul, facemaska
PF-HCT	Personal faul, skládka za límec (horse collar tackle)
PF-HDR	Personal faul, trefení bezbranného receivera
PF-HTF	Personal faul, zákrok na hlavu
PF-HUR	Personal faul, přeskakování (hurdling)
PF-ICS	Personal faul, zakázaný kontakt se snapperem
PF-LEA	Personal faul, skok plavmo (leaping)
PF-LHP	Personal faul, zákrok po skončení akce
PF-LTO	Personal faul, zákrok v autu
PF-OTH	Personal faul, jiný
PF-RFK	Personal faul, napadení kickera provádějícího free kick
PF-RTH	Personal faul, napadení holdera
PF-RTK	Personal faul, napadení kickera
PF-RTP	Personal faul, napadení passera (roughing the passer)
PF-SKE	Personal faul, udeření/kopnutí
PF-TGB	Personal faul, targeting (oba typy současně)
PF-TGC	Personal faul, targeting (temeno helmy)
PF-TGD	Personal faul, targeting (bezbranný hráč)
PF-TRP	Personal faul, podražení (tripping)
PF-UNR	Personal faul, zbytečná hrubost
QBP	Pass zakázaného quarterbacka
QBR	Run zakázaného quarterbacka
RNH	Vběhnutí do holdera
RNK	Vběhnutí do kickera
SLI	Sideline interference, 5yd penalizace

SLM	Sideline interference, 15yd penalizace
SLW	Sideline interference, bez yardové penalizace
SUB	Zakázané střídání
UC-2PN	Nesportovní chování, dva hráči se stejným číslem
UC-ABL	Nesportovní chování, sprosté výrazy
UC-BCH	Nesportovní chování, týmový faul
UC-DBS	Nesportovní chování, požduchování po skončení akce
UC-DEA	Nesportovní chování, opoždění/nepřiměřené jednání
UC-FCO	Nesportovní chování, násilný kontakt s rozhodčím
UC-RHT	Nesportovní chování, sundaná helma
UC-SBR	Nesportovní chování, předstírané napadení
UC-STB	Nesportovní chování, spikenutí/vyhození míče
UC-TAU	Nesportovní chování, po/vysmívání se
UC-UNS	Nesportovní chování, jiné
UFA	Nefér jednání
UFT	Nefér taktika

Přehled zkratek faulů (seřazeno podle faulu)

Zkratka	**Faul**
IBB	Blok do zad
DB9	Blokování obrany při field goalu v 9s formě
OB9	Blokování útoku při field goalu v 9s formě
DOD	Delay of game (zdržování hry) obrany
DOG	Delay of game (zdržování hry) útoku
ENC	Encroachment (útoku)
FST	False start
KOB	Free kick do autu
DEH	Holding obrany
OFH-GR	Holding útoku, grab and restrict
OFH-HR	Holding útoku, hook and restrict
OFH-TD	Holding útoku, takedown
	Typy holdingu budou přeloženy v budoucnu
OBK	Hráč v autu během kopu
ING	Intentional grounding
UFA	Nefér jednání
UFT	Nefér taktika
IDP	Neoprávněný receiver před scrimmage line (ineligible downfield on pass)
UC-2PN	Nesportovní chování, dva hráči se stejným číslem
UC-UNS	Nesportovní chování, jiné
UC-FCO	Nesportovní chování, násilný kontakt s rozhodčím
UC-DEA	Nesportovní chování, opoždění/nepřiměřené jednání

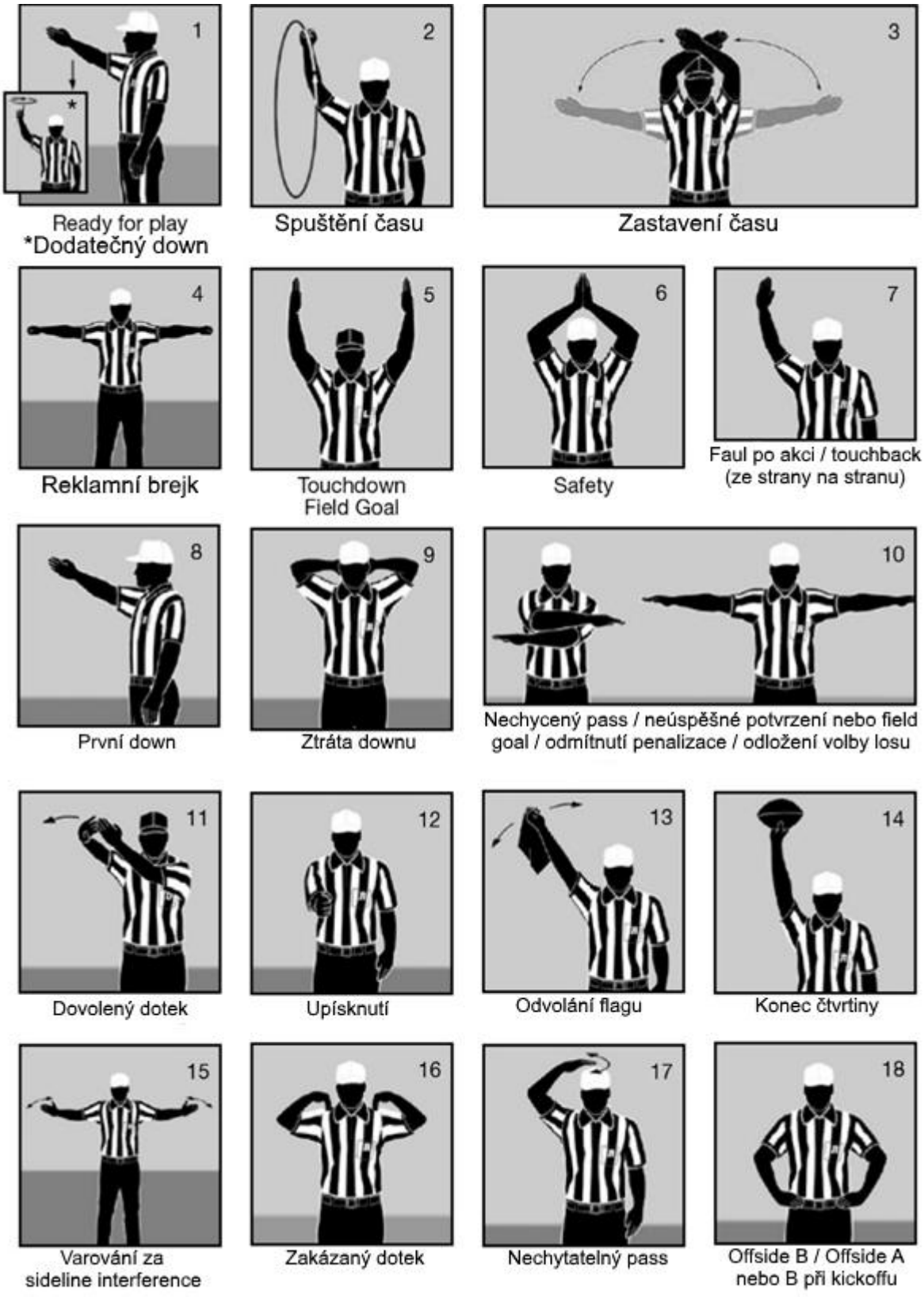
UC-TAU	Nesportovní chování, po/vysmívání se
UC-DBS	Nesportovní chování, požduchování po skončení akce
UC-ABL	Nesportovní chování, sprosté výrazy
UC-SBR	Nesportovní chování, předstírané napadení
UC-STB	Nesportovní chování, spikenutí/vyhození míče
UC-RHT	Nesportovní chování, sundaná helma
UC-BCH	Nesportovní chování, týmový faul
IPN	Nesprávné číslování
OFK	Offside během free kicku
DO9	Offside obrany při field goalu v 9s formě
DOF	Offside obrany
DPI-AB	Pass interference obrany, arm bar
DPI-CO	Pass interference obrany, cut off
DPI-GR	Pass interference obrany, grab and restrict
DPI-HT	Pass interference obrany, hook and turn
DPI-NPB	Pass interference obrany, not playing the ball
DPI-PTO	Pass interference obrany, playing through opponent
OPI-BK	Pass interference útoku, blocking
OPI-DT	Pass interference útoku, driving through
OPI-PK	Pass interference útoku, pick
OPI-PO	Pass interference útoku, pushing off
	Typy pass interference budou přeloženy v budoucnu
QBP	Pass zakázaného quarterbacka
PF-BBW	Personal faul, blokování pod pasem
PF-BOB	Personal faul, blokování v autu
PF-CLP	Personal faul, clipping
PF-FMM	Personal faul, facemaska
PF-CHB	Personal faul, chop block
PF-OTH	Personal faul, jiný
PF-RTH	Personal faul, napadení holdera
PF-RTK	Personal faul, napadení kickera
PF-RFK	Personal faul, napadení kickera provádějícího free kick
PF-RTP	Personal faul, napadení passera (roughing the passer)
PF-TRP	Personal faul, podražení (tripping)
PF-HUR	Personal faul, přeskakování (hurdling)
PF-HCT	Personal faul, skládka za límec (horse collar tackle)
PF-LEA	Personal faul, skok plavmo (leaping)
PF-TGD	Personal faul, targeting (bezbranný hráč)
PF-TGB	Personal faul, targeting (oba typy současně)
PF-TGC	Personal faul, targeting (temeno helmy)
PF-HDR	Personal faul, trefení bezbranného receivera

PF-SKE	Personal faul, udeření/kopnutí
PF-ICS	Personal faul, zakázaný kontakt se snapperem
PF-HTF	Personal faul, zákrok na hlavu
PF-LHP	Personal faul, zákrok po skončení akce
PF-LTO	Personal faul, zákrok v autu
PF-UNR	Personal faul, zbytečná hrubost
ATR	Pomoc runnerovi
KCI	Překážení chycení
QBR	Run zakázaného quarterbacka
FGT	Rvačka
SLM	Sideline interference, 15yd penalizace
SLI	Sideline interference, 5yd penalizace
SLW	Sideline interference, bez yardové penalizace
APS	Upravení povrchu hřiště
RNH	Vběhnutí do holdera
RNK	Vběhnutí do kickera
DSQ	Vyloučení
ILF	Zakázaná formace
IFD	Zakázaná formace obrany (tři na jednoho)
IFK	Zakázaná free kick formace
IFH	Zakázaná předávka míče dopředu
IWK	Zakázaná wedge
IJY	Zakázané dresy
CLT	Zakázané kolíky
IKB	Zakázané kopnutí do míče
BAT	Zakázané odbití míče
IUH	Zakázané použití rukou
SUB	Zakázané střídání
IBP	Zakázaný backward pass
IBK	Zakázaný blok během kopu
ITP	Zakázaný dotek passu (illegal touching)
IFP	Zakázaný forward pass
KIK	Zakázaný kop (illegal kick)
ILM	Zakázaný motion
IPR	Zakázaný postup
ISH	Zakázaný shift
ISP	Zakázaný snap
DSH	Zpoždění začátku poločasu

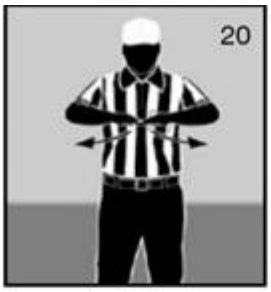
Zkratka PF-BTH byla zrušena (od 2026) a platí jen trojice PF-TG* zkratek.

Signály rozhodčích

Official Signals



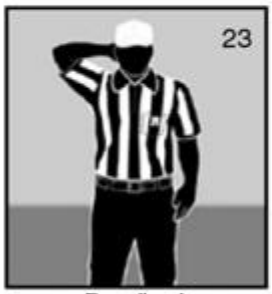
False start/
Encroachment A
Illegal formation



Zakázaný motion (1 ruka)
Zakázaný shift (2 ruce)

Delay of game

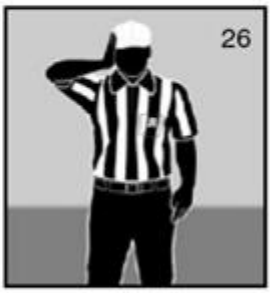
Porušení
pravidla o střídání



Porušení
pravidla o výstroji

Targeting

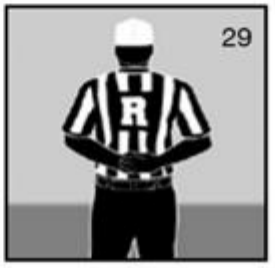
Skládka za límec



Ruce v obličeji

Nesportovní chování

Blok ze slepé strany



Sideline interference
Pozn.: signál se provádí
čelem k press-boxu

Napadení nebo vběhnutí
do kickera nebo holdera

Zakázané odbití / odkopnutí
(po signálu následuje
ukázání na špičku nohy)

Zakázaný fair catch

Pass interference
Překážení chytání kopu

Napadení passera

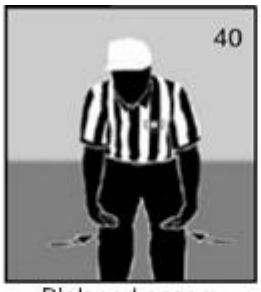
Zakázaný pass
Zakázaná předávka míče
Pozn.: signál se provádí
čelem k press-boxu

Intentional grounding

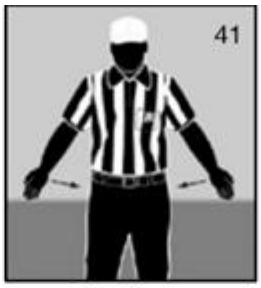
Neoprávněný receiver
při passu

Personal foul

Clipping



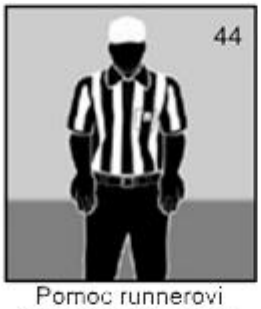
Blok pod paseri
Zakázaný blok



Chop blok

Holding
Zakázané použití rukou

Zakázaný blok do zad



Pomoc runnerovi
Propojené blokování

Sevření facemasky
nebo otvoru helmy

Podražení

Vyloučení

Příloha A. Vážné zranění

Postup pro rozhodčí při vážném zranění hráče

Guidelines for Game Officials To Use During a Serious On-Field Player Injury

1. Hráči i trenéři musí opustit hřiště a zůstat v týmových zónách. Vyzvěte je k tomu. Zajistěte, že osoby ošetřující zraněného budou mohou mít přímý oční kontakt s posádkou sanitky.
2. Snažte se udržet hráče v dostatečné vzdálenosti od vážně zraněného hráče nebo hráčů.
3. Nedovolte hráčům, aby otáčeli zraněného hráče.
4. Nedovolte hráčům, aby pomáhali na zemi ležícímu spoluhráči, například mu sundávali nebo uvolňovali helmu nebo mu nadzvednutím zad pomáhali dýchat.
5. Nedovolte hráčům, aby zraněného spoluhráče nebo soupeře tahali z hromady hráčů.
6. Jakmile je zahájeno ošetřování zraněného hráče, měli by všichni rozhodčí sledovat dění na hřišti a členy týmů a umožnit zasahujícím zdravotníkům nerušenou práci.
7. Nedovolte hráčům a trenérům, aby nařizovali zdravotníkům, co mají dělat, nebo aby je zdržovali od práce.

Pozn.: Rozhodčí by měli vědět, kde zhruba se v areálu nachází vybavení pro poskytnutí první pomoci.

(Pravidlová komise děkuje NFL za tvorbu tohoto postupu.)

Příloha B. Bouřka

Postup pro rozhodčí a pořadatele při bouřce s blesky

Guidelines for Game Officials and Game Management To Use Regarding Lightning

Smyslem této přílohy je informovat osoby zodpovědné za rozhodnutí o přerušení a znovuzahájení zápasu, při kterém se blýskne.

Blesky jsou nejobvyklejší a nejvýznamnější přírodní jev, který může ovlivnit sporty konané pod širým nebem. Ačkoliv je pravděpodobnost zasažení bleskem nízká, roste při bouřce a nerespektování bezpečnostních zásad.

Významnou bezpečnostní roli hraje při bouřce osvěta a prevence. Prevence začíná již v předstihu před sportovní událostí nebo tréninkem a spočívá v tvorbě bezpečnostního plánu pro případ blesků. Pro minimalizaci rizik ze doporučit tyto kroky:

1. Určete osobu, která bude sledovat počasí a nařídí týmům nebo jednotlivcům opustit sportoviště. Bezpečnostní plán pro případ blesků by měl zahrnovat pokyny pro účastníky i diváky, určení varovných i vyklizovacích signálů, určení bezpečných úkrytů před blesky a jejich vhodné označení.
2. Zodpovědně zmapujte pravděpodobnost bouřky během zápasu nebo tréninku. Před zápasem nebo tréninkem si v televizi, rádiu, smartphone aplikacích nebo na internetu vždy najděte místní předpověď počasí.
3. Sledujte meteorologické výstrahy a příznaky varující před zvýšeným rizikem bouřky jako zvedající se vítr nebo zatahující se mračna.
4. Mějte povědomí, kde je k areálu nebo hřišti nejbližší místo úkrytu a jak dlouho trvá cesta do tohoto úkrytu. Místem úkrytu se rozumí:
   a. Jakákoliv budova obvykle obývaná nebo používaná lidmi, tzn. budova s rozvody a elektrickým vedením a uzemněním. Během bouřky nepoužívejte umývárny a nedotýkejte se elektrických spotřebičů.
   b. V případě nedostupnosti pevného stavení je do určité míry bezpečné i jakékoliv vozidlo s pevnou kovovou střechou a zavřenými okny (takovým nejsou golfové vozíky nebo auta se stahovací střechou). Jsou to pevná kovová střecha a karoserie, nikoliv gumové pneumatiky, co chrání posádku, protože blesk se sveze po karoserii. Důležité je nedotýkat se kovového rámu vozidla. Některé školy si jako bezpečné úkryty pronajímají školní autobusy, které rozestaví okolo nekrytého sportoviště.
5. Obezřetnost by měla být zvýšena již při prvním blesku, zahřmění a/nebo příznacích jako zvedající se vítr nebo zatahující se mračna, a to bez ohledu na vzdálenost. Tyto jevy by měly být brané jako upozornění pořadatelům nebo signál k uvedení do pohotovosti. Pokud uslyšíte zahřmění, doporučují odborníci na blesky začít přípravu na evakuaci.

Pokud uvidíte zablýsknutí, doporučují zvážit přerušit zápas nebo trénink a odebrat se do určeného úkrytu.

Následující postup byl sepsán za asistenci odborníků na blesky. Připravte si vlastní bezpečnostní plán pro případ blesků zohledňující místní bezpečnostní potřeby, charakteristiku počasí a typy bouřek.

a. Základním pravidlem je, že pokud mezi zablesknutím a zahřmením uplyne méně než 30 sekund, měli by všichni opustit sportoviště a vyhledat bezpečnější místo nebo budovu.
b. Vezme v potaz, že při probíhající sportovní události může být obtížné zahřmění uslyšet, zejména na stadionech s velkou diváckou návštěvou. Pamatujte na to ve svém bezpečnostním plánu.
c. Fakt, že nebe je modré a neprší, nezaručují, že nemůže uhodit blesk. Nejméně 10 procent blesků uhodí v situaci, kdy neprší a není zcela zataženo, zejména při letních bouřkách. Blesk může uhodit až 15 (nebo víc) kilometrů od místa, kde prší.
d. Protože došlo k úmrtím osob volajících během bouřky z pevné linky, používejte ji jen ve stavu nouze. Bezpečnější je použití mobilních telefonů, obzvlášť pokud je volající uvnitř budovy nebo bezpečnějšího místa a ostatní byly dodrženy ostatní bezpečnostní zásady.
e. Znovuzahájení zápasu nebo tréninku je doporučeno až po 30 minutách od posledního blesku nebo zahřmění. Je-li zablýsknutí zpozorováno bez doprovodného zahřmění, došlo k němu patrně daleko a nejspíš nebude představovat vážnější nebezpečí. Uvědomte si, že v noci jsou blesky vidět z mnohem větší vzdálenosti než ve dne, neboť mraky jsou blesky ozářeny. Větší vzdálenost může znamenat, že blesky nejsou vážnou hrozbu. V noci 30minutový interval měřte od okamžiku, kdy vidíte blesk, který je doprovedený i zahřměním.
f. Osoby zasažené bleskem nenesou žádný elektrický náboj, lze tedy bez obav zahájit kardiopulmonální resuscitaci (KPR). Je-li to možné, měla by být zasažená osoba před zahájením KPR přemístěna na bezpečnější místa. Oběti zasaženi blesku vykazující známky zástavy srdce nebo které nedýchají, vyžadují okamžitou pomoc. Zavolejte na pohotovost. Okamžitá KPR v minulosti zachránila život mnoha obětem zasažení bleskem.

Stále běžnější automatizované externí defibrilátory (AED) jsou bezpečným a účinným nástrojem pro oživení osob se srdeční zástavou. Součástí bezpečnostního plánu by měl být postup, jak zahájit oživování za pomoci AED, nicméně hledání AED nikdy nesmí pozdržet zahájení KPR.

Pozn.: Nejrůznější aplikace sledující a předvídající počasí jsou pomocníci, které lze použít při rozhodnutí o přerušení a znovuzahájení zápasu, případně při evakuaci.

Nebezpečná místa

Venkovní prostory zvyšují riziko zasažení bleskem během bouřky. Malé zastřešené přístřešky bezpečným úkrytem nejsou. Stříšky chránící před deštěm, přístřešky na golfových hřištích nebo párty stany zpravidla nejsou, bez ohledu na jejich konstrukční stabilitu, dobře uzemněny, nejsou vůbec bezpečné a mohou naopak zvýšit riziko zasažení bleskem. Nebezpečné jsou rovněž prostory pod pouličními lampami, stožáry nebo v blízkosti plotů a obecně jakákoliv místa, kde je člověk nejvyšším bodem v okolí.
Převzato z NCAA pravidel.

Blízká bouřka představuje vážné riziko pro všechny účastníky a je jednoznačným důvodem pro přerušení zápasu. Nejde přitom jen o bouřku bezprostředně nad areálem, ale i o bouřku v rozumné vzdálenosti. V takových případech musí rozhodčí společné s koordinátorem za použití aplikací a dat, které jsou v dnešní době k dispozici, vyhodnotit rizika bouřky. Je třeba být ostražitý, ale není třeba přerušovat zápas kvůli bouřce 20 kilometrů daleko, která navíc zjevně nemíří k areálu.
Pokud dojde k přerušení zápasu a účastníci jsou vykázáni z hracího prostoru, musí se v bezpečí vyčkat minimálně 10 minut. Konečné přerušení je pak dáno vyhodnocením vzdálenosti a částečně směru bouřky. Vyhodnocuje se přitom každý jednotlivý blesk a u každého je třeba si klást otázku, zdali by sám o sobě byl důvodem přerušení.
Jsou-li účastníci vykázání z hracího prostoru, tak nejde pouze o přerušení zápasu, jde o zákaz pobytu v hracím prostoru a nelze se tedy ani rozcvičovat. Stejně jako není nutné na straně jedné přerušovat zápas kvůli vzdálené bouřce, tak na straně druhé nelze rizika bouřky ani bagatelizovat.

Příloha C. Otřesy mozku

Concussions

Otřes mozku je zranění, které může být způsobeno úderem do hlavy, tváře, krku nebo jiné části těla, odkud je síla nárazu spontánně přenesena do hlavy. Otřes mozku nemusí být spojen se ztrátou vědomí nebo jinými příznaky. Příznaky se mohou projevit ihned, ale mohou se dostavit i po minutách nebo hodinách. Opakovaný otřes mozku, ke kterému dojde dříve, než se mozek zotaví z předchozího otřesu (před hodinami, dny nebo týdny), může zpomalit rekonvalescenci nebo zvýšit pravděpodobnost dlouhodobých následků. Ve výjimečných případech mohou opakované otřesy mozku vést k otokům mozku, trvalému poškození mozku nebo dokonce smrti.

Rozhodčí jsou často těmi prvními, kdo má možnost zkontrolovat stav hráče, kteří byl trefen do hlavy nebo i jinam. A prvními, kdo si může všimnout příznaků, které mohou naznačovat, že se jedná o otřes mozku. Text je sice zaměřen primárně na hráče, ale k otřesu mozku může dojít i u jiných účastníků zápasu a i oni musí v takovém případě opustit hrací plochu.

Zjevnými příznaky otřesu mozku jsou:

- Hráč vypadá otřeseně až omráčeně; má nepřítomný výraz
- Hráč vypadá zmateně a není schopen se smysluplně vyjadřovat
- Hráč si není schopen vybavit předešlé události (ztratil paměť)
- Hráč pomalu reaguje na otázky nebo pokyny, je roztěkaný
- Hráč vrtí hlavou nebo se chytá za hlavu
- Hráč klopýtá a aby udržel rovnováhu, musí být podepírán spoluhráči
- Hráč se pohybuje neobratně a nemotorně
- Hráč se chová jinak (je např. podrážděný nebo nadmíru emotivní)

Dalšími příznaky jsou:

- Záchvaty nebo křeče
- Ztráta vědomí
- Dezorientace; hráči nevědí, kde jsou
- Hráč nehybně leží na zemi, případně zvedá se jen velmi pomalu
- Z nosu nebo uší vytékající krev nebo čirá tekutina

Hráč mohl utrpět otřes mozku, pokud popisuje jeden nebo více z následujících příznaků:

- Bolest hlavy
- Závrať
- Pocit, že je mimo
- Ztrátu, rozmazané nebo dvojité vidění; že vidí hvězdičky nebo záblesky
- Podrážděnost nebo přehnané emoce
- Pískání v uších nebo náhlou hluchotu
- Únavu nebo ospalost

- Bolest břicha, nevolnost nebo pocit na zvracení
- Špatnou koordinaci
- Nesrozumitelnost
- Nesoustředěnost

Při podezření na otřes mozku

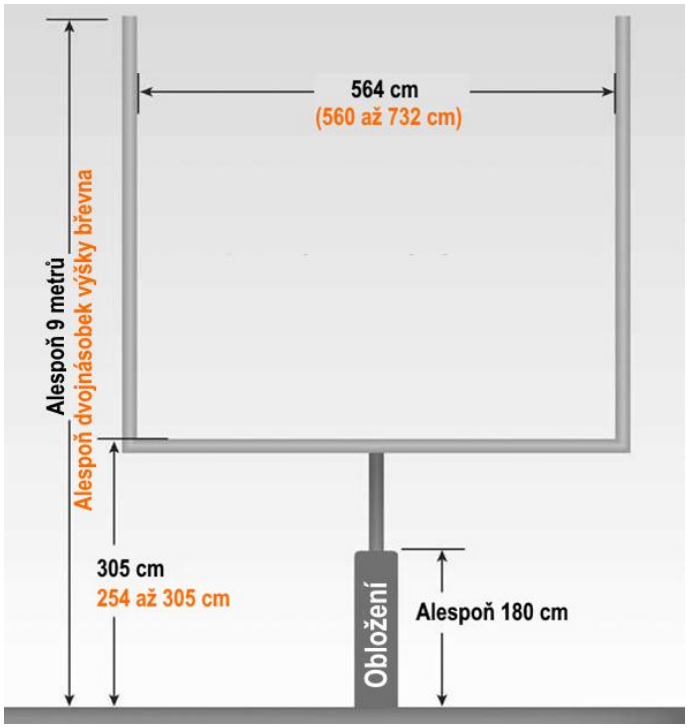
1. Vykažte hráče ze hry. Pokud hráč dostal ránu do hlavy, soustřeďte se na příznaky a projevy otřesu mozku. Nedovolte hráči to „nechat být“. Každý hráč je jiný a na otřes mozku bude reagovat odlišně.
2. Zajistěte, aby byl hráč ihned vyšetřen lékařem s náležitou specializací. Nesnažte se posoudit vážnost zranění sami. Přerušte hru kvůli zranění a zajistěte, aby stav hráče posoudil přítomný lékař.
3. Návrat do hry hráči umožněte až po souhlasu lékaře. Lékařům dejte čas a uschopnění hráčů nechte na jejich odborném lékařském posouzení.
4. Dokud lékař hráče nevyšetří a nevyloučí otřes mozku, tak se hráč do hry vrátit nesmí. Pokud by se hráč přesto do hry vrátil, dopustí se tím hrubého nesportovního chování vyžadujícího vyloučení.
5. Do dalších zápasů se hráč může vrátit až po naplnění postupných kroků obsažených v protokolu vydaném vaším národním svazem.

Příloha D. Hřiště

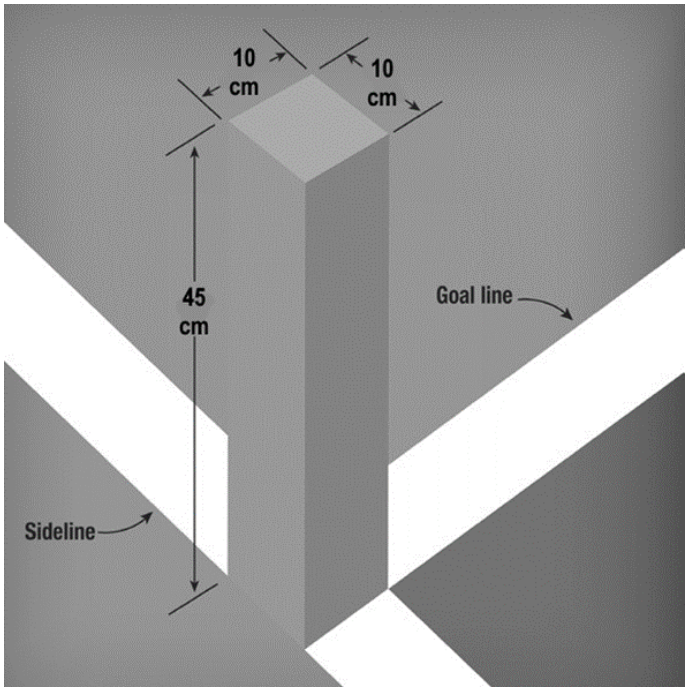
Nákresy hřiště

Field Diagrams

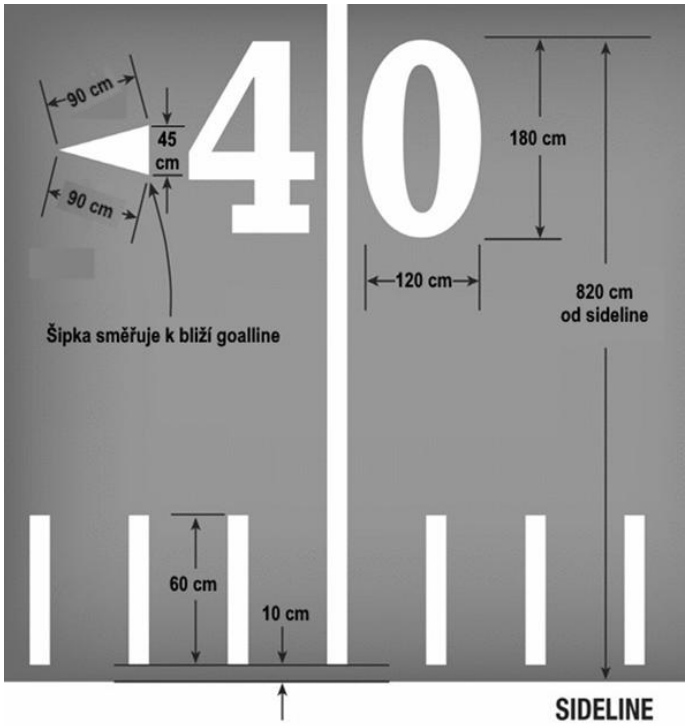
Detail branky



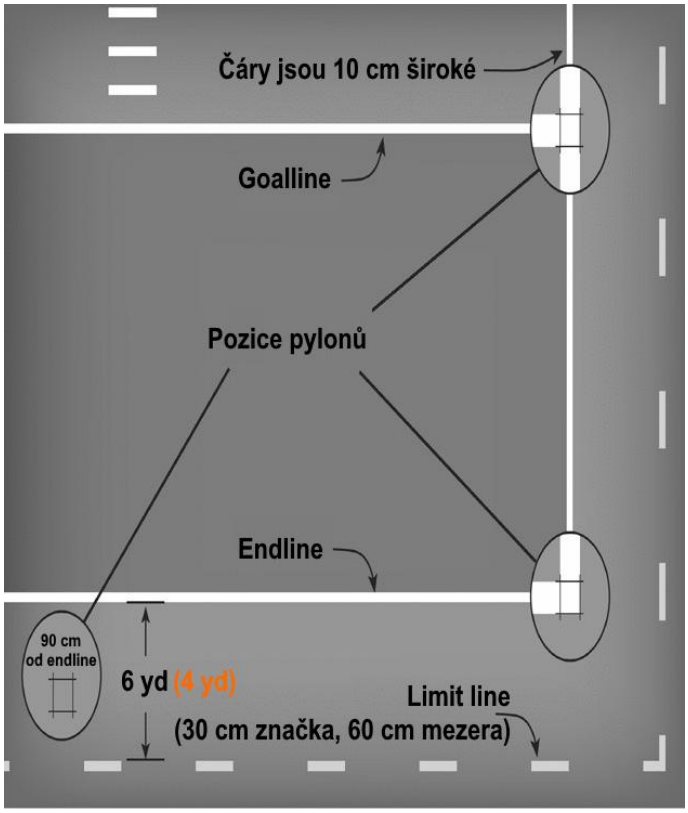
Detail pylonu



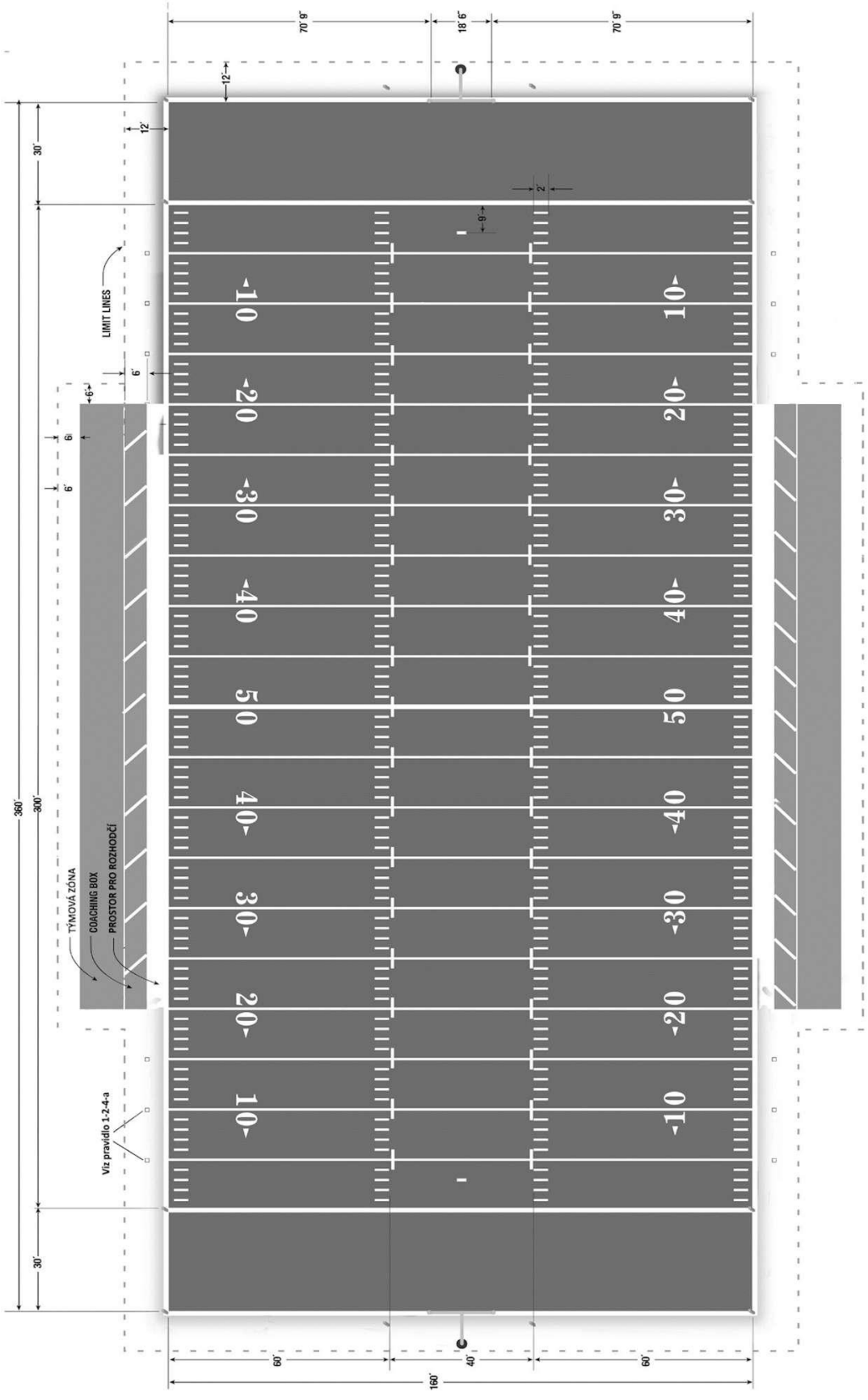
Detail yardline



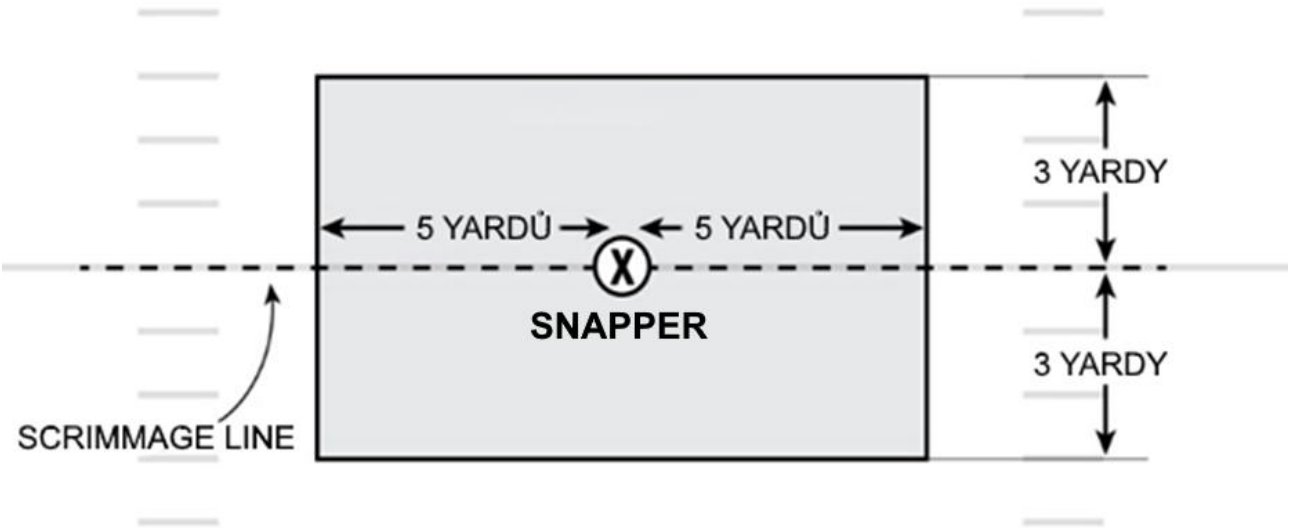
Detail endzóny



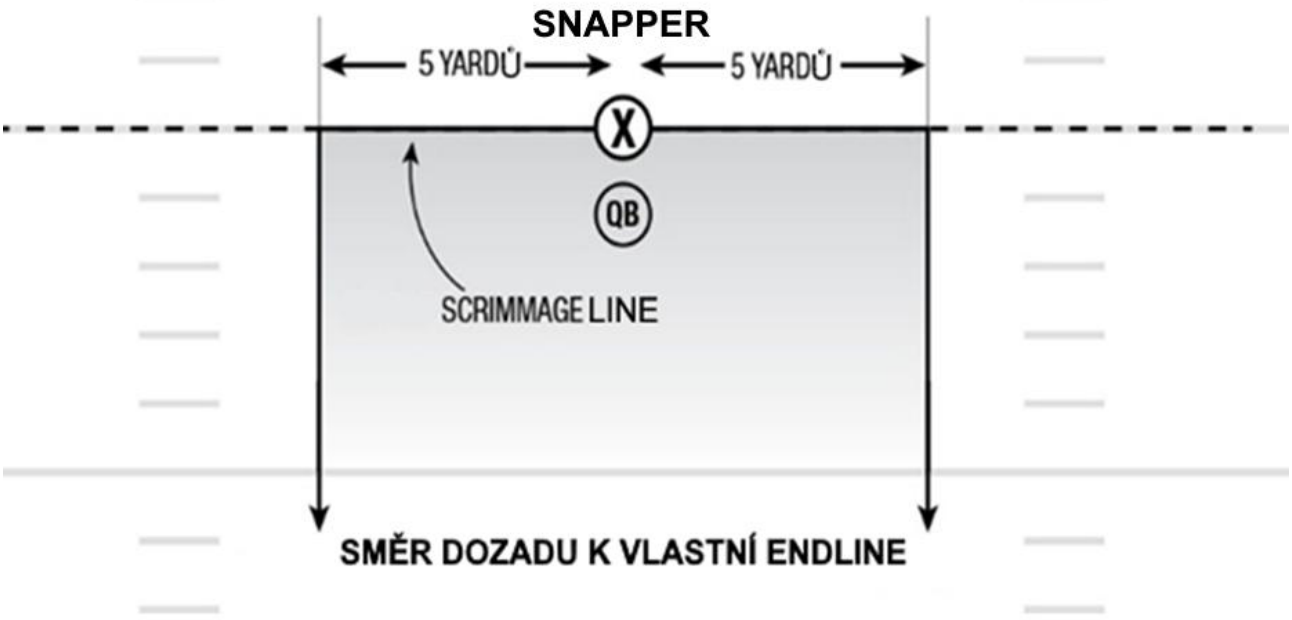
Nákres hřiště



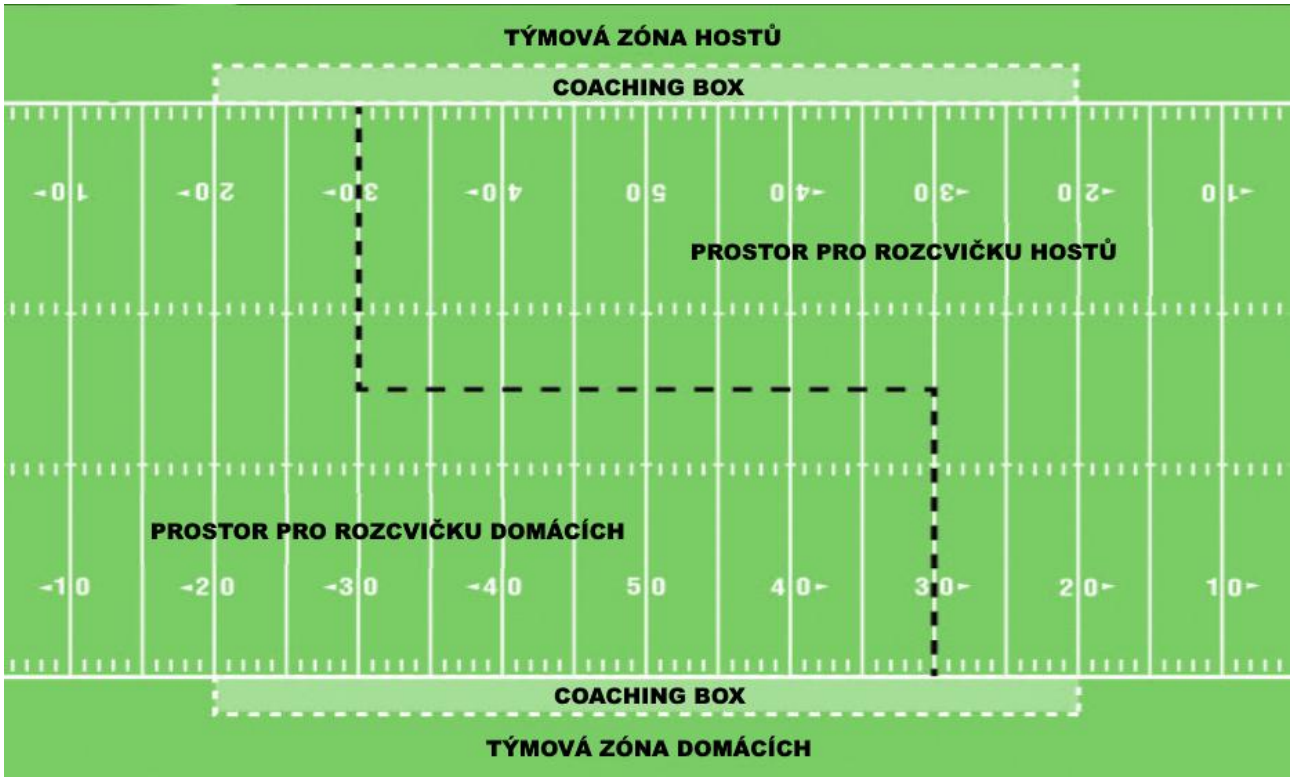
Zóna volného blokování



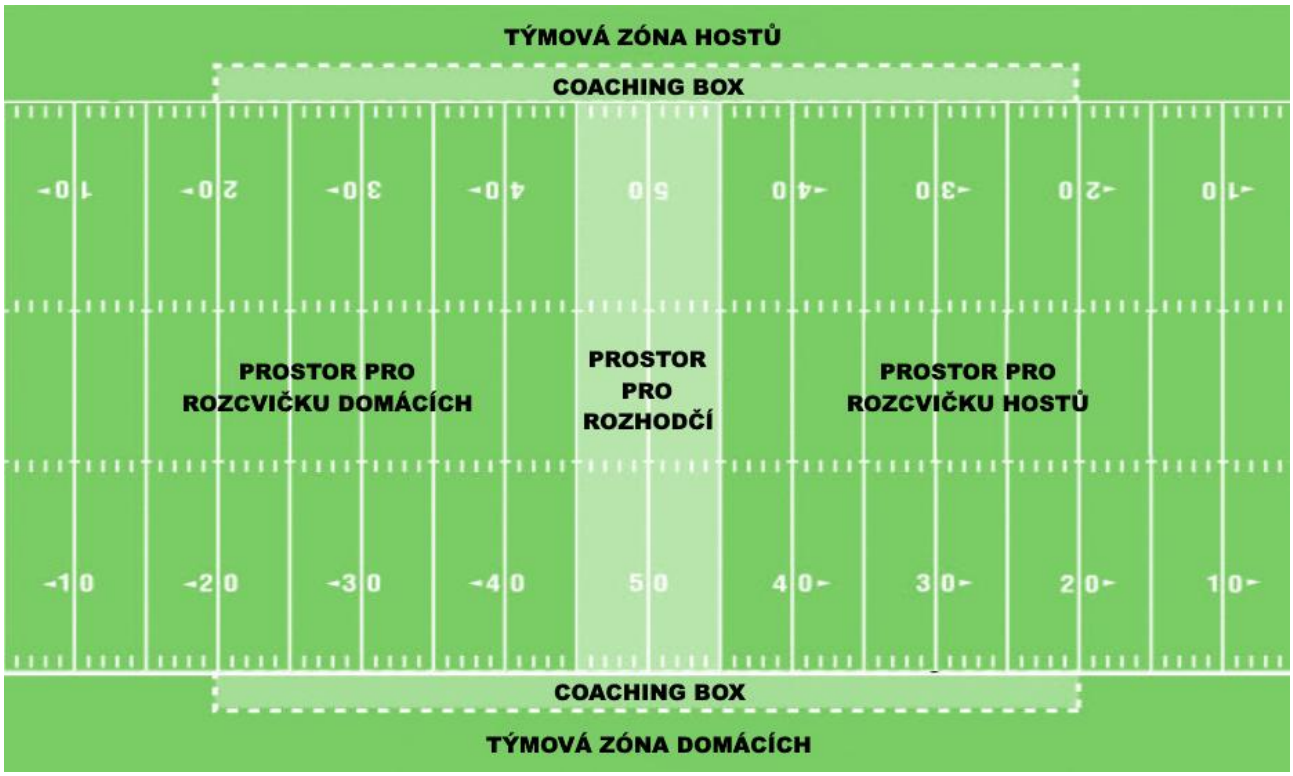
Tackle box



Předzápasová rozcvička (kopání)



Předzápasová rozcvička



Poznámky k lajnování

Notes for groundsmen

Tato kapitola je pro české potřeby nahrazena kapitolami následujícími, které zpracovávají stejné téma, nicméně již z přihlédnutím k českým výjimkám.

Tyto poznámky doplňující pravidlo 1-2 a nákresy výše jsou přehledem požadavků na lajnování hřiště.

1. Americký fotbal a metrické míry nejdou k sobě. Všechny rozměry jsou v yardech (yd), stopách (feet, ft) a palcích (inches, in).
   1 yd = 3 ft = 36 in = 91.44 cm
   1 ft = 12 in = 30.48 cm
   1 in = 2.54 cm
   1 yd = 36 in (91.44 cm), ale pokud to vyžaduje omezený prostor, tak může být zkrácen až na 34.12 in (86.67 cm). Je-li takto zkrácená délka hřiště, tak se proporčeně zkrátí i zbývající značení (vyjma délky 60cm yardovek a 10cm šířky čar).
2. Hřiště plné délky má rozměry 120×53⅓ yardů a je tvořeno dvěma desetiyardovými endzónami a dvaceti pětiyardovými díly.
3. Šířka hřiště je (vyjma proporčního zúžení v případě využití IFAF yardů) neměnná. Povšimněte si, že hřiště je významně užší než hřiště na sporty jako kopaná, ragby nebo pozemní hokej.
4. Rozměry jsou udávané mezi vnitřními hranami čar. Goalline je v celé své šíři součástí endzóny.
5. Yardlines po 5 yardech napříč hrací plochou (tzn. nikoliv v endzónách!) jsou důležité pro přesné měření. Yardlines se s výjimkou goallines a endline nedotýkají sidelines, ale končí 10 cm od nich.
6. Yardovky (někdy nepřesně nazývané hashmarky) jsou 20 yardů od obou sidelines (pozn.: některé nákresy je umisťují jinam, ale toto jsou nákresy podle jiných pravidel, klasicky podle NFL, resp. středoškolského fotbalu v USA). Každá yardovka je 60 cm dlouhá (značí se tak, že 20 yardů od sideline je vzdálenější konec yardovky a bližší konec je 19⅓ yardů od sideline). V endzónách se yardovky nevyznačují!
7. Podobné 60cm značky se vyznačují 10 cm od sidelines (pouze v hrací ploše). Měly by být zarovnané s yardovkami uprostřed hřiště a usnadnit pokládání míče.
8. Povinná jsou buď čísla, nebo 9yd značky devět yardů od sidelines protínající všechny yardlines, které jsou násobky deseti (nikoliv pěti). Pokud jsou vyznačena čísla, tak je jejich horní okraj 9 yardů od sideline. Správná velikost čísel je 180×120 cm, ale pokud je to nutné, tak mohou být i menší. Bez čísel se 9 yardů od sideline vyznačuje značka dlouhá 30 cm.

9. Vedle sidelines se vyznačují dvojice (navazujících) obdélníků s bočními stranami 20 yardů od goallines. Coaching box je obdélník, mimo bočních stran vymezený čarami 2 a 4 yardy od sideline, týmová zóna na něj navazuje a sahá až kam je to možné. V těchto dvou obdélnících se během zápasy zdržují trenéři a náhradníci.
10. Ideálně 6 yardů vně sidelines a endlines by se měly vyznačit přerušované limit lines. Jde o hranici prostoru hřiště, do kterého nesmí vstupovat diváci, fotografové, cheerleaders atd.
11. Není-li divákům vymezen konkrétní prostor (čili tribuny), tak by je dál od limit lines měl z bezpečnostních důvodů držet natažený provaz nebo něco podobného.
12. Z bezpečnostních důvodů nesmí být branky (nohy branek) v hřišti. Musí být na endlines, resp. v autu. Není-li možné s brankami hnout, tak se musí zkrátit hřiště.
13. Vršek břevna má být 10 stop (305 cm) nad zemí a světlá vzdálenost tyček 18.5 stopy (564 cm). Tyčky by měly být dlouhé alespoň 9 metrů (pozn.: ragbyová branka je široká 560 cm a má břevno 3 metry nad zemí a je akceptovatelná). Noha branky musí být obložena odolným materiálem alespoň do výšky 180 cm.
14. Doporučené jsou měkké pružné čtyřstěnné pylony o rozměrech 10×10×45 cm, které mohou být 5 cm nad zemí. Měly by být oranžové nebo červené a umístěné do osmi průsečíků sidelines a goallines, resp. endlines. Stejnými pylony se označují průsečíky endlines a hashmarků. Takové pylony se umisťují 90 cm vně endlines.
15. Všechny čáry mají být 10 cm široké (výjimka: sidelines a endlines mohou být širší), vyznačené bílým netoxickým materiálem. Pokud je bílá nevhodná, tak lze použít i jinou barvu.
16. Reklamy nebo ozdobné značení hřiště je dovolené. V endzónách musí být, pokud jsou bílou barvou, alespoň 120 cm od jakékoliv čáry. V hrací ploše nesmí překrývat žádnou čáru.

Pokyn k přípravě hřiště

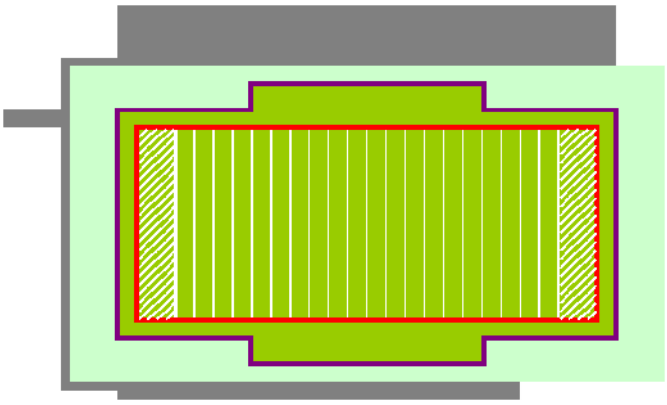
Celá tato část je ryze česká a není součástí (originálních) pravidel fotbalu. Uvedené pokyny však z textu pravidel samozřejmě vycházejí a jde především o návod, jak postupovat při lajnování hřišť na tackle fotbal.

Česká pravidla akceptují, že americký fotbal je postavený na anglosaských mírách. Současně je pravdou, že i pravidla IFAF sepisuje primárně konzervativní Angličan a pokud má být americký fotbal globálním sportem, tak by měl tuto „železnou zásadu“ přehodnotit. Ostatně kopaná nebo ragby také vznikly v konzervativní Anglii a anglosaské míry nepoužívají. Česká pravidla se proto snaží jít vstříc českým čtenářům, jejichž vnímání (nejen) délek je založené na mírách metrických. Koneckonců, při lajnování bude český lajnovač na pásmu používat spíše metrické jednotky…

Vysvětlení pojmů

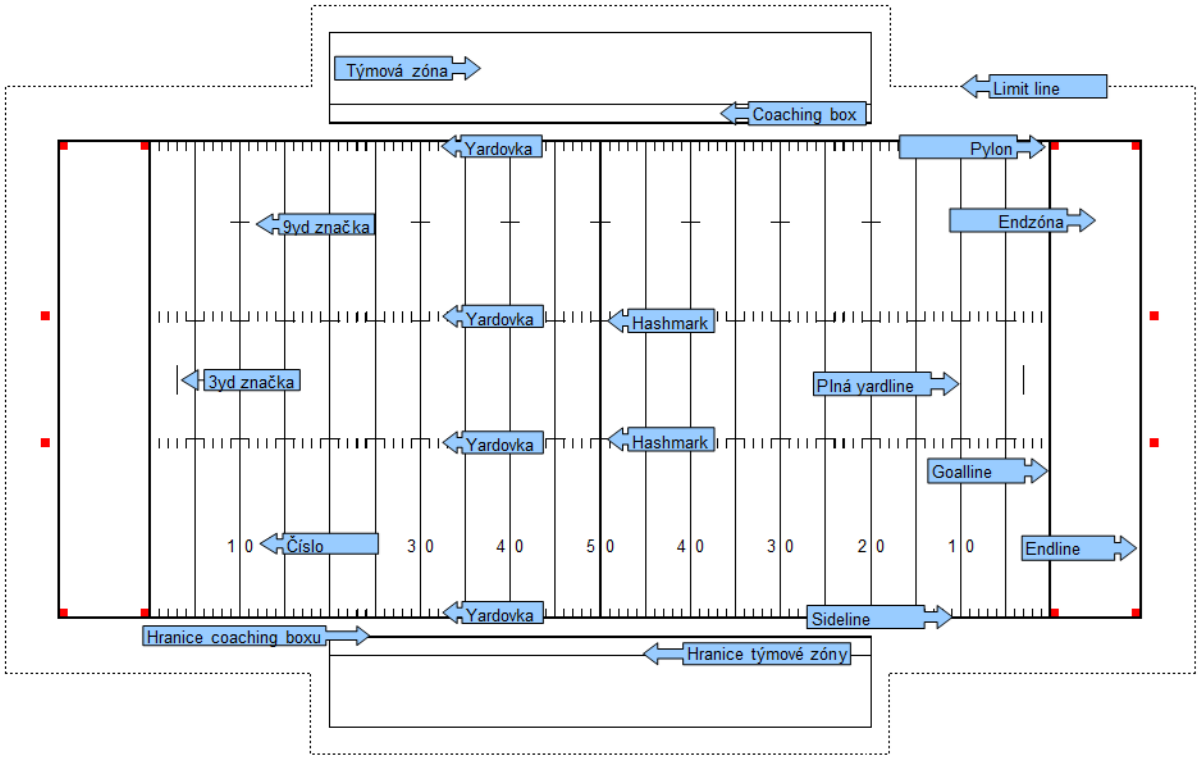
Obrázky níže jsou schématické a nelze z nich dovozovat například šířku nebo délku jednotlivých čar, značek apod. Přesnější informace jsou v textu, obrázky jsou spíše ilustrativní a názorné.

Definice částí areálu



Šedou barvou je vyznačen prostor určený divákům. Současně platí, že diváci mají přístup pouze do prostoru vyznačeného šedou barvou. Tento prostor je samozřejmě různý areál od areálu.
Zelenou barvou (oběma odstíny) je vyznačen hrací prostor. Sem smí vstupovat pouze účastníci zápasu, fotografové, cheerleaders apod.
Tmavším odstínem zelené je vyznačen prostor hřiště, což je území, kam mají přístup výhradně účastníci zápasu, tzn. členové týmů a rozhodčí.
Červenou barvou vyznačený obdélník vymezuje samotné hřiště. I to se dále dělí a sice na endzóny (vyšrafovaná území na koncích hřiště) a hrací plochu (prostor mezi endzónami).

Detailní pokyn a vysvětlení k jednotlivým objektům



Goalline

- Co to je: Čára oddělující hrací plochu od endzóny
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Čára musí být vyznačena
  - Plné: Čára musí být vyznačena
  - Rozšířené: Čára musí být vyznačena (na rozdíl od plných yardlines, viz níže, se goalline vyznačuje až k sideline a nenechává se mezi nimi mezera)
- Rozměry: 10 cm × 48.80 m (světlá délka mezi sidelines)

Endline

- Co to je: Čára ukončující hřiště na jeho kratší straně
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Čára musí být vyznačena
  - Plné: Čára musí být vyznačena
  - Rozšířené: Čára musí být vyznačena
- Rozměry
  - Standardně 10 cm × 48.80 m
  - Endline lze částečně pro efekt, částečně pro lepší viditelnost vyznačit i tlustší. V případě rozšíření se barva přidává na straně autu, obvyklé rozšíření endline je pak na tloušťku jednoho yardu. V takovém případě bude mít endline rozměr 90 cm × 48.80 m
  - Pozn.: Délka 48.80 m je světlá délka mezi sidelines, nicméně v rozích se samozřejmě musí endlines a sidelines spojit v tomto smyslu budou čáry delší

Plná yardline

- Co to je: Čáry napříč hrací plochou (nikoliv v endzónách) po pěti nebo po deseti yardech
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Dle úrovně, každých pět nebo deset yardů
  - Plné: Po pěti yardech
  - Rozšířené: Po pěti yardech a čáry navíc musí končit zarovnané 10 cm od sideline. Yardline se tedy nedotýká sideline
- Rozměry
  - Standardně 10 cm × 48.80 m (světlá délka mezi sidelines)
  - Při správném pravidlovém vyznačení však pouze 10 cm × 48.60 m, nebo u obou sidelines chybí 10 cm, viz výše

Yardovka

- Co to je: Čtyři „sety“ značek tvořící čtyři „žebříky“, které jsou položené v hrací ploše (nikoliv v endzónách) a to u obou sidelines a 20 yardů od nich. Zatímco plné yardlines hrací plochu příčně protínají každých 5 (nebo 10)

yardů, tyto yardovky jsou na každém jednom yardu, nicméně nejde o plnou čáru protínající celou šířku hrací plochy, ale tato čára je pouze naznačena čtyřmi krátkými značkami

- Kdy a jak se značí
  - Základní: Nemusí být
  - Plné: Musí být (všechny čtyři sety)
  - Rozšířené: Musí být (všechny čtyři sety) a navíc musí končit zarovnané 10 cm od sideline (stejně jako yardlines)
- Rozměry: 10×60 cm
- Vzdálenost hran od sidelines
  - Yardovky u sideline: 10 cm a 70 cm
  - Yardovky uprostřed: 17.70 m a 18.30 m

Hashmark

- Co to je: Dva „sety“ značek tvořící přerušovanou čáru rovnoběžnou se sidelines v hrací ploše (nikoliv v endzónách) a to 18.30 m (20 yd) od sideline
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Musí být (tak, že protíná všechny vyznačené yardlines)
  - Plné: Musí být (tak, že protíná všechny vyznačené yardlines)
  - Rozšířené: Musí být (tak, že protíná všechny vyznačené yardlines)
- Rozměry: 10×60 cm
- Vzdálenost hran od sidelines: 18.20 m a 18.30 m
- Info 1 navíc: Jde o značky dlouhé 60 cm, které jsou vždy protnuté některou plnou yardline. Protože yardline je tlustá 10 cm, tak z ní hashmark vybíhá 25 cm na každou stranu
- Info 2 navíc: Vztah hashmarků a (vnitřních) yardovek je takový, že každopádně musí být jedno nebo druhé – buď musí být uprostřed hashmarky, nebo yardovky. Hashmarky jsou povinnou součástí základního značení. V plném je lze doplnit nebo nahradit vnitřními yardovkami (tzn. yardovky určitě ano, ale hashmarky lze vynechat). V rozšířeném plném značení pak musí být namalováno obojí

Čísla

- Co to je: Na zemi namalovaná čísla 10-20-30-40-50-40-30-20-10 podél obou sidelines. Písmeno G u goalline se nevyznačuje. Čísla končící pětkou také ne
  - Na hřištích dlouhých opticky 110 yardů se nevyznačuje ani 50 (nebo snad 45) na půlící čáře
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Nemusí být
  - Plné: Výška číslice alespoň 90 cm (avšak nikoliv více než 180 cm)

    - Rozšířené: Výška číslice přesně 180 cm, tzn. zachování správného rozměru 180×120 cm
- Rozměry jedné číslice: 180×120 cm (číslice 1 přiměřeně menší)
- Vzdálenost hran od sidelines: 6.40 m a 8.20 m. Pokud je vyznačené číslo menší než 180 cm na výšku, tak se posouvá spodní hrana čísla, zatímco vzdálenost 8.20 m pro horní hranu je pevně daná
- Info 1 navíc: Vzdálenost hrany čísel od yardline by měla být asi 10 cm
- Info 2 navíc: Orientace čísel je taková, že musí být přirozeně čitelná z bližší sideline nebo tribuny. Čísla na vzdálenější straně jsou tedy vždy vzhůru nohama, a to i v případě, že na vzdálenější straně nejsou diváci

Šipky u čísel

- Co to je: Šipky mířící k bližší endzóně namalované u čísel 10-20-30-40. U čísla 50 se šipky z ani jedné strany nevyznačují
- Kdy a jak se značí
    - Základní: Nemusí být
    - Plné: Nemusí být
    - Rozšířené: Musí být
- Rozměry: Rovnoramenný trojúhelník o rozměrech 90-90-45 cm, kde jeho nejkratší strana je rovnoběžná s yardline
- Info navíc: Čísel a šípky u čísel jsou rozkresleny na začátku přílohy D

9yd značka

- Co to je: Dva „sety“ značek tvořící přerušovanou čáru v hrací ploše (nikoliv v endzónách)
- Kdy a jak se značí
    - Základní: Musí být (tak, že protíná plné yardlines po 10 yardech, avšak ne ty po 5 yardech)
    - Plné: Neznačí se
    - Rozšířené: Neznačí se
- Rozměry: 10×30 cm
- Vzdálenost hran od sidelines: 8.10 m a 8.20 m
- Info 1 navíc: Jde o značky dlouhé 30 cm, které jsou vždy protnuté některou plnou yardline. Protože yardline je tlustá 10 cm, tak z ní 9yd značka vybíhá 10 cm na každou stranu
- Info 2 navíc: 9yd značky jsou „náhrada“ za čísla, proto se v plném a rozšířeném značení neznačí. Vztah 9yd značek a čísel je takový, že musí být jedno, nebo druhé, tzn. nelze vyznačit oboje

Sideline

- Co to je: Čára ukončující hřiště na jeho delší straně
- Kdy a jak se značí
    - Základní: Musí být vyznačena

  - Plné: Musí být vyznačena
  - Rozšířené: Musí být vyznačena a musí být tlustá alespoň 30 cm
- Rozměry
  - Standardně je sideline tlustá 10 cm a je po celé délce hřiště
  - Sideline lze částečně pro efekt, částečně pro lepší viditelnost vyznačit i tlustší. V případě rozšíření se barva přidává na straně autu, obvyklé rozšíření sideline je pak na tloušťku jednoho yardu

Hranice coaching boxu

- Co to je: Čára vymezující „výběh“ pro trenéry
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Nemusí být (v takovém případě i pro trenéry platí hranice týmové zóny)
  - Plné: Čára musí být vyznačena
  - Rozšířené: Čára musí být vyznačena
- Rozměry
  - Tloušťka čáry je standardních 10 cm
  - Pro délku platí, že se hranice coaching boxu vyznačuje mezi oběma 20-yardlines
- Vzdálenost hran od sidelines: hrana hranice coaching boxu blíže k hřišti je 180 cm od hrany sideline blíže k hřišti

Hranice týmové zóny

- Co to je: Čára vymezující „výběh“ pro náhradníky (týmovou zónu)
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Čára musí být vyznačena
  - Plné: Čára musí být vyznačena
  - Rozšířené: Čára musí být vyznačena
- Rozměry jsou shodné jako u hranice coaching boxu
- Vzdálenost hran od sidelines: hrana hranice týmové zóny blíže k hřišti je 360 cm od hrany sideline blíže k hřišti
- Info 1 navíc: Hranice týmové zóny tvoří společně s hranicí coaching boxu (a se sideline) rovnoběžky, které jsou od sebe vzdálené 180 cm (2 yardy)
- Info 2 navíc: Na bočních stranách je nutné týmovou zónu a coaching box „uzavřít“ a to spojením konců hranic coaching boxu a týmové zóny a protažením této spojnice směrem od sideline. Boční hranice týmové zóny je fakticky prodloužením 20-yardline. Tato yardline tedy protíhá hřiště, poté je na 180 cm přerušena a poté pokračuje 180 cm jako boční hranice coaching boxu a poté jako boční hranice týmové zóny. Na (od sideline vzdáleném) konci je možné týmovou zónu uzavřít a vytvořit tak obdélník nebo ji nechat z jedné strany otevřenou (do ztracena)

Limit line

- Co to je: Čára ohraničující prostor hřiště, tedy prostor, kam je dovolen vstup pouze účastníkům zápasu a nesmí do něj ani média (mj. kvůli bezpečnosti)
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Nemusí být
  - Plné: Čára musí být vyznačena
  - Rozšířené: Čára musí být vyznačena
- Rozměry: Jde o přerušovanou (!) čárou, kde se střídají 30×10 cm značka a 60 cm dlouhá mezera
- Vzdálenost hran: 360 cm a 370 cm od hrany sideline/endline blíže k hřišti
- Info navíc: Limit lines se značí okolo celého hřiště s výjimkou týmových zón a jejich blízkosti. Limit line (při pohledu od endzóny) na 18 yardech zahýbá kolmo od sideline a kopíruje týmovou zónu. Zejména za brankami netřeba limit line vyznačovat v případě, že je prostor hřiště vymezen jiným jasným způsobem, například plotem

Pylon

- Co to je: Kvádry z gumy nebo jiného měkčeného materiálu vztyčené v rozích endzón, které je tak označují. Celkem je jich tedy osm
- Rozměry: Podstava 10×10 cm (tzn. na tloušťku čáry), výška 45 cm
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Musí být
  - Plné: Musí být
  - Rozšířené: Musí být
- Info navíc: Při ideálním (není to povinnou součástí plného ani rozšířeného) značení se další dvě dvojice pylonů přidávají na pomyslné prodloužení linie hashmarku, a to metr vně endline (nikoliv přímo na endline!)

3yd značka

- Co to je: Značka pro umístění míče při potvrzování touchdownu
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Musí být
  - Plné: Musí být
  - Rozšířené: Musí být
- Rozměry: Délka značky není jednoznačně daná, měla by být v rozmezí jeden až dva yardy

Číselné značky

- Co to je: Vně sidelines na zemi položené látkové (z měkčeného materiálu) trojboké hranoly (klíny) označující yard line (G-10-20-30-40-50-40-30-20-10-G)
- Kdy a jak se značí
  - Základní: Musí být alespoň na straně, kde je řetěz

  - Plné: Musí být alespoň na straně, kde je řetěz
  - Rozšířené: Musí být na obou stranách
- Rozměr: Boky klínů jsou čtverce o rozměrech asi 40×40 cm a čísla na nich by měla být vysoká asi 30 cm
- Info navíc: Klíny označující goallines, 10yd a 20yd čáry se pokládají na pomyslné protažení příslušných yard lines ve vzdálenosti 360 cm od sideline (tzn. na úrovni hranice týmové zóny), klíny označující 30yd, 40yd a 50yd čáry ve vzdálenosti 180 cm od sideline (tzn. na hranici coaching boxu)

Zkracování hřišť

Hřiště by mělo být 120 yardů, čili asi 110 metrů dlouhé, ale taková hřiště jsou v Evropě vzácná a většina je určitým způsobem zkrácená.
V Česku se podle dostupného prostoru používají tři vzájemně zkombinovatelné způsoby zkrácení:

- Proporční zkracování. Bez prostorového omezení měří yard jeden yard, čili 91.44 cm. Pokud je ale potřeba, používají se místo yardů „yardy“, tedy fiktivní jednotky. „Yard“ lze krátit až na 82.30 cm, tedy na 9/10 jeho skutečné délky. Proporční zkrácení nemá vliv na optický vzhled hřiště a ani poučený laik si ho skoro nemá šanci všimnout.
- Vynechání 10 yardů uprostřed hřiště. Obvyklé hřiště má 12 desetiyardových (ať už skutečných nebo fiktivních) dílů. Při zkrácení se díl uprostřed hřiště vynechá a zkrácení je pak přiznané. Poučený laik si takového zkrácení jistě všimne, protože polovina hřiště není na obvyklé 50-yardline, ale netypicky na 45-yardline. Až na tento rozdíl ale hřiště působí stále kompaktně a pravidelně, všechny zóny jsou stejné, jen má místo 120 yardů („yardů“) pouze 110 yardů („yardů“).
- Zkrácení endzón. Endzóny jsou přiznaně kratší bez ostatní zóny a v tomto smyslu se tedy rozpadá pravidelnost hřiště, neboť odlišnosti si všimne kdokoliv.

Typy hřišť podle délky areálu

Minimální přípustná délka hracího prostoru (tzn. délka hřiště spolu s výběhy vně hřiště) je 94 metrů. Je-li hrací prostor kratší, je pro 11s a 9s formu amerického fotbalu nevyužitelný.
Podle délky hracího prostoru rozlišujeme z hlediska lajnování čtyři různé typy hřišť.

- Červený typ. Jde o hřiště plné délky, není nijak zkráceno. Má 120 yardů rozdělených na 100 yardů a endzóny po 10 yardech. Ve skutečnosti i opticky.

- Fialový typ. Hřiště je zkráceno proporčně. Má 120 yardů rozdělených na 100 yardů hrací plochy a endzóny po 10 yardech. Nicméně pouze opticky. Ve skutečnosti se nejedná o yardy, ale „yardy“ zkrácené až na 82.30 cm.
- Modrý typ. Hřiště je zkráceno proporčně i vynecháním 10 yardů. Má 110 yardů rozdělených na 90 yardů hrací plochy a endzóny po 10 yardech. Nicméně pouze opticky. Ve skutečnosti se nejedná o yardy, ale „yardy“ zkrácené až na 82.30 cm.
- Zelený typ. Hřiště je zkráceno všemi třemi způsoby zkrácení. Má hrací plochy dlouhou 90 yardů a endzóny zkrácené až na 7¼ yardu. Nicméně pouze opticky. Ve skutečnosti se nejedná o yardy, ale „yardy“ zkrácené přesně na 82.30 cm.

Podstatná poznámka k délce hřiště

Základní pravidlo praví, že hřiště má délku 120 yardů, případně při proporčním zkrácení 120 „yardů“. Při velmi přesném lajnování ale musí být položena, resp. zodpovězena otázka, jak zohlednit šířku čar, protože ani hřiště plné délky ve skutečnosti není dlouhé 120 yardů, ale je o 10 cm (o tloušťku jedné čáry) kratší. 120 yardů totiž zahrnuje jednu čáru a na to je potřeba při veškerém rozměřování ve dlouhém směru pamatovat.
Popsaný problém si lze představit i takto – všechny endlines, goallines a plné yardlines jsou původně tenké („milimetrové“) linky a až dodatečně se přidá 5 cm barvy na obě strany původní linky a tím vznikne 10 cm tlustá čára.
Pozor, toto platí pouze pro dlouhý směr, čili pro délku, ale nikoliv pro krátký směr, čili pro šířku. Šířka (53⅓ yardu, resp. 48.80 metrů) se měří od vnitřních hran sidelines a tato šířka je tedy skutečnou světlou šířkou hřiště. Pokud by se stejně udávala délka, tak nebude 120 yardů, ale 119 yardů, 2 stopy a 8 palců.

Hrana čáry

Slovo hrana čáry se v pravidlech používá ve smyslu okraj, konec. Vnitřní hranou čáry se rozumí ta blíže ke středu hřiště, vnější hranou čáry ta od středu hřiště vzdálenější. Případně lze hrany vztáhnout k jinému pevně určenému objektu, je-li to třeba a je-li to konkrétně uvedeno.

Příprava na lajnování

Před samotným zahájením lajnování je nutné zvolit správnou strategii, jinak hrozí, že "to na konci nevyjde". K určení strategie musíte velmi pečlivě učinit následující kroky, resp. postupovat v souladu s certifikačním protokolem, kde by tyto informace měly být uvedeny:

- Promyslete, kde budou endlines. Pokud využijete brankové čáry na kopanou, tak je odpověď zřejmá, ale vždy to tak být nemusí a v tom případě je třeba umístění endlines odvodit z překážek za brankami

- Změřte vzdálenost překážky za jednou brankou (může jít o plot, sítě za brankami, ohrazení hřiště železnou trubkou apod., ale i o konkrétní překážku uvedenou v certifikačním protokolu areálu) od pomyslné čáry, kterou vymezuje břevno branky a tuto vzdálenost si zapište, resp. zkontrolujte ji s certifikačním protokolem

Hřiště v metrech					Hřiště v yardech			Podoba hřiště			
Skutečná délka hracího prostoru (Vzdálenost překážka - překážka)	Skutečná hloubka výběhů za endline (Vzdálenost endline - překážka)	Skutečná délka hřiště (Vzdálenost endline - endline)	Skutečná délka hrací plochy (Vzdálenost goalline - goalline)	Skutečná hloubka endzón (Vzdálenost goalline - endline)	Skutečná délka hřiště (Vzdálenost endline - endline)	Skutečná délka hrací plochy (Vzdálenost goalline - goalline)	Skutečná hloubka endzón (Vzdálenost goalline - endline)	Zdánlivá délka hrací plochy v yd (Tak, jak opticky působí pro diváka)	Zdánlivá hloubka endzóny v yd (Tak, jak opticky působí pro diváka)	Míra "smrštění" hřiště v procentech	Skutečná délka 1 "jednotky" v cm
93.99	4.00	85.99	74.07	5.96	94.04	81.00	6.52	Nelze			
94.00	4.00	86.00	74.07	5.97	94.05	81.00	6.53	90.00	7.25	90.00	82.30
96.00	4.00	88.00	74.07	6.97	96.24	81.00	7.62	90.00	8.47	90.00	82.30
98.00	4.00	90.00	74.07	7.96	98.42	81.00	8.71	90.00	9.68	90.00	82.30
98.52	4.00	90.52	74.07	8.23	98.99	81.00	9.00	90.00	9.99	90.00	82.30
98.53	4.00	90.53	74.07	8.23	99.00	81.00	9.00	90.00	10.00	90.00	82.30
100.00	4.00	92.00	75.27	8.36	100.61	82.32	9.15	90.00	10.00	91.47	83.64
102.00	4.00	94.00	76.91	8.55	102.80	84.11	9.35	90.00	10.00	93.45	85.45
104.00	4.00	96.00	78.55	8.73	104.99	85.90	9.54	90.00	10.00	95.44	87.27
106.00	4.00	98.00	80.18	8.91	107.17	87.69	9.74	90.00	10.00	97.43	89.09
106.76	4.00	98.76	80.80	8.98	108.00	88.36	9.82	90.00	10.00	98.18	89.78
106.76	4.00	98.76	82.30	8.23	108.00	90.00	9.00	100.00	10.00	90.00	82.30
108.00	4.00	100.00	81.82	9.09	109.36	89.48	9.94	90.00	10.00	99.42	90.91
108.00	4.00	100.00	83.33	8.33	109.36	91.13	9.11	100.00	10.00	91.13	83.33
108.58	4.00	100.58	82.30	9.14	110.00	90.00	10.00	90.00	10.00	100.00	91.44
108.58	4.00	100.58	83.82	8.38	110.00	91.67	9.17	100.00	10.00	91.67	83.82
110.00	4.00	102.00	85.00	8.50	111.55	92.96	9.30	100.00	10.00	92.96	85.00
112.00	4.00	104.00	86.67	8.67	113.74	94.78	9.48	100.00	10.00	94.78	86.67
114.00	4.00	106.00	88.33	8.83	115.92	96.60	9.66	100.00	10.00	96.60	88.33
116.00	4.00	108.00	90.00	9.00	118.11	98.43	9.84	100.00	10.00	98.43	90.00
117.72	4.00	109.72	91.43	9.14	119.99	99.99	10.00	100.00	10.00	99.99	91.43
117.73	4.00	109.73	91.44	9.14	120.00	100.00	10.00	100.00	10.00	100.00	91.44

- Pokud je překážka za brankou více než 4 metry (nebo překážka tohoto typu chybí zcela), berte to tak, že překážka je vzdálená přesně 4 metry a zapište si tudíž 4 metry. Stejný postup opakujte i na druhém konci hřiště, neboť areál nemusí být nutně osově souměrný. Výsledky měření z obou

stran sečtěte (pozn.: jednotlivé sčítance nemohou být větší čísla než 4 a součet tudíž nemůže být větší než 8!)
- Změřte vzájemnou vzdálenost branek. Pozn.: pravidla kopané připouštějí délku hřiště na kopanou mezi 90 a 120 metry, nicméně hřiště s délkou nad 110 metrů jsou vzácná
- Sečtěte naměřenou délku hřiště (vzdálenost branek) a vzdálenosti překážek a branek. Pozor na pravidlo, že vzdálenost branky a překážky nemůže být větší než 4 metry
- Vypočtenou vzdálenost (jde o délku hracího prostoru) najděte v barevné tabulce. Hledejte v prvním sloupci. Řádky naskakují zpravidla po dvou metrech, ale hřiště může mít samozřejmě jakoukoliv délky mezi těmito hodnotami. Pokud jste naměřili hodnotu někde mezi, tak postupujte v duchu tabulky. Konkrétně jsou vypsané jen hraniční hodnoty pro každý typ hřiště
- Třetí až pátý, resp. šestý až osmý sloupec tabulky jsou identické, liší se pouze tím, že vlevo jsou údaje v metrech a uprostřed ekvivalent v yardech. Pro lajnování se takřka jistě budete řídit metrickými mírami, hodnoty v yardech jsou spíš pro zajímavost
- Pro hřiště s délkou okolo 100 metrů (konkrétně mezi 110 a 108 yardy) platí, že si lze vybrat, zdali se použije modrý, nebo fialový typ značení

Určení jednotky

Pro lajnování je zásadní údaj v tabulce zcela vpravo, tedy skutečná délka jednoho „yardu“, čili klíčová délková jednotka použitá pro umístění většiny objektů na hřišti. Jedna jednotka je délka proporčně upraveného yardu a musíte ji určit naprosto přesně. Z délky hracího prostoru v metrech ji zjistíte tak, že od délky hracího prostoru odečtěte 8, čímž získáte délku hřiště, tedy hodnotu ve třetím sloupci zleva. Délka hracího prostoru, resp. délka hřiště určí barevný typ lajnování. Barevný typ lajnování ovlivní způsob výpočtu jedné jednotky.

- Červený typ: výpočet netřeba, jednotka měří 91.44 cm (tzn. přesně 1 skutečný yard)
- Fialový typ: délku hřiště vydělte 1.2 (výsledek musí být mezi 91.44 a 82.30)
- Modrý typ: délku hřiště vydělte 1.1 (výsledek musí být mezi 91.44 a 82.30)
- Zelený typ: výpočet netřeba, jednotka měří 82.30 cm

Délka hrací plochy a hloubka endzón

Skutečná délka hrací plochy plyne z délky jednotky, jde o 100násobek, resp. 90násobek jedné jednotky.

Určení přesné hloubky endzóny je složitější. Orientačně ji najdete v pátém sloupci tabulky, přesně ji z délky hřiště v metrech zjistíte takto:

- Červený typ: výpočet netřeba, hloubka endzóny je 9.14 m (tzn. přesně 10 skutečných yardů)
- Fialový typ: délku hřiště vydělte 12 (výsledek musí být mezi 9.14 a 8.23 m)
- Modrý typ: délku hřiště vydělte 11 (výsledek musí být mezi 9.14 a 8.23 m)
- Zelený typ: od délky hřiště odečtěte 74.07 a rozdíl vydělte 2 (výsledek musí být mezi 8.23 a 5.97 m)

U vzdáleností na délku velmi pečlivě dbejte na to, v čem měříte. Některé údaje jsou vyjádřeny v (centi)metrech, ale některé délky jsou v jednotkách. Údaje v (centi)metrech platí pro jakékoliv hřiště daného typu, případně pro jakékoliv hřiště obecně. Údaje v jednotkách jsou zástupné a je nezbytné si je přepočítat pro každé jedno hřiště individuálně.

Řetěz

Pozor, zkrácení se týká i řetězu. I řetěz je třeba zkrátit na délku deseti jednotek!

Šířky

Veškeré proporční zkracování se týká pouze vzdáleností na délku, tzn. délek ve směru rovnoběžném se sidelines, odstupů mezi yardlines apod.
Pokud však je o šířku, tak k žádnému proporčnímu zkracování nedochází, hřiště je vždy široké 53⅓ yardu, nemění se pozice hashmarku apod., nedeformují se tvary značek nebo čísel.

Branky v autu

V případě, že vzdálenost branky a překážky je menší než 4 metry, tak se s ohledem na bezpečnost vyznačí endline ve vzdálenosti 4 metrů od překážky, a to bez ohledu na pozici branky. Může tak dojít k tomu, že branka nebude na endline, ale až za ní, tzn. „v autu“. Toto však není chyba lajnování, ale cílený jev, neboť v takovém případě má přednost bezpečnost účastníků. Naopak, bylo by chybou vyznačit endline blíže než 4 metry od překážky.

Příprava

Při lajnování postupujte optimálně podle tohoto návodu, zejména v případech, kdy jste v lajnovací praxi nováčky. Postupovat lze samozřejmě i jiným způsobem, avšak následování tohoto postupu je zejména pro nováčky velmi doporučeníhodné.
Čím zkušenější je skupina lajnujících osob (pozor, postupy fungující na jednom hřišti nemusí bez úprav fungovat automaticky kdekoliv!), tím tyto postupy lze upravovat a automatizovat. V případě začátečníků se přílišné úpravy v navrženém postupu nedoporučují a v každém případě platí zásada dvakrát

měr, jednou řež; v našem případě upravená do podoby (alespoň) dvakrát měř, jednou lajnuj.
K rozměření budete potřebovat hodně provázků. Hodně dlouhých provázků. Dále řadu kolíků, na které lze provázky přichytit a současně je lze zapíchnout do trávníku. A značkovací sprej nebo něco funkčně podobného.
Před samotným lajnováním si čáru vždy nejprve vyznačte provázkem uchyceným na obou jeho koncích, čímž získáte jistotu, že všechny čáry budou opravdu rovné. Jakkoliv zní tato rada primitivně, tak je jistější než postup, kdy s lajnovačkou budete mířit ke 100 metrů vzdálenému cíli a budete věřit tomu, že po celou dobu udržíte správnou stopu.

Endlines

Endlines jsou výchozím krokem. Je možné, že jako endline využijete brankovou čáru na kopanou, ale nutnou podmínkou je, aby byla alespoň 400 cm od překážky za brankou na kopanou. Pokud by vzdálenost brankové čáry od překážky byla menší, tak ji lze použít alespoň jako vodítko pro vyznačení endline. V obou případech však musíte uvěřit, zdali je hřiště na kopanou skutečně pravoúhlé a zdali jsou brankové čáry rovnoběžné.

- Ve vzdálenosti 400 cm od překážky si provázkem naznačte jednu endline. Budoucí endline budete vyznačovat na stranu provázku od hřiště, provázek je tedy vnitřní hranou budoucí endline
- Pokud za brankou žádná překážka není nebo je vzdálená více než 400 cm, naznačte si endline provázkem v zákrytu s brankovým břevnem.
- Pokud jako endline využijete brankovou čáru na kopanou, tak provázek použijte také nebo si ho představte na vnitřní hraně brankové čáry.
- Endline nesmí být v žádném případě blíž k překážce než 4 metry! Jak je již uvedeno výše, vzdálenost branky a překážky není podstatná. Podstatná je vzdálenost překážky a endline. Pokud vám tedy vychází, že vám branka zůstala v autu (mimo endzónu), tak to není chyba, důvod je výše opakovaně uveden.
- Přejděte na druhou stranu a podle stejných pokynů si provázkem naznačte i druhou endline.
- Změřte vzdálenost provázků naznačujících endlines a přičtěte 10 cm (přičtení je nutné, důvod je vysvětlen o několik stránek dříve v části Podstatná poznámka k délce hřiště). Ověřte, že výsledek je shodný s tím, k čemu jste došli při přípravě lajnování.
- Vzdálenost provázků změřte v místě obou budoucích sidelines. Jde o čáry vzdálené zhruba 100 metrů, pohledem jejich rovnoběžnost rozhodně neposoudíte a jistotou nezískáte ani tím, že jde o brankové čáry kopané. Pokud provázky stejně vzdálené nejsou, tak provázky upravte. Pokud nejde jen o provázky, ale o brankové čáry kopané, tak je potřeba

improvizovat, s oběma sidelines pracovat samostatně a vzniklý lichoběžník řešit průběžně.

Lajnování

Postup je stejný pro všechny typy hřišť, pouze v jednom kroku je nutné dbát na správné jednotky, viz dále.

- Vyznačte endlines. Vyznačte je tak, že provázek bude vnitřní hranou endlines, tzn. bude na straně čáry blíže k hřišti.
- Délka endline je daná a je 48.80 metru (53⅓ yardu).
  - Branky musí být vždy uprostřed hřiště, tzn. konce endline jsou od středu branky[1] vzdálené přesně 24.40 metru (26⅔ yardu).
- Na konce endline si umístěte kolíky. Kolíky umístěte přímo na provázek (čili na vnitřní hrany endline) a přesně 48.80 m od sebe. Kolíky si případně „pojistěte“ značkovacím sprejem.
- Provázkem spojte tyto kolíky, tím si naznačíte sidelines.
- Vyznačte sidelines. Provázky budou tvořit vnitřní hrany sidelines.
- Od kolíků, které jsou v průsečících endlines a sidelines, si na sideline ve vzdálenosti od endline, jakou udává tabulka v pátém sloupci (hloubka endzón), resp. ve vzdálenosti, kterou jste si vypočítali, udělejte pomocnou značku, případně zapíchněte další kolíky.
- Mezi tyto kolíky napněte provázky, naznačují goallines.
- Vyznačte goallines. Vyznačte je tak, že provázek bude na vnitřní hraně goallines.
- Postupujte podél sidelines a podle toho, zdali chcete značit jen desetiyardové čáry nebo i pětiyardové čáry, udělejte značky nebo zapichujte kolíky podle typu hřiště. Výchozím bodem je kolík vymezující goalline.
  - Červený typ: po každých 914 nebo 457 centimetrech
  - Fialový typ a modrý typ: po každých 10 nebo 5 jednotkách (pozor, jde o jednotky podle výpočtu výše!)
  - Zelený typ: po každých 823 nebo 411 centimetrech
- Pokud jste předchozí kroky dělali správně, musí vám poslední značka vyjít na druhé goalline. Ale ne na vnitřní hraně, ale na vnější hraně. Důvodem je opět těch 10 chybějících centimetrů do 120 yardů. Z tohoto důvodu si na této goalline kolíky a provázek o 10 cm posuňte, tzn. na vnější hranu.
- Mezi připravené kolíky napněte provázky, naznačují pěti- a desetiyardové čáry.
- Vyznačte tyto čáry. Tady je ale potřeba být obezřetný. Jedna goalline má provázek na vnitřní hraně, druhá na vnější hraně. Jinými slovy jsou oba

[1] Branky na kopanou mají 7.30 metru (8 yardů), konce end lines jsou tedy od tyček 20.70 metru

provázky blíž k jedné endline a dál od protější endline. S tímto na paměti tedy čáry vyznačte. Všechny tak, že budou mít provázek na stejné straně jako jsou provázky u obou goallines.

- Postupujte podél endlines a udělejte značky nebo zapichujte kolíky. Výchozím bodem je kolík vymezující endline.
  - 8.20 m – značka pro 9yd značku (vršek čísla)
  - 18.30 m – značka pro hasmark
  - 30.50 m – značka pro hasmark
  - 40.60 m – značka pro 9yd značku (vršek čísla)
  - 48.80 m – tady by měl být kolík na druhém konci endline
- Mezi tyto kolíky napněte provázky, naznačují linii 9yd značek a hashmarků.
- Vyznačte 9yd značky. Vyznačte je tak, že provázek bude tvořit hranu čáry na straně bližší středu hřiště.
  - Nejde (!) o plnou čáru, ale o krátké značky vyznačované v průsečících se všemi desetiyardovými čarami (nikoliv v průsečících s endlines, goallines ani s pětiyardovými čarami). Značky jsou dlouhé 30 centimetrů a čáry je půlí, tzn. značka trčí 10 centimetrů na každou stranu čáry.
  - Pokud na hřiště budete malovat čísla, tak se 9yd značky nevyznačují, ale přesto si průsečíky desetiyardových čar a provázku decentně naznačte, označíte si tím vršek čísel.
- Vyznačte hashmarky. Vyznačte je tak, že provázek bude tvořit hranu čáry na straně bližší středu hřiště.
  - Nejde (!) o plnou čáru, ale o krátké značky vyznačované v průsečících se všemi desetiyardovými a pětiyardovými čarami (nikoliv v průsečících s endlines ani goallines). Značky jsou dlouhé 60 centimetrů a čáry je půlí, tzn. značka trčí 25 centimetrů na každou stranu čáry.
- Vyznačte druhé hashmarky. Vyznačte je tak, že provázek bude tvořit hranu čáry na straně bližší středu hřiště. Pozor, střed je nyní na druhé straně, než u prvních hashmarků.
- Vyznačte druhé 9yd značky. Vyznačte je tak, že provázek bude tvořit hranu čáry na straně bližší středu hřišti. Pozor, střed je nyní na druhé straně, než u prvních 9yd značek.
  - Pozn.: Pokud byste si provázkem chtěli vyznačit obě hrany všech linií hashmarků a 9yd značek, budou kolíky na endlines umístěné takto: 0 (sideline), 8.1 a 8.2 (9yd značka), 18.2 a 18.3 (hashmark), 30.5 a 30.6 (hashmark), 40.6 a 40.7 (9yd značka), 48.8 (sideline).
- Na průsečíky sidelines a endlines umístěte (čtyři) pylony. Další čtyři pylony umístěte na průsečíky sidelines a goallines.
- Z povinného značení nyní chybí již jen 3yd značka a hranice týmové zóny.

Branky

Celá tato část je ryze česká a není součástí (originálních) pravidel fotbalu.

Soutěže mohou vyžadovat využití fotbalových branek, případně typických fotbalových branek, nebo mohou akceptovat i využití branek na kopanou. V dalších bodech jsou definiční parametry jednotlivých typů branek.

Fotbalová branka

Fotbalová branka má tyto parametry:

- Šířka: 560 až 565 cm
- Výška břevna: 300 až 305 cm
- Délka tyček (dosah nad zem): alespoň 6 metrů
- Počet noh: Jedna nebo dvě
- Umístění noh: V rovině branky nebo mimo rovinu branky; při užití dvou noh nesmí být jejich vzdálenost větší než šířka branky

Parametry fotbalové branky tedy akceptují i klasickou ragbyovou branku. Ragbyové branky se od fotbalových liší tím, že včetně noh mají tvar písmene H, zatímco fotbalové mají, řekněme, tvar písmene Y. Rozměrově jsou ale v podstatě stejné a rozdíl v řádu jednotek centimetrů je daný tím, že pravidla ragby jsou primárně v metrických jednotkách a zaokrouhlené.

Typická fotbalová branka

Typická fotbalová branka má tyto parametry:

- Šířka: 564 cm
- Výška břevna: 305 cm
- Délka tyček (dosah nad zem): alespoň 8 metrů
- Počet noh: Jedna
- Umístění noh: Alespoň o 1 metr mimo rovinu branky

Branka na kopanou

Branka na kopanou má tyto parametry:

- Šířka: 732 cm
- Výška břevna: 255 cm
- Délka tyček (dosah nad zem): alespoň 5 metrů
- Počet noh: Dvě
- Umístění noh: V rovině branky; jejich vzdálenost musí být shodná s šířkou branky

Jde o popis branky, která využívá branku na kopanou jako svoji základnu. Je-li tedy využita branka na kopanou, musí se upravit tak, že se nastaví její tyčky, jiný způsob využití není možný. Za povšimnutí stojí výška břevna. Branka na kopanou břevno udává ve výšce 244 cm (původní rozměry branky na kopanou jsou 24×8 stop), ale toto je vyška od břevna dolů, protože pro kopanou je podstatný tento směr. Pro fotbal je podstatná část nad břevnem, proto 255 cm.

Příloha E. Výstroje

Equipment

Poznámky k výstrojím

Additional Details

1. Tvrdé nebo nepoddajné materiály jsou dovolené jen k ochraně zranění a musí být zakryté.
2. Zakryté sádrové obvazy nebo dlahy na ruce nebo paži jsou dovolené jen k ochraně zlomeniny nebo vykloubení
3. Chrániče stehen mohou být z tvrdého materiálu jedině v případě, že jsou z obou stran pokryté například pěnou s uzavřenou strukturou, který přesahuje přes okraje chrániče. Měkká část chrániče musí mít na vnější straně tloušťku alespoň 5 mm a na vnitřní straně alespoň 10 mm.
4. Chrániče holení musí být z obou stran pokryté pěnou s uzavřenou strukturou o tloušťce alespoň 10 mm nebo jiným materiálem se stejnou minimální tloušťkou a vlastnostmi.
5. Kolenní ortézy, ať již jako prevence proti zranění nebo jako ochrana po zranění, by měly být schované pod kalhotami a neměly by být vůbec vidět.
6. Na hráči, ať už přímo na něm nebo na jeho oblečení, nesmí být nic z kovu nebo jiného tvrdého materiálu, co by vyčnívalo.
7. Pro kolíky na kopačkách platí následující:
   (a) Nesmí být delší než 10 mm (měřeno od špičky kolíku k botě). (Pro vyměnitelné kolíky platí výjimka níže.)
   (b) Nesmí být z materiálu, který se láme, štípe nebo praská.
   (c) Musí být z hladkého materiálu a nesmí mít ostré hrany.
   (d) Nevyměnitelné kolíky nesmí být kovové.
   (e) Pro vyměnitelné kolíky pak platí rovněž následující:
      (i) Musí být pevně spojeny s botou.
      (ii) Nesmí mít vyduté strany.
      (iii) Mají-li kuželovitý tvar, tak musí mít ploché vršky o průměru alespoň 10 mm rovnoběžné se základnou nebo zakulacené vršky do 10 mm.
      (iv) Mají-li podlouhlý tvar, tak musí mít ploché vršky rovnoběžné se základnou a vršky musí být velké alespoň 20×5 mm.
      (v) Jsou-li ve tvaru kroužku, tak musí mít zakulacenou hranu a stěnu o tloušťce alespoň 5 mm.
      (vi) Mají-li kovovou špičku, musí být zhotovena z nízkolegované oceli třídy 10 s hloubkou cementace 0.005 až 0.008 a tvrdostí HRC 55.

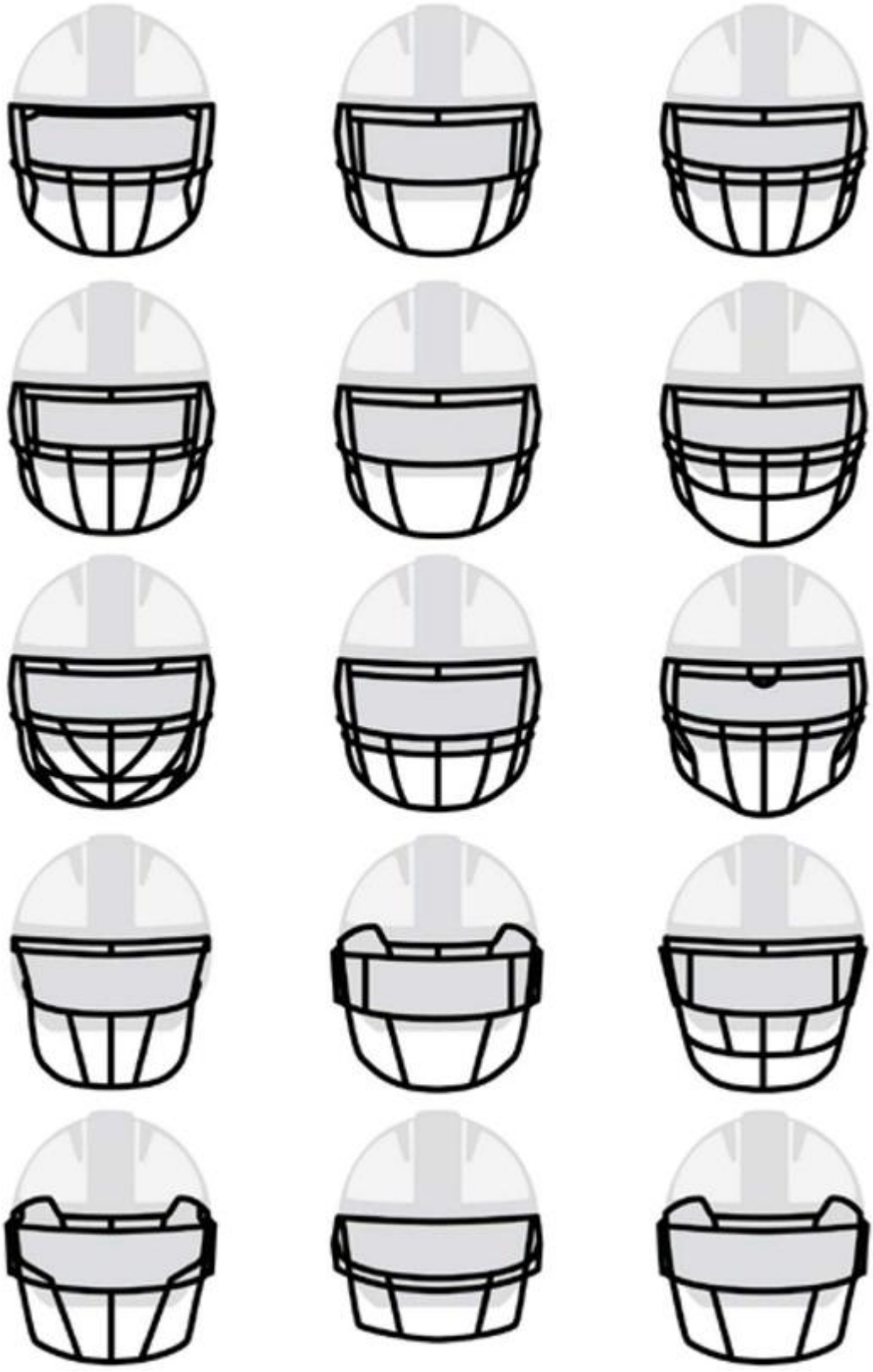
   Poznámka: Vyměnitelné kolíky mohou být i delší než 10 mm ve smyslu v odstavce (a). Podmínkou je, že jsou připevněny k podstavě vysoké

nejvýše 4 mm, která je širší než základna kolíku. Vyjma osamoceného kolíku pod palcem nohy musí být podstava napříč celou podrážkou, resp. musí končit do 5 mm od okrajů podrážky. Výška podstavy 4 mm se měří od podrážky boty.

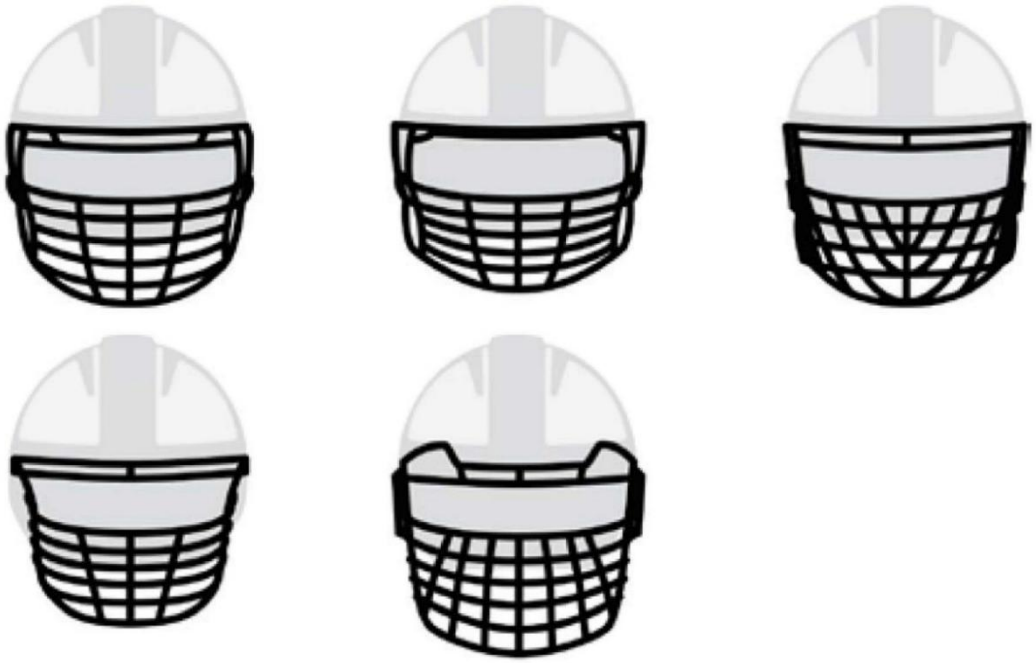
8. Facemask musí být vyrobena z netříštivého materiálu se zaoblenými hranami a obalena odolným materiálem chránícím facemasku před prasklinami, odštěpky nebo rýhami, které by mohly ohrožovat hráče.
9. Zakulacení vnějších nárameníků chráničů ramen nesmí mít menší poloměr než polovina tloušťky použitého materiálu.
10. Zakázané je vybavení ohrožující ostatní hráče. Použití umělých končetin je dovoleno za těchto podmínek:
    (a) Umělá končetina nesmí hráče nijak zvýhodňovat.
    (b) Je-li to nutné, musí být umělá končetina obalena měkkým materiálem, aby změkčení napodobilo skutečnou končetinu.
11. Nášivky, loga a podobně:
    (a) Na výstroji a veškerém dalším oblečení (např. teplácích, ponožkách, čelenkách, tričkách, potítkách, kšiltech, čepicích nebo rukavicích) může být pouze jedno obvyklé logo výrobce nebo distributora (bez ohledu na to, zdali je vidět), které může včetně obšití nebo podkladové nášivky zabírat plochu (tzn. obdélník, čtverec nebo kosodélník) nejvýše 15 cm². Viz také pravidlo 1-4-6-d.
    (b) Na vnější straně výstroje nesmí žádné nášivky s informacemi o velikosti, způsobu praní apod.
    (c) Použití log profesionálních soutěží je zakázané.

Facemasky

Příklady dovolených facemasek

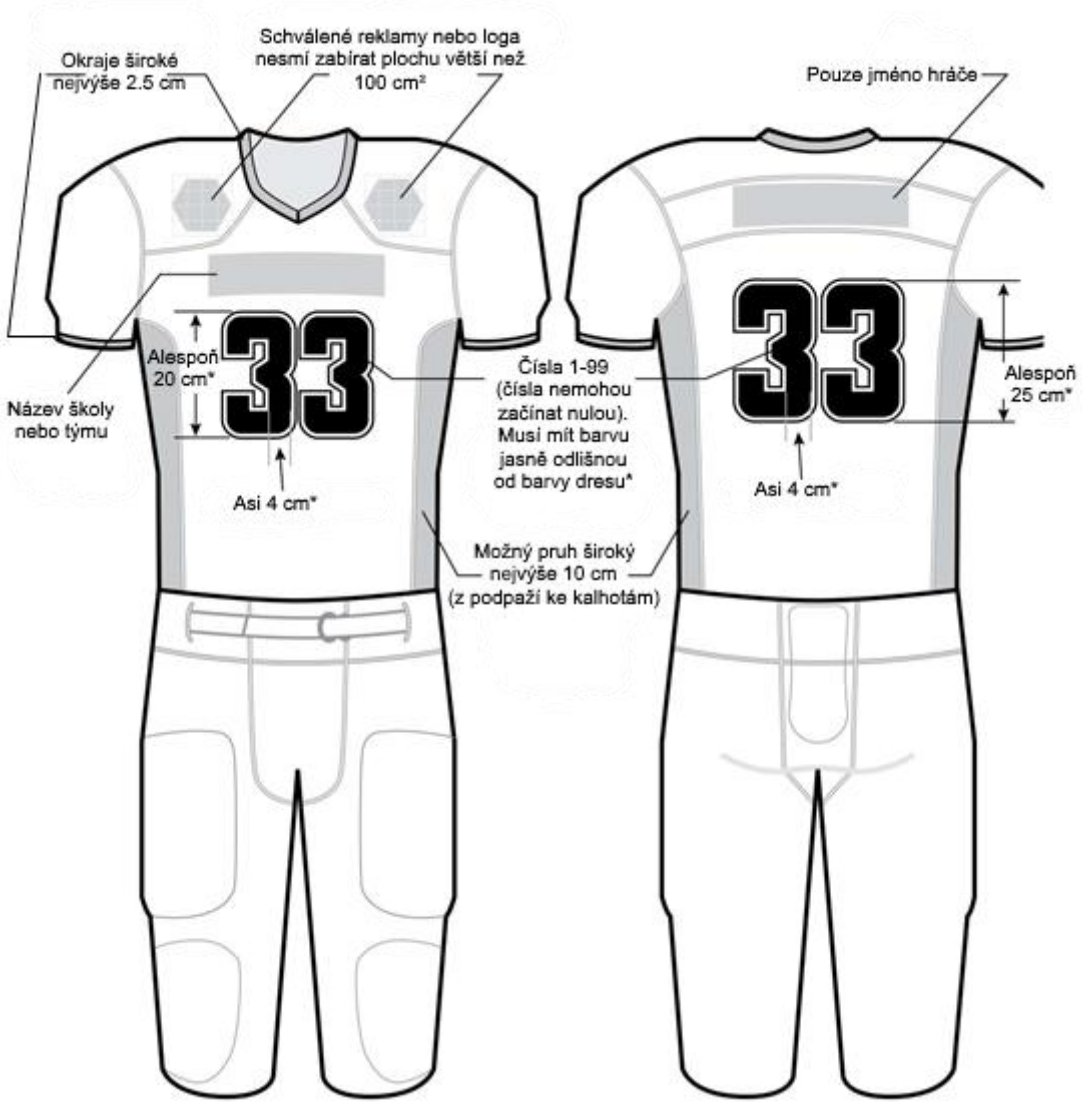


Příklady přehnaných facemasek



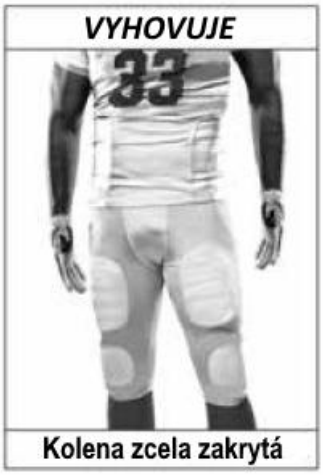
Obecným pravidlem je, že všechny facemasky s pěti nebo více vodorovnými drátky pod úrovní očí jsou zakázané. Výjimkou je facemask níže – je dovolená, protože má mezi druhým a třetím, resp. čtvrtým a pátým drátkem větší rozestup.

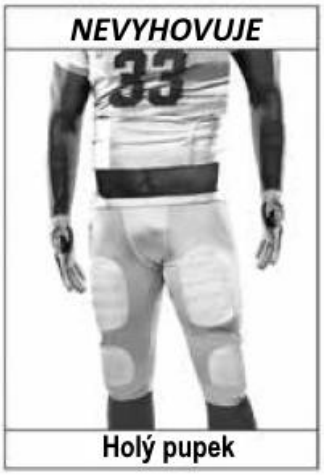
Dresy

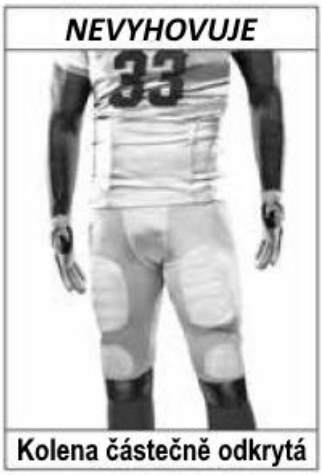


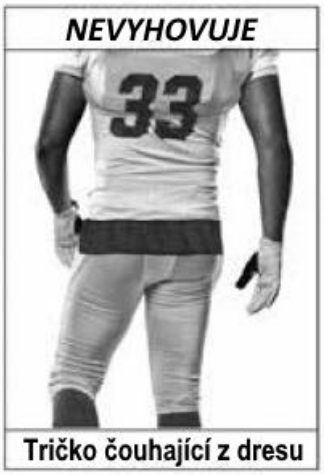
* Pravidla týkající se čísel jsou nastavena tak, aby byla čísla jasně čitelná pro různé skupiny (tzn. trenéři, novináři, fanoušci atd.).
Čísla tedy musí být jasně čitelná z press-boxu, a to i za zhoršených světelných podmínek nebo horšího počasí.

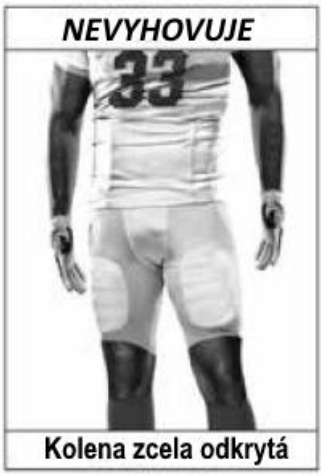
Ustrojení

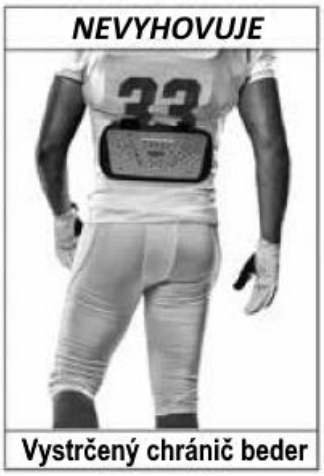

VYHOVUJE
Kolena zcela zakrytá

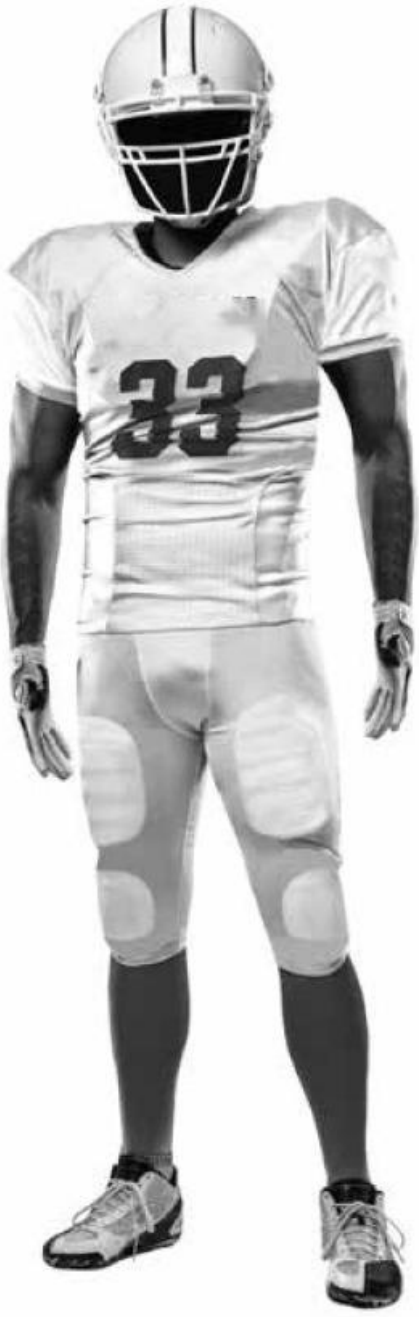

NEVYHOVUJE
Holý pupek


NEVYHOVUJE
Kolena částečně odkrytá


NEVYHOVUJE
Tričko čouhající z dresu


NEVYHOVUJE
Kolena zcela odkrytá


NEVYHOVUJE
Vystrčený chránič beder



Příloha F. Pravidla 5s formy fotbalu

Celá tato příloha je ryze česká a není součástí (originálních) pravidel fotbalu.

Část 1. Obecně

Princip

Článek 1.a. 5s forma tackle fotbalu je principem hry blízká flag fotbalu, z hlediska kontaktnosti však žádné principy flag fotbalu nepřebírá a jde o plně kontaktní formu fotbalu.

b. Útok mají k dispozici sérii čtyř downů, během kterých se musí posunout na/za středovou čáru (pokud taková série začala na jejich vlastní polovině hřiště) nebo skórovat touchdown (pokud taková série začala na soupeřově polovině hřiště).

Pravidla

Článek 2.a Základními pravidly jsou obecná pravidla (11s formy) fotbalu. Odchylky pro 5s formu fotbalu jsou uvedeny v této příloze a jsou obecným pravidlům nadřazeny.

b. Pro pochopení některým pravidel lze nahlédnout i do pravidel flag fotbalu, zejména pokud jde o základní princip hry.

Počet hráčů

Článek 3.a. Zápas proti sobě hrají dva týmy o ne více než 5 hráčích.

b. Lze hrát i s méně než 5 hráči, ale nebude-li mít útok v okamžiku snapu alespoň dva hráče na scrimmage line, půjde o faul illegal formation (zakázanou formaci).

Hřiště

Článek 4.a. Standardní délka hřiště je 64 metrů; 2 poloviny hrací plochy po 23 metrech a 2 endzóny po 9 metrech. Má se za to, že polovina hrací plochy měří 25 yardů.

b. V případech, kdy by se do areálu nevešlo hřiště plné délky, může být hřiště zkráceno až na 50 metrů; 2 poloviny hrací plochy po 18 metrech a 2 endzóny po 7 metrech. V případě maximálního zkrácení se má za to, že polovina hrací plochy měří 20 yardů.

c. Šířka hřiště je 23 metrů. V případě nedostatečného prostoru však může být hřiště zúženo až na 18 metrů.

d. Nutné vyznačení hřiště představují:

1. Autové čáry.
2. Goallines.
3. Middleline se značkou v podélné ose hřiště.
4. Značky na 5 a 10 yardech pro potvrzení.

e. Hranice týmové zóny je shodná s hranicí coaching boxu a vyznačuje se 2 metry od sideline mezi pomyslně prodlouženými 5-yardlines.
f. Branky se nepoužívají a nejsou součástí hřiště.

Ukazatel downu a řetěz

Článek 5.a. Řetěz pro určování line-to-gain se nepoužívá.
b. Ukazatel downu se používá standardním způsobem.

Týmové timeouty

Článek 6. Tým si v obou poločasech může vzít po dvou timeoutech.

Prodloužení

Článek 7. Platí principy dané obecnými pravidly. Útok svoji polovinu prodloužení rozehrává z middleline.

Penalizace

Článek 8. Všechny fauly, které jsou v 11s formě penalizované 15 yardy, jsou v 5s formě penalizovány 10 yardy. Adekvátně to platí i pro pass interference.

Los

Článek 9. Jedna z možností, kterou si lze vybrat, není stanovení týmu provádějícího kickoff, ale stanovení týmu snapujícího v první akci.

Část 2. Definice

Middleline

Článek 1. Middleline je středová čára, obvykle 25-yardline. Z pohledu útočícího týmu je middleline součástí soupeřovy poloviny hřiště.

Passová akce z bezrunové zóny

Článek 2. Passová akce z bezrunové zóny je akce, během které je hozen povolený forward pass, kterého se tým A nedotkne dříve, než míč přejde scrimmage line nebo se míče dotkne tým B

Quarterback

Článek 3. Quarterback je hráč, který převzal snap nebo chytil nebo zvedl následný backward pass.

Blitz

Článek 4. Blitz je překročení neutrální zóny hráčem týmu B, ke kterému dojde dříve, než se quarterback zbaví míče nebo naznačí předání míče, případně se míč po snapu dotkne čehokoliv jiného než quarterbacka.

O blitz se tedy nejedná, pokud hráč týmu B neutrální zónu překročí po odhození passu, po předání míče nebo naznačení předávky, po fumblu quarterbacka nebo po nepovedeném snapu, který spadne na zem, případně se dotkne rozhodčího. Po čemkoliv z uvedeného není obrana nijak omezena.

Část 3. Série downů, line-to-gain

Přiřknutí série

Článek 1.a. Série až čtyř po sobě jdoucích scrimmage akcí je přiřknuta týmu, který bude snapovat v první akci na začátku poločasu a útoku na začátku jeho poloviny prodloužení.

b. Po potvrzení je nová série přiřknuta týmu, který byl při potvrzovací akci týmem B.

c. Po touchbacku je nová série přiřknuta týmu, v jehož endzóně k touchbacku došlo.

d. Po safety je nová série přiřknuta týmu, v jehož endzóně k safety nedošlo.

Line-to-gain

Článek 2. Line-to-gain je pro danou sérii stanovena na:

a. Middleline v případě, že nová série začíná na polovině týmu A. S těmito výjimkami:

1. Pokud byla line-to-gain v předcházející akci na goalline a přijatá penalizace faulu týmu B přiřkne novou sérii týmu A za nebo na middleline, je line-to-gain této nové série stanovena na goalline.
2. Pokud byla týmu A přiřknuta nová série s line-to-gain na goalline a penalizace faulu mezi akcemi posune novou sérii za nebo na middleline, je line-to-gain této nové série stanovena na goalline.

b. Goalline v případě, že nová série začíná na polovině týmu B.

Bez penalizací v podobě automatického prvního downu, lze během jednoho drajvu získat pouze dva první downy. První překročením middleline, druhý překročením goalline (druhý první down je tedy touchdown). Automatickými prvními downy lze první down získat i vícekrát, nicméně během daného drajvu lze pouze jednou získat první down za překročení middleline. Jakmile je middleline překročena a týmu A je přiřknuta nová série, byť jen do provedení penalizace faulu po akci, tak se middleline po zbytek drajvu nijak nezohledňuje.

Výklad pravidla F-3-2

I. 2&G na B-20. Výsledkem akce je sack nebo penalizace, která tým A posune o 10 yardů zpět, zpět za middleline. Při následném 3&G na A-20 se tým B dopustí pass interference na A-22. **Řešení**: 1&G na A-22. Týmu A sice byla přiřknuta nová série, která začíná za middleline, ale v předcházející akci byla line-to-gain na goalline.

II. 2&M (tzn. druhý down s line-to-gain na middleline) na A-15. Runner s míčem A22 doběhne na B-23, kde je tvrdě složen B44. Po skončení akce A22 vstane a udeří B44. **Řešení**: Výsledkem akce je přiřknutí nové série týmu A před middleline, proto bude line-to-gain nové série na goalline, navzdory 10yardové penalizaci týmu A, která místo následujícího rozehrání posune zpět za middleline. 1&G na A-17.

Začátek série, místo rozehrání

Článek 3.a. Místo začátku série je dané, nedojde-li ke změně předchozí penalizací, následovně:

1. Na začátku poločasu, po potvrzení, po safety a po touchbacku: 5-yardline rozehrávajícího týmu.

2. Tým A na čtvrtý down nezískal první down: 5-yardline týmu B.
3. V ostatních případech se postupuje dle standardních pravidel.

b. Všechny akce se rozehrávají z osy hřiště.

Část 4. Kopy

Zákaz

Článek 1. Jakýkoliv kop je zakázaný a ukončuje akci.

Penalizace – 10 yd a pokud se faulu dopustil tým A a není to v rozporu s jinými pravidly, tak i ztráta downu [S31 a S9: KIK].

Onside konverze

Článek 2. Onside konverze popsaná pravidlem 6-1-13 platí s těmito úpravami:

a. Pokud tým A zvolí odevzdání míče, náleží míč týmu B na 5-yardline týmu B.
b. Pokud tým A zvolí onside konverzi, bude zahrávat čtvrtý down z vlastní 5-yardline a line-to-gain je na middleline.
c. Po úspěšné onside konverzi je týmu A přiřknuta nová série na jeho 5-yardline.
d. Po neúspěšné onside konverzi je týmu B přiřknuta nová série na middleline.

Fauly během onside konverze

Článek 3. Penalizace faulů nastalých během onside konverze se provedou až po skončení onside konverze.

a. Během onside konverze znamená i mezi ready for play a snapem, případně mezi opakovanými onside konverzemi.
b. Při opakování onside konverze se nemění down, místo rozehrání ani line-to-gain.
c. Pokud se tým A během onside konverze dopustí více faulů, jejichž penalizaci nelze provést současně, je onside konverze ukončená jako neúspěšná, bez ohledu na bod d.
d. Pokud se tým B během onside konverze dopustí více faulů, jejichž penalizaci nelze provést současně, je onside konverze ukončená jako úspěšná.
e. Pokud dojde k ukončení onside konverze pro více faulů (body c a d), neprovádí se po skončení onside konverze žádné yardové penalizace.

Výklad pravidla F-4-3

I. Tým A zahrává onside konverzi a dopustí se false startu. Opakovaná konverze je (a) úspěšná; (b) neúspěšná. **Řešení**: Opakovaná konverze se v obou případech rozehrává z A-5 a penalizace false startu se provede až po jejím skončení. Následuje (a) 1&M na A-2.5 pro tým A; (b) 1&G na A-20 pro tým B.

II. Tým A zahrává onside konverzi a dopustí se holdingu. Konverze je (a) úspěšná; (b) neúspěšná. **Řešení**: (a) Tým B přijme penalizace, která se však provede až po skončení onside konverze. Konverze se opakuje z A-5 s line-to-gain na middleline. (b)

Tým B penalizace odmítne a protože je výsledkem akce neúspěšná konverze, je týmu B přiřknuta nová série na midleline.

III. Tým A zahrává onside konverzi. A55 se během akce dopustí holdingu, A67 se bezprostředně po akci dopustí late hitu. **Řešení**: Obě penalizace lze provést současně a obě budou provedeny až po skončení onside konverze. Ta se bude opakovat.

IV. Onside konverze byla ukončena pro více faulů týmu B, jejichž penalizaci nebylo možné provést současně. **Řešení**: Ať již byl poměr faulů a penalizací během konverze jakýkoliv, následovat bude 1&M na A-5 pro tým A.

Část 5. Útok

Formace

Článek 1. Tým A je povinen mít v okamžiku snapu kromě snappera alespoň jednoho dalšího hráče na scrimmage line. Počet backů nijak stanoven není.

Číslování

Článek 2. Pro hráče útoku neplatí žádná omezení ve smyslu pravidel pro 11s formu.

Oprávnění receiveři

Článek 3. Příjemcem forward passu může být všech pět hráčů útoku bez ohledu na jejich postavení v okamžiku snapu (Výjimka: článek 6 této části).

Bezrunová zóna

Článek 4. Pokud tým rozehrává z 5-yardline soupeře nebo blíže k soupeřově goalline, musí zahrát passovou akci z bezrunové zóny.

Penalizace – Ztráta downu v místě předchozího rozehrání [S19 a S9: IPR].

Útok tedy musí házet a nesmí jít o screen. Penalizace je přitom ekvivalentem nechyceného passu.

Výklad pravidla F-5-4

I. 3&G na B-4. A1 hodí dovolený forward pass na A89. A89 míč chytí na B-6 a je okamžitě složen. **Řešení**: Nezahrání passové akce. Tým B penalizaci odmítne a následovat bude 4&G na B-6.

Časové omezení quarterbacka

Článek 5. Quarterback se musí zbavit držení míče do 7 sekund od snapu. Pokud se míče nezbaví, jde o faul během akce, která je tímto faulem ukončena.

Penalizace – Ztráta downu v místě konce akce [S19 a S9: IPR].

Omezení runu quarterbacka

Článek 6. Quarterback smí být v držení míče před neutrální zónou pouze za podmínky, že míč měl během akce pod kontrolou i jiný hráč.

Penalizace – Ztráta downu v místě předchozího rozehrání [S19 a S9: IPR].

Část 6. Potvrzení

Rozhodnutí

Článek 1. Tým, který skóroval šestibodový touchdown, bude potvrzení rozehrávat a musí před ready for play oznámit, zdali úspěšným potvrzením získat 1 bod, nebo 2 body.

Místo rozehrání a body

Článek 2.a. Pokud si rozehrávající tým zvolil potvrzení za 1 bod, rozehrává se z 5-yardline soupeře.

b. Pokud si rozehrávající tým zvolil potvrzení za 2 body, rozehrává se z 10-yardline soupeře.

c. Pokud touchdown při potvrzení skóruje soupeř rozehrávajícího týmu, získá bez ohledu za volbu rozehrávajícího týmu 2 body.

Změna rozhodnutí

Článek 3.a. Provedená penalizace a změna místa rozehrání nemá vliv na bodové ohodnocení potvrzení.

b. Tým A může své rozhodnutí změnit pouze po přijatém faulu týmu B. Yardová penalizace se v takovém případě neprovádí a potvrzení se opakuje z místa předchozího rozehrání. Rozhodnutí nelze změnit, pokud se potvrzení již opakovalo po faulu týmu A.

Výklad pravidla F-6-3

I. Potvrzení za 1 bod z B-5. B98 byl v okamžiku snapu v offsidu. Výsledkem akce je (a) úspěšné potvrzení; (b) neúspěšné potvrzení. **Řešení**: (a) Tým A si může ponechat 1 bod za úspěšné potvrzení, nebo opakovat potvrzení a pokusit se skórovat dvoubodový touchdown z B-5. (b) Tým A může opakovat potvrzení za 1 bod z B-2.5, nebo potvrzovat za 2 body z B-5.

II. Potvrzení za 1 bod z B-5. A1 se dopustí false startu. **Řešení**: Následuje potvrzení za 1 bod z B-10. Tým A nemá možnost změnit rozhodnutí a potvrzovat za 2 body.

III. Po předchozím false startu potvrzuje tým A za 1 bod z B-10. B98 byl v okamžiku snapu v offsidu. Výsledkem akce je (a) úspěšné potvrzení; (b) neúspěšné potvrzení. **Řešení**: (a) Konec potvrzení, tým A získal 1 bod. (b) Tým A bude opakovat potvrzení za 1 bod z B-5. Ani v jednom případě nemá tým A možnost změnit rozhodnutí a potvrzovat za 2 body.

Bezrunová zóna

Článek 4.a. Pokud rozehrávající tým zvolil potvrzení za 1 bod, platí omezení pro bezrunovou zónu bez ohledu na místo rozehrání.

b. Pokud rozehrávající tým zvolil potvrzení za 2 body, neplatí omezení pro bezrunovou zónu bez ohledu na místo rozehrání.

Část 7. Fauly

Blokování pod pasem

Článek 1. Hráči nesmí blokovat pod pasem.

Blitz

Článek 2. Během akce smí blitzovat jen jeden hráč týmu B a tento blitzující hráč musí být před snapem v jedné z následujících pozic:

a. V tří- nebo čtyřbodovém postavení na scrimmage line přímo naproti míči. Pokud někdo v takové pozici je, tak je jediným hráčem týmu B, který v dané smí blitzovat.
b. Alespoň sedm yardů od scrimmage line. Je-li alespoň sedm yardů od scrimmage line více hráčů týmu B, může blitzovat kterýkoliv, avšak vždy pouze jeden z nich.

Penalizace – Faul během akce. 5 yd z místa předchozího rozehrání [S18: DOF].

Zakázaná taktika spojená s blitzováním

Článek 3. Je zakázáno jakkoliv mást tým A ohledně hráče, který bude blitzovat. Jakákoliv taktika, která porušuje smysl pravidla o blitzování, je faulem.

Penalizace – Nesportovní chování. Faul během akce. 10 yd z místa předchozího rozehrání a automaticky první down [S27: UFT]. Za hrubé přestupky vyloučení [S47: DSQ].

Aplikace pravidel

Rules application

Tato část není na přání ČAAF součástí překladu.