



## KANSAINVÄLISET LIPPUPALLO SÄÄNNÖT 2021

5 vs 5 / kontaktiton

RANTALIPPUPALLO ja  
SISÄLIPPUPALLO  
mukaan lukien



## Tärkeät muutokset

Tämä muutosten luettelo rajoittuu tärkeimpiin avainsanojen mukaan.

- Mukaan otettiin lippupallon käyttäytymissäännöt
- Sisälippupallon sääntöjä on muutettu. Sisälippupalloa pelataan joko lippupallon tai rantalippupallon säännöillä.
- Viivojen merkintäsääntöjä tiukennettu standardien ja pelaajaturvallisuuden parantamiseksi.
- Pitkittäissuuntaista akselia merkitseviä kartioita suositellaan auttamaan erotuomareita asettamaan pallo oikeaan asemaan.
- Kenttämerkinnät kansainvälisiin mestaruusotteluihin lisättiin.
- Pallon mitat lisättiin.
- Lippujen ei tarvitse olla yksivärisiä.
- Seuraavaa laitosta varten on ilmoitettu lisää housujen ja lippujen teknisiä tietoja.
- Blokkaminen on nimetty uudelleen estämiseksi erottamaan täyden kontaktin amerikkalaisen jalkapallon termistä. Tähtäämisen määritelmä on lisätty ja virhe on siirretty kohtaan Kontaktin ottaminen.
- Ottelun alun ja jatkoajan kolikonheittomenettely muutettiin.
- Kello pysähtyy kahden viimeisen minuutin aikana vain, jos piste-ero on alle 30 pistettä.
- Pelinrakentaja voi juosta, kun pallo on ollut yksinomaan toisen pelaajan hallussa tai kun puolustus on koskenut siihen.
- Sääntöjenvastaisen pallon ojentamisen rangaistus on muutettu virheentekopaikaksi (SF) ja sisältää yrityksen menetyksen (LOD).
- Sääntöjenvastaisen kontaktin ja pelinkulun häirinnän rangaistuksiin lisättiin yrityksen menetys (LOD).
- Pelissä olevan pallon vaihtamisen rangaistus lisättiin, ja rangaistuksia on yhdenmukaistettu.
- Haasteet (päävalmentajan neuvottelut) on lisätty vastaamaan erotuomareita, jotka käsittelevät tilanteita tavallisesti.

Kaikki muutokset on korostettu, jotta ne voidaan tarkistaa. Korostuksessa on käytetty kahta väriä: tummempi, kultainen, osoittaa merkittävät muutokset, vaaleammat, keltaiset, osoittavat kieliasun muutokset. Jos kappale on korostettu, sen koko sisältö on uutta. Pahoittelemme kieliasun muutosten määrää. Useimmat niistä perustuvat puutteellisen kuvauksen aiheuttamiin kysymyksiin ja kommentteihin selkokielisyydestä. Vaikka tämä onkin ärsyttävää, ne parantavat sääntöjä jatkuvasti.

## Kiitokset

Näiden sääntöjen laatimisessa ovat auttaneet

Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Christian Freund (GER), Chris Kämpfe (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) sekä monet muut nimeltä mainitsemattomat henkilöt, jotka ovat avustaneet heitä.

Erityiskiitos lisätyöstä Alexandrelle, Claesille, Danielille, Gianelle, Jedille, Martinille, Sebastianille ja Riccardolle.

Etusivun suunnittelu: Dan Buruiana,

Kuva: Nick Olerenshaw (Burnley Tornados vs Coventry Cougars)

Kiitoksia kaikille hyödyllisistä kysymyksistä, vihjeistä ja kommenteista.

Jos sinulla on kysyttävää säännöistä tai tulkinnoista, ota yhteyttä minuun ja tulkintakerhoon.

Wolfgang Geyer (AUT)

IFAF-sääntökomitean jäsen

[wolfgang.geyer@afbue.at](mailto:wolfgang.geyer@afbue.at)

## Sisällys

Tärkeät muutokset .....	2
Kiitokset.....	2
Sisällys .....	3
Esipuhe .....	3
Lippupallon käyttäytymissäännöt .....	4
Lippupallo .....	6
Rantalippupallo .....	6
Sisälippupallo .....	6
Kansalliset muutokset (vaihtoehdot) .....	7
Kenttien <b>mitat</b> .....	8
SÄÄNTÖ 1 Peli, kenttä, pelipallo ja varusteet.....	10
SÄÄNTÖ 2 Määritelmät.....	12
SÄÄNTÖ 3 Puoliajat ja ajanotto .....	17
SÄÄNTÖ 4 Pallo pelissä ja pois pelistä .....	19
SÄÄNTÖ 5 Yrityssarja.....	20
SÄÄNTÖ 6 Potkut .....	21
SÄÄNTÖ 7 Aloitusrytön antaminen ja heittäminen .....	22
Sääntö 8 Pistesuoritukset .....	25
Sääntö 9 Pelaajien käyttäytyminen .....	27
Sääntö 10 Rangaistusten toimeenpano .....	29
SÄÄNTÖ 11 Erotuomareiden tehtävät.....	33
SÄÄNTÖ 12 Haasteet .....	35
Rangaistusten yhteenveto.....	36
Lippupallon viralliset käsimerkit.....	37
TULKINNAT .....	38

## Esipuhe

IFAF on päivittänyt säännöt parantaakseen lajin turvallisuutta ja pelin laatua sekä selventääkseen sääntöjen tarkoitusta tarvittaessa.

Kaikkien sääntömuutosten periaatteena on, että niiden täytyy:

olla turvallisia osallistujille

olla sovellettavissa lajin kaikilla tasoilla

olla valmennettavissa ja erotuomareiden toimeenpantavissa, ylläpitää tasapaino hyökkäyksen ja puolustuksen välillä,

olla kiinnostavia katsojille

olla taloudellisesti vähän vaikuttavia

säilyttää jotain yhtäläisyyttä IFAFin amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin.

IFAF pyytää kaikkia jäsenliittoja pelaamaan IFAFin säännöillä, joita on ehkä sovellettu luvussa "Kansalliset muutokset" luetelluilla muutoksilla.

Nämä säännöt astuvat voimaan, kun IFAF julkaisee ne virallisesti.

Yksi tavoitteista on pitää säännöt mahdollisimman lyhyinä ja yksinkertaisina. Tästä syystä sääntökirja ei ehkä kata kaikkia tilanteita, joita ottelussa voi tapahtua. Pelaajia, valmentajia ja erotuomareita pyydetään tulkitsemaan sääntöjä niiden taustalla olevien periaatteiden mukaisesti.

## Lippupallon käyttäytymissäännöt

### Esittely

Lippupallon käyttäytymissäännöt ovat etiikkasääntöjä, jotka tulee lukea ja joita tulee noudattaa huolellisesti. Käyttäytymissäännöt ovat opas pelaajille, valmentajille, erotuomareille ja muille, jotka ovat vastuussa lajin eduista. Lippupallo on ei-aggressiivinen, kontaktiton mutta kilpailullinen laji. Pelaajilta, valmentajilta, erotuomareilta ja muilta lajiin kuuluvilta edellytetään oikeudenmukaisuutta, urheilullisuutta ja hyvää käytöstä. Lajissa ei ole sijaa epäreilulle taktikoille, epäurheilijamaiselle käyttäytymiselle tai toimille, joilla pyritään vahingoittamaan tai loukkaamaan. Valmentaja tai pelaaja, joka pyrkii saamaan etua tahallisesti kiertämällä sääntöjä tai jättämällä niitä noudattamatta, ei sovellu lippupalloon. Sääntökirja pyrkii kieltämään kaikenlaisen tarpeettoman kontaktin, epäreilun taktikoinnin ja epäurheilijamaisen käyttäytymisen, mutta säännöt eivät voi kattaa kaikkia potentiaalisia tilanteita. Paras eettinen standardi voidaan ylläpitää vain valmentajien, pelaajien ja erotuomareiden parhaalla toiminnalla.

### Valmennusetiikka

Pelaajien valmentamista tahallaan rikkomaan sääntöjä ei voi puolustaa. Tahalliseen kontaktiin, tähtäämiseen tai häirintään valmentaminen heikentää pelaajien luonnetta sen vahvistamisen asemesta. Tällaiset ohjeet eivät ole ainoastaan epäreiluja vastustajia kohtaan vaan heikentävät myös valmentajan huostaan uskottujen pelaajien luottamusta, eikä niillä ole sijaa tässä lajissa.

Valmentajien tulee toiminnassaan hallinnassaan olevien pelaajien kanssa aina huomioida vaikutuksensa, joka hänellä on, olipa se hyvää tai huonoa. pelaajien ei tule koskaan asettaa voiton arvoa suuremmaksi kuin pelaajiensa luonne ja etiikka. Pelaajien turvallisuus ja hyvinvointi tulee olla aina valmentajalla etusijalla, eikä niitä saa koskaan uhrata millekään henkilökohtaiselle arvolle tai itsekkäälle maineelle.

Opettaessaan lippupalloa valmentajan on tiedettävä, että on olemassa sääntöjä, jotka on suunniteltu suojelemaan pelaajaa ja antamaan yleiset normit voittajan ja häviäjän määrittämiseen. Yrityksillä kiertää näitä sääntöjä tai käyttää vastustajaa epäreilusti hyväkseen tai tahallisilla epäurheilijamaisilla toimilla ei ole sijaa lajissa, eikä näiden opettamiseen syyllistyväällä valmentajalla ole oikeutta kutsua itseään valmentajaksi.

Valmentajan tulee näyttää esimerkkiä voittamalla ilman mahtailua ja häviämällä ilman katkeruutta. Näitä periaatteita noudattavan valmentajan ei tarvitse pelätä epäonnistumista, koska valmentajan menestys loppujen lopuksi mitataan kunnioituksella, jonka hän ansaitsee pelaajiltaan ja vastustajiltaan.

### Urheilullisuus

Pelaaja tai valmentaja, joka tahallisesti rikkoo sääntöä tai syyllistyy epäreiluun pelaamiseen tai epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen riippumatta siitä, rangaistaanko häntä siitä, heikentää lajin hyvää mainetta.

Pelaajien, valmentajien ja erotuomareiden tulee korostaa kontaktin vastustajaan ottamisen välttämistä.

Loukkaantumisen näyttelemisen mistään syystä on epäeettistä. Loukkaantuneelle pelaajalle on annettava kaikki suoja sääntöjen mukaan, mutta loukkaantumisen näyttelemisen on epäreilua ja epäurheilijamaista ja rikkoo sääntöjen henkeä. Joukkuekaverille, vastustajalle tai erotuomarille puhuminen tavalla, joka on halventavaa, vulgaaria, ilkeämielistä tai "suunsoittoa" tai jonka tavoitteena on saada fyysinen vaste tai saada vastustaja verbaalisesti nolattua, on sääntöjenvastaista.

Valmentajia kehoitetaan keskustelemaan tästä käyttäytymisestä säännöllisesti ja tukemaan erotuomareiden kaikkia toimia sen hallitsemiseksi. Kun erotuomarit määräävät rangaistuksen tai tekevät muun ratkaisun, he ainoastaan toimivat erotuomarina niin hyvin kuin pystyvät. He ovat kentällä valvoakseen lippupallopetiä, heidän päätöksensä ovat lopullisia ja nämä tulee pelaajien ja valmentajien hyväksyä.

Erotuomarille halventavien kommenttien tekeminen ottelun aikana tai sellaiseen käyttäytymiseen ryhtyminen, joka saattaa saada pelaajat tai katsojat asettumaan erotuomareita vastaan, rikkoo sääntöjä ja tulee pitää käytöksenä, joka ei sovellu lajiin osallistuvalla.

### Periaatteet

Sääntöjen tärkein osa-alue on välttää merkittävää ja vaikuttavaa kontaktia.

Sääntöjen ensimmäinen tärkeä osa-alue on tehdä lipuista helppo kohde. Juoksija ei saa käyttää mitään muuta kuin sääntöjenmukaisia lippuja ja sääntöjenmukaista taktiikkaa (esimerkiksi pyörähtämistä) estääkseen vastustajaa pääsemästä hänen lippuihinsa.

Vastaavasti liputtajan on pyrittävä parhaansa mukaan minimoimaan kontakti liputtaessaan vastustajaa.

Sääntöjen toinen tärkeä osa-alue on oikeus paikkaan ja oikeus reittiin, jotka määrittävät, kenen vastuulla on välttää kontaktia. Yleissääntönä on, että hyökkäyksellä on prioriteetti siihen asti, kunnes pallo heitetään tai ojennetaan, ja puolustuksella sen jälkeen. Näitä oikeuksia ei kuitenkaan saa käyttää väärin kontaktin hakemiseen. Tahallinen kontakti vastustajaan, myös silloin kun pelaajalla on oikeus reittiin, on rangaistavaa.

#### Joitakin muita periaatteita ovat seuraavat:

Blitzaaja uhraa lähtöasentonsa saadakseen oikeuden reittiin. Hyökkäyksen tulee laskea blitzaajan väylä ja antaa hänelle oikeuden reittiin ja pyrkiä olemaan häiritsemättä häntä.

Juoksijan on laskettava puolustajan toiminta pyrkiäkseen välttämään kontaktia.

Lippupallon säännöt 2021

Taaksepäinheittojen rajoitukset ovat olemassa rugbyyn kaltaisen pelin välttämiseksi.

Rangaistukset ja niiden toimeenpano eivät ole täydellisiä. Ne ovat tasapainossa käytännöllisen yksinkertaisuuden ja reilun oikeuden välillä.

### **Varusteet**

Edun hankkiminen käyttämällä leveälahkeisia housuja tai naamioimalla liput on epäreilua. Sellaisten housujen, joissa on raitoja tai eri värejä, tai sellaisten lippujen, jotka eivät selvästi erotu pelaajan housuista, käyttäminen asettaa vastustajan epäreiluun asemaan. Erotuomarit rankaisevat yrityksen saada etua sääntöjenvastaisilla varusteilla, ja valmentajien ja pelaajien tulee ajatella, miltä se saa heidän luonteensa näyttämään.

Joukkuetta, jolla on sääntöjen mukaan täydelliset varusteet (housut ja liput), tulee arvostaa enemmän kuin joukkuetta, joka uhraa sääntöjen noudattamisen estetiikalle.

### **Oikeus reittiin**

Oikeus reittiin on laadittu antamaan kummallekin puolelle mahdollisuus pelata reilusti ja välttää tarpeetonta kontaktia. Tätä oikeutta ei tule käyttää väärin aiheuttamaan kontakti tai tähtäämällä vastustajaan pakottamaan tämä reagoimaan tai tahallisesti rajoittamaan pelaajan sääntöjenmukaista liikkumistilaa. Vastustajan sääntöjenmukaisen toiminnan häiritsemisen välttämistä edellytetään ja odotetaan.

### **Lääkeaineet**

Muiden kuin hoitavien lääkeaineiden käyttö ei sovi amatööriurheiluun ja on siten kiellettyä.

Valmentaja ei missään tapauksessa saa valtuuttaa pelaajien ja muiden hallinnassaan olevien henkilöiden lääkeaineiden käyttöä. Lääkkeitä, piristysaineita ja muita lääkeaineita tulee käyttää vain lääkärin valtuutuksella ja valvonnassa. Valmentajien tulee muistaa, että pelaajien lääkeaineiden väärinkäytön tahallinen huomiotta jättäminen tulkitaan sen tukemiseksi. Valmentajien tulee tuntea IFAFin lääkeaineita koskeva käytäntö ja toimeenpanna se.

## Lippupallo

---

IFAFin lippupallosäännöt perustuvat amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin, mutta ovat lyhyitä ja selkeitä. Näiden sääntöjen rakenne seuraa amerikkalaisen jalkapallon sääntökirjan rakennetta, mutta sääntöjen numerointi eivät aina vastaa toisiaan. Lippupallon sääntökirja kattaa kaiken lippupallon pelaamiseen tarvittavan amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin viittaamatta. Vaikka koko asiakirjassa on 55 sivua, lajin ymmärtämisen pääosat muodostavat siitä alle puolet.

### Lippupallon käyttäytymissäännöt muodostavat merkittävän osan säännöistä.

Lippupallossa on useita lisämäärytyksiä (juoksukieltoalueet, puolikenttä, blitzaja, estäminen, kontakti, tähtääminen, liputtaminen, lipunsuojaus, hyppääminen, niiaaminen, pyörähtäminen, syöksyminen, oikeus paikkaan, oikeus reittiin) ja niihin liittyvät säännöt. Toisaalta lajissa ei ole kypäriä, suojuksia, potkuja (aloituspotkua, lentopotkua, potkumaalia), blokaamista tai taklaamista. Tämä kaikki tekee lippupallosta samankaltaisen mutta eri urheilulajin, jossa nopeudet ovat suuremmat mutta jossa tapahtuu vähemmän loukkaantumisia. Yleisesti ottaen lippupalloa pidetään nopeana heittopainotteisena lajina.

### Lippupallo on kontaktitonta. Blokaaminen, taklaaminen ja potkaiseminen on kiellettyä.

Sääntöjen tärkein osa-alue on välttää merkittävää ja vaikuttavaa kontaktia.

---

## Rantalippupallo

---

Rantalippupalloa pelataan samoilla säännöillä kuin lippupalloa seuraavin muutoksin:

Sääntö 1-1-1 Pelikentän pituus lyhennetään 25 jaardiin ilman keskiviivaa.

Sääntö 1-1-1 Viivojen leveys: 2 tuumaa (5 cm), kenttämerkinnät tehdään yhtenäisillä nauhoilla.

Sääntö 1-1-1 Joukkueissa on enintään 4 pelaajaa. Joukkueen pelaajaluettelossa on enintään 10 pelaajaa.

Sääntö 1-3-2 Kaikki jalkineet ovat sääntöjenvastaisia.

Sääntö 3-1-1 Pallo pannaan ensin peliin aloitussyötöllä omalta 1 jaardin linjalta.

Sääntö 3-2-1 Ottelun kokonaisaika on 30 minuuttia, jaettuna kahteen 15 minuutin puoliaikaan.

Sääntö 3-2-5 Jakso, jolloin Säännön 3-2-5 ajanottorajoitukset ovat voimassa, lyhennetään 1 minuuttiin.

Sääntö 3-3-4 Joukkueen aikalisä on pituudeltaan enintään 60 sekuntia.

Sääntö 7-1-3 Heittoon käytettävä aikaraja lyhennetään 5 sekuntiin.

Sääntö 7-1-4 Blitzausetäisyys lyhennetään 5 jaardiin.

Sääntö 8-3-3 Vastustaja panee pallon peliin lisäpisteytyksen jälkeen omalta 1 jaardin linjaltaan.

Sääntö 8-4-2 Oman maalin jälkeen pisteet tehnyt joukkue panee pallon peliin omalta 1 jaardin linjaltaan.

Sääntö 8-5-2 Takalaittoman jälkeen puolustus panee pallon peliin omalta 1 jaardin linjaltaan.

---

## Sisälippupallo

---

Sisälippupallo-ottelut pelataan joko samoilla säännöillä kuin rantalippupallo tai, jos tilat ovat riittävän suuret, samoilla säännöillä kuin lippupallo.

Sisälippupallon kentän mitat ovat mahdollisimman yhteneväiset käytettävien sääntöjen kanssa.

Merkinnät tehdään kartioilla ja merkkitolpilla. Varoalueet vaaditaan silti.

Tiloihin sopivat jalkineet ovat sallittuja.

## Kansalliset muutokset (vaihtoehdot)

Kansallisten muutosten avulla hallinnointielimet voivat ottaa käyttöön tiettyjä sääntömuutoksia organisaation joustavuuden vuoksi ja samalla säilyttää sääntöjen päällekkäisyyttä.

Ottelun, turnauksen tai sarjan järjestäjä voi muuttaa sääntöjä seuraavasti:

### Lippupallo:

Sääntö 1-1-1 Kentän mittoja voidaan muuttaa pelipaikan tai pelaajien iän mukaan.

Pituus (ilman maalialueita) voidaan lyhentää minimissään 40 jaardiin (36,60 m) tai pidentää enintään 60 jaardiin (54,90 m). Maalialueita voidaan lyhentää 8 jaardiin (7,30 m)

Leveys voidaan kaventaa vähintään 20 jaardiin (18,30 m) tai leventää enintään 30 jaardiin (27,45 m). Varoalueita ei saa muuttaa.

Kentän ja/tai maalialueiden pituutta ja/tai leveyttä voi pienentää tai pituutta (maalialueet 10 jaardia) ja/tai leveyttä voi kasvattaa.

Pituutta ei voida lyhentää ja samalla kasvattaa leveyttä (tai päinvastoin)

Suosituksena on, että jos pituutta lyhennetään, leveyttä vähennetään puolet lyhennyksen määrästä kentän muodon säilyttämiseksi samana.

Sääntö 1-1-1 Vähimmäisvaatimus kentän viivoiksi on sivurajat, maaliviivat ja päätyviiva.

Sääntö 1-1-1 Maalialueen tolpat ja kenttämerkit voivat olla vain suosituksia.

Sääntö 1-1-1 Yritystaulu voi olla vain suositus.

Sääntö 1-1-1 Tulostaulu voi olla vain suositus.

Sääntö 1-1-1 Joukkueissa voi olla yli 15 pelaajaa.

Sääntö 1-1-1 Joukkueessa voi olla eri sukupuolta olevia pelaajia.

Sääntö 1-1-4 Erotuomareiden käyttö voi olla vain suositus.

Sääntö 1-2-1 Pelipallojen ei tarvitse olla nahkaa.

Sääntö 1-2-2 Sekajoukkuepeleissä voidaan käyttää nuorten pallokokoa.

Sääntö 1-3-1 Nuorten otteluissa ja junioriotteluissa lippuvöiden ei tarvitse olla imukupilla varustettuja.

Sääntö 1-3-1 Hammassuoja voidaan määrittää pakolliseksi.

Sääntö 1-3-2 Päähineet voidaan sallia, jos ne eivät vaaranna tai loukkaa muita pelaajia.

Sääntö 3-1-4 Turnauksen järjestäjä voi päättää joukkueiden järjestyksen, jos tasatilanteiden ratkaisujärjestelmää ei pidetä sopivana, mutta virallisesti määritettyä järjestelmää suositellaan vahvasti sen oikeudenmukaisuuden ja helppokäyttöisyyden vuoksi.

Sääntö 3-2-1 Otteluaikaa voidaan muuttaa kilpailutason tai pelaajien iän vuoksi.

Sääntö 3-2-5 Puoliaika, jossa Säännön 3-2-5 aikarajoitukset ovat voimassa, voidaan lyhentää kahdesta minuutista yhteen minuuttiin.

Sääntö 3-3-2 Aikalisien määrää voidaan muuttaa.

### Rantalippupallo (lippupallon muutosten lisäksi):

Sääntö 1-1-1 Kentän mittoja voidaan muuttaa pelipaikan tai pelaajien iän mukaan.

Pituus (ilman maalialueita) voidaan lyhentää minimissään 20 jaardiin (18,30 m), maalialueita voidaan lyhentää vähintään 8 jaardiin (7,30 m) ja leveys voidaan kaventaa vähintään 20 jaardiin (18,30 m).

Suosituksena on, että jos pituutta lyhennetään, leveyttä vähennetään puolet lyhennyksen määrästä kentän muodon säilyttämiseksi samana.

Sääntö 1-1-1 Kenttä voidaan merkitä maalialueen tolilla tai kenttämerkeillä.

Sääntö 1-1-1 Joukkueissa voi olla yli 10 pelaajaa.

Sääntö 5-1-1 Yritysten määrä voidaan vähentää kolmeen.

### Muita sääntöjä ei saa muuttaa.

Suosittellemme, ettei näitä sääntöjä muuteta, mikä muuttaisi pelin luonnetta ystävyysotteluissa.

## Kenttien mitat

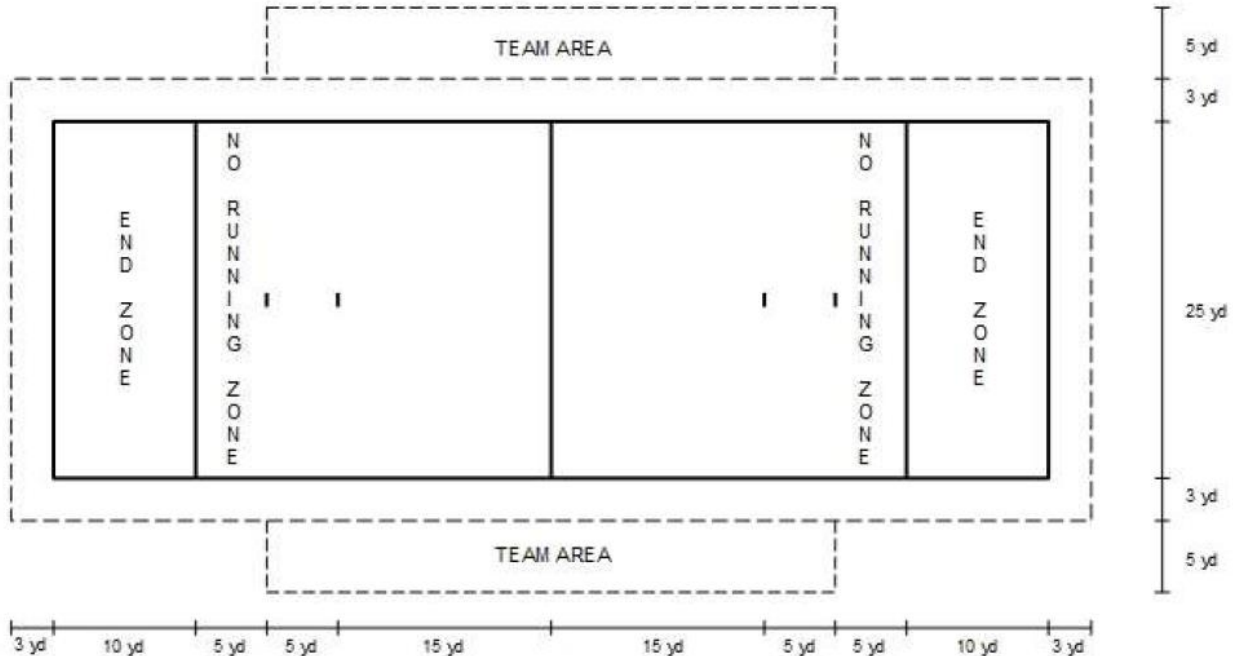
Kentän tulee olla suorakulmion muotoinen alla olevan kuvan mukaisten viivojen ja mittojen mukaisesti. Mittaus suoritetaan viivojen sisäreunasta. Maaliviiva on osa maalialuetta.

### Lippupallo:

Pelialue: pituus 50 jaardia (45,75 m), minkä lisäksi maalialueet 10 jaardia (9,15 m), leveys 25 jaardia (22,90 m).

Vaadittava kokonaisalue pelikentälle mukaan lukien varoalueet: 76 jaardia (69,55 m) x 31 jaardia (28,40 m).

Viivojen paksuus: 4 tuumaa (10 cm). Jos väliaikaisia viivoja käytetään, niiden pitää olla matalia ja kiinteitä ja ne tulee kiinnittää maahan litteäpäisillä piikeillä.



Yhden ja kahden lisäpisteyrityksen merkkien tulee olla 1 jaardin (0,90 m) pituisia ja niiden keskikohdan tulee olla 5 jaardia (4,57 m) ja 10 jaardia (9,16 m) maaliviivan keskikohdasta.

Juoksukieltoalueet tulee joko merkitä sivurajalla olevilla kenttämerkeillä tai katkoviivalla. Maalialueen merkit tai kenttämerkit asetetaan kahdeksaan sivurajan ja maali- ja päätyviivojen risteykseen.

Kenttämerkki voidaan asettaa sivurajan ja puolenkentän risteykseen sekä kentän pitkittäissuuntaisen akselin ja varoalueen risteykseen.

Varoalue on 3 jaardia (2,75 m) sivu- ja päätyrajojen ulkopuolella, ja sen on oltava samalla tasolla ja samassa kunnossa kuin pelikenttä. Varoaluetta ja joukkueen aluetta ei tarvitse merkitä, mutta kaikkien osallistujien on huomioitava ne. Jos kaksi kenttää on vierekkäin, niiden välinen vähimmäisetäisyys on 6 jaardia (5,50 m). Jos tämä aiheuttaa ristiriitaa kenttien välillä, joukkueiden alueet siirretään muualle.

Yritystaulua käytetään kahden jaardin päässä pääkatsomon vastaisesta sivurajasta.

7 jaardin (6,40 m) ketjua voidaan käyttää kahden jaardin päässä pääkatsomon vastaisesta sivurajasta.

Kentän lähellä on oltava näkyvä tulostaulu.

### Kansainväliset mestaruusottelut

Kansainvälisissä mestaruusotteluissa vaaditaan enemmän kenttämerkintöjä:

Viivat 5 jaardin välein koko kentän leveydeltä päättyen 4 tuuman (10 cm) päähän sivurajan sisäpuolella.

Viiden jaardin viivat merkitään jaardin (0,90 m) katkoviivoin puolen jaardin (0,45 m) välein.

1 jaardin (0,90 m) pituiset jaardiviivojen jatkeet jokaisella jaardiviivalla kentän pituussuuntaisen akselin varrella ja kummallakin sivurajalla 4 tuumaa (10 cm) niiden sisäpuolella maaliviivojen välissä.

Numerot 10 jaardin ja 20 jaardin viivalla. Numeroiden korkeus on 1 jaardi (0,90 m) ja 3 jaardia (2,70 m) kummankin sivurajan sisäpuolella.

Joukkueen alueet merkitään.

Kaikki sivurajojen 10 risteyskohtaa puolenkentän, maaliviivojen ja päätyviivojen kanssa merkitään tolpile, eikä pitkittäisakselin kohdalla tarvita kiekkomerkkiä.

Keskiviivalla on IFAF-logo, jonka vähimmäispituus on 5 jaardia.

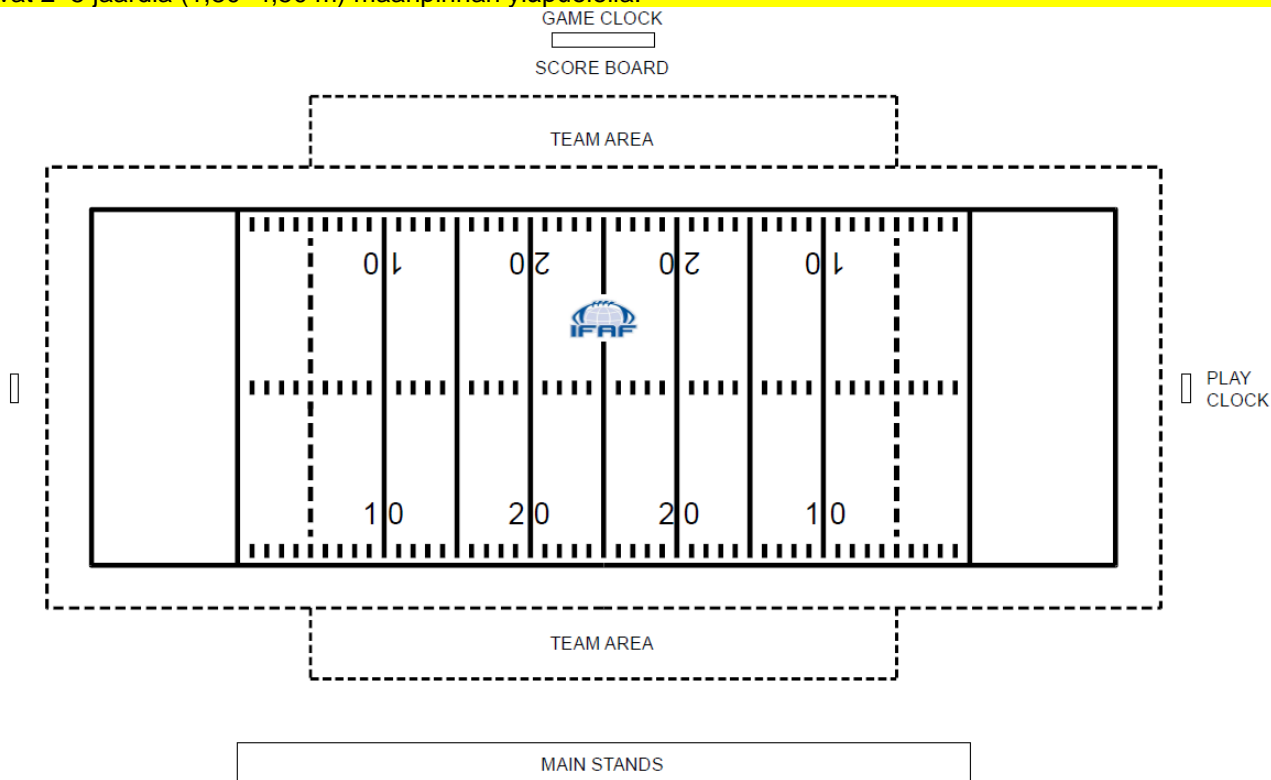
Pääkatsomoa vastapäätä on alaspäin laskeva kello. Se sijaitsee vähintään 1 jaardin (0,90 m) etäisyydellä varoalueesta.

Kentällä olevat erotuomarit mittaavat virallista aikaa, ja näkyvä kello korjataan tarvittaessa.

Ottelukello yhdistetään tulostauluun, jossa voi näkyä lisätietoja, kuten joukkueiden nimet, aikalisät, yritys ja edettävä matka. Kentän kummassakin päässä on 25 sekuntia alaspäin laskeva yrityskello. Nämä kellot sijoitetaan



pitkittäisakselille ainakin 1 jaardin (0,90 m) päähän varoalueesta mutta ei yli 5 jaardin (4,50 m) päähän päätyrajasta, ja ne ovat 2–5 jaardia (1,80–4,50 m) maanpinnan yläpuolella.



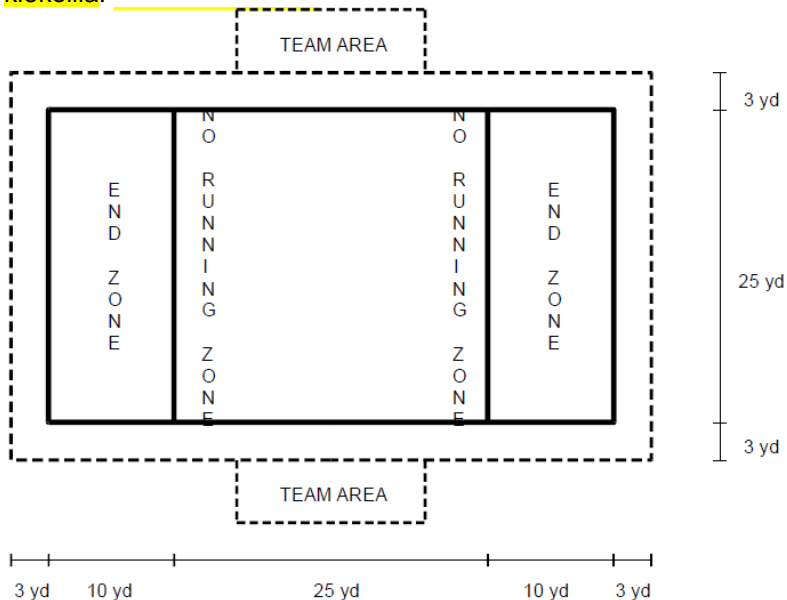
### Rantalippupallo:

Pelialue: pituus 25 jaardia (22,90 m), minkä lisäksi maalialueet 10 jaardia (9,15 m), leveys 25 jaardia (22,90 m).

Vaadittava kokonaisalue pelikentälle mukaan lukien varoalueet: 51 jaardia (46,70 m) x 31 jaardia (28,40 m).

Viivojen paksuus: 2 tuumaa (5 cm), kenttämerkinnät tehdään yhtenäisillä nauhoilla, jotka on kiinnitetty maahan litteäpäivillä piikeillä. Varoalueet ovat samat kuin lippupallossa.

Juoksukieltoalue merkitty kiekkoilla.



Kansainvälisissä mestaruusotteluissa ei tarvita lisämerkintöjä, mutta niissä käytetään tolppia kiekon sijaan ja niissä on ottelukello, yrityskello ja pistetaulu.

# SÄÄNTÖ 1 Peli, kenttä, pelipallo ja varusteet

## OSA 1. Yleistä

### ARTIKLA 1. Ottelu

Ottelu pelataan virallista pelipalloa käyttäen suorakulmion muotoisella kentällä kahden joukkueen välillä, joilla kummallakin on kentällä enintään viisi pelaajaa yhtäikaa. Tarkemmat tiedot ovat kohdassa Kenttien mitat.

Joukkueen pelaavassa kokoonpanossa saa olla enintään 15 pelaajaa (5 kentällä ja 10 vaihdossa). Joukkue voi pelata minimissään neljällä pelaajalla. Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun.

Joukkueen tulee koostua samaa sukupuolta olevista pelaajista.

### ARTIKLA 2. Voittanut joukkue ja lopputulos

Molemmat joukkueet saavat mahdollisuuksia edetä vastustajan maalialueelle pallon kanssa juoksemalla tai heittämällä. Joukkueet saavat pisteitä sääntöjen mukaisesti ja joukkue, jolla on enemmän tehtyjä pisteitä ottelun päättyessä (mukaan lukien mahdollinen hyökkäyskilpailu) on ottelun voittaja.

### ARTIKLA 3. Valvonta

Ottelu pelataan kahden tai useamman erotuomarin valvonnassa.

### ARTIKLA 4. Kapteenit ja valmentajat

Kummankin joukkueen tulee nimetä päätuomarille enintään kaksi pelaajaa kapteeneiksi ja enintään kaksi henkilöä valmentajaksi.

## OSA 2. Pelipallo

### ARTIKLA 1. Määritelmät

Pelipallon koostuu neljästä kohokuviolla varustetusta nahkapaneelistä, jonka väri on luonnollisen nahnanruskea, jossa on kahdeksan tasavälein olevaa nauhaa ja jonka kunto on uusi tai melko uusi, eikä sitä saa olla muunneltu.

Pallo on ellipsoidisferoidi, joka täyttää säädetyt mitat ja joka on täytetty paineeseen 12,5–13,5 psi (0,85–0,95 bar).



Mitat	Normaali	Nuoriso	Juniori
Pituus	11,00–11,50 tuumaa (27,9–29,2 cm)	10,50–11,00 tuumaa (26,7–27,9 cm)	10,25–10,75 tuumaa (26,0–27,3 cm)
Ympärysmitta pituussuunnassa	27,00–28,00 tuumaa (68,6–71,1 cm)	26,00–27,00 tuumaa (66,0–68,6 cm)	25,00–26,00 tuumaa (63,5–66,0 cm)
Halkaisija	6,25–6,75 tuumaa (15,9–17,2 cm)	6,00–6,50 tuumaa (15,2–16,5 cm)	5,75–6,25 tuumaa (14,6–15,9 cm)
Ympärysmitta poikkisuunnassa	20,00–21,00 tuumaa (50,8–53,3 cm)	19,00–20,00 tuumaa (48,3–50,8 cm)	18,00–19,00 tuumaa (45,7–48,3 cm)
Paino	400–425 g	340–370 g	310–340 g

Kumpikin joukkue käyttää omaa sääntöjenmukaista palloaan. Palloon saa merkitä omistavan joukkueen.

### ARTIKLA 2. Koot

Miesten tai sekajoukkueiden otteluissa käytetään normaalikokoista palloa.

Naisten otteluissa käytetään nuorten pallokokoja.

Alle 16-vuotiaiden nuorten ottelussa käytetään nuorten pallokokoja. Pallojen ei tarvitse olla nahkaa.

Alle 13-vuotiaiden nuorten ottelussa käytetään juniorikokoja. Pallojen ei tarvitse olla nahkaa.

## OSA 3. Varusteet

### ARTIKLA 1. Pakollinen varustus

Joukkueilla tulee olla eriväriset paidat. Jos joukkueilla on samankaltaiset pelipaidat, kotijoukkue voi valita kumpi joukkue vaihtaa paidat.

- Joukkueen pelaajilla tulee olla väriltään, leikkaukseltaan ja malliltaan samanlaiset pelipaidat. Paitojen tulee olla täysimittaisia ja helmojen housujen sisällä. Paidoissa tulee olla vähintään 6 tuumaa (15 cm) korkeat arabialaiset numerot selässä. Joukkueen pelaajilla tulee olla toisistaan eroavat kokonaisluvut välillä 1–99. Pelipaitoja ei saa sitoa tai teipata.

## Lippupallon säännöt 2021

- b. Joukkueen pelaajilla tulee olla väriltään, leikkaukseltaan ja malliltaan **samanlaiset housut tai shortsit**. Näissä ei saa olla taskuja, neppareita tai muita aukkoja. Pelaajat eivät saa teipata tai korjata housuja tai shortseja vastaamaan näitä sääntöjä. **Hameet on kielletty. HT 1-3-1-1**

**Huomautus: Seuraavassa versiossa housujen tulee olla samaa yhtä väriä tuotemerkejä, logoja tai numeroita lukuun ottamatta. Numerot ovat kunkin jalan etuosassa ja niiden enimmäiskoko on 4x4 tuumaa (10x10 cm).**

- c. Joukkueen pelaajilla tulee olla tiukasti päälle puettu lippuvyö, jossa on kaksi **identtistä imukuppilippua**. Pelaajan tulee tehdä kaikkensa, jotta kummallakin lonkalla on yksi lippu. Imukuppien tulee osoittaa alaspäin ja ulospäin. Lippujen tulee olla selvästi näkyvillä, roikkua vapaasti eikä niitä saa peittää asustuksella. Joukkueen lippujen tulee olla samanvärisiä ja niiden **värien** on erotettava housujen kaikista väreistä. **Lippuja ja imukuppeja ei saa rasvata, liimata tai muuntaa millään tavalla. Pelaaja**, jonka todetaan tahallisesti muunnelleen lippuja, suljetaan ottelusta.
- d. Jos suunsisäistä hammassuojaa käytetään, sen tulee olla värillinen eikä mikään sen osa saa tulla **ulos suusta** enempää kuin 0,5 tuumaa (1,25 cm). Hammassuojien käyttö on erittäin suositeltavaa.

## ARTIKLA 2. Lipun määritelmät

Liput ja imukupit valmistetaan **samanvärisestä yhtenäisestä materiaalista, jossa ei ole teräviä reunoja.**

- a. Lipujen koko on 2 tuumaa (5 cm) x 15 tuumaa (38 cm).

**Huomautus: Seuraavassa versiossa on tarkemmat tekniset määritelmät lipuille.**

- a. *Lipun pituus imukupista: 15–16 tuumaa (38,1–40,6 cm).*
- b. *Lipun leveys: 1,9–2,1 tuumaa (4,8–5,3 cm).*
- c. *Kussakin lipussa sallitaan sen ylimmässä neljänneksessä yksivärinen tuotemerkki tai logo, jonka enimmäiskoko on 2x3 tuumaa (5 x 7,5 cm).*
- d. *Lipun paksuus: enintään 0,03 tuumaa (0,75 mm).*
- e. *Lipun paino: vähintään 100 g.*
- f. *Lipun repeämävastus: vähintään 300 N (vastaa 30 kg:n massa).*
- g. *Imukuppien halkaisija: 0,7–1 tuumaa (1,8–2,5 cm).*
- h. *Imukupin pituus akselissa: vyöosa yläkulmasta alareunaan: 1,3–1,5 tuumaa (3,3–3,8 cm), lippuosa yläkulmasta alareunaan: 2,4–2,6 tuumaa (6,1–6,6 cm), mitta yläkulmasta vastakkaiseen alakulmaan 3,5–4,0 tuumaa (8,9–10,2 cm), kulma 130–140 astetta.*
- i. *Vetovoima: enintään 250 N (vastaa 25 kg:n massa) aikuisten ottelussa (miehet, naiset, sekajoukkueet), enintään 150 N (vastaa 15 kg:n massa) kaikissa muissa otteluissa.*



## ARTIKLA 3. Sääntöjenvastaiset varusteet

- a. Pelikengät, joiden nappulat ovat yli 0,5 tuumaa (1,25 cm), jotka ovat **terävänappulaiset** tai jotka on tehty mistä tahansa metallin tyyppisestä materiaalista.
- b. Mitkä tahansa hartiasuojukset, kypärät tai päähineet (lippalakit, huput, huivit ja vastaavat).
- c. Mitkä tahansa suojukset, jotka vaarantavat muita pelaajia. (esim. teräväreunaiset polvituet).
- d. Silmälasit, jotka eivät ole lääkärin määräämät tai joita ei ole tehty rikkoutumattomasta materiaalista.
- e. Korut tulee poistaa tai peittää kokonaan.
- f. Peliasun liitännäiset, kuten pyyhkeet tai käsienlämmittimet.
- g. Tartuntaa parantava materiaali, maali, rasva tai muu liukastava aine pelaajan varusteissa tai pelaajassa, vaatetuksessa tai muussa vaikuttaen palloon tai vastustajaan.
- h. Elektroniset, mekaaniset tai muut viestintävälineet, joilla on tarkoitus kommunikoida valmentajan kanssa.

## ARTIKLA 4. Valmentajan vakuutus

Ennen ottelua päävalmentaja antaa pelaajaluettelon päätuomarille ja antaa vakuutuksen siitä, että kaikilla pelaajilla on pakollinen varustus ja että pelaajat tietävät, mitkä varusteet ovat sääntöjenvastaisia.

## SÄÄNTÖ 2 Määritelmät

### OSA 1. Alueet ja viivoitukset

#### ARTIKLA 1. Kenttä

Kenttä on alue, joka kattaa varoalueet ja niiden sisäpuolisen alueen sekä näiden yläpuolella olevan tilan.

#### ARTIKLA 2. Pelikenttä

Pelikenttä on alue sivu- ja päätyrajojen sisällä lukuun ottamatta maalialueita.

#### ARTIKLA 3. Maalialueet

Maalialueet ovat 10 jaardin alueet pelikentän molemmissa päädyissä, maali- ja päätyviivojen välissä.

#### ARTIKLA 4. Juoksukieltoalueet

Juoksukieltoalueet ovat 5 jaardin alueet ennen maaliviivaa pelikentän molemmissa päädyissä.

#### ARTIKLA 5. Maaliviivat

Maaliviivat, yksi molemmilla joukkueilla, ovat molemmissa päissä pelikenttää. Maaliviivat ja maalialueen merkit ovat osa maalialuetta. Maaliviiva on osa pystysuoraa seinämää, joka erottaa maalialueen pelikentästä ja jatkuu sivurajojen ulkopuolelle. Joukkueen maaliviiva on siinä päädyssä kenttää, jota joukkue puolustaa.

#### ARTIKLA 6. Keskiviiva

Maaliviivojen välinen keskikohta on keskiviiva. Keskiviivan keskikohta on uuden yrityssarjan tavoitelinja, tätä kutsutaan vastedes termillä puolikenttä.

#### ARTIKLA 7. Sisällä ja ulkona

Sivurajojen ja päätyviivojen sisällä oleva alue on sisällä. Kaikki muut alueet ovat ulkona.

#### ARTIKLA 8. Joukkueen alue

Joukkueen alue on varoalueen ulkopuolella (3 jaardia sivurajasta) ja juoksukieltoalueiden välissä sivurajan suuntaisesti. Sen syvyys on 5 jaardia (4,58 m). Joukkueen alueella saa käyttää elektronisia laitteita (kuulokemikrofoneja, videokameroita, älypuhelimia jne.)

### OSA 2. Joukkue ja pelaajamääritykset

#### ARTIKLA 1. Hyökkäys ja puolustus

Hyökkäys on se joukkue, joka laittaa pallon peliin aloitussyötöllä. Puolustus on sen vastustajajoukkue. Hyökkäävän joukkueen pelaaja on joko aloitussyötön antaja, juoksija tai heiton vastaanottaja. Puolustavan joukkueen pelaaja on joko blitzaaja, painostaja tai puolustaja.

#### ARTIKLA 2. Aloitussyötön antaja

Aloitussyötön antaja on hyökkäyksen pelaaja, joka antaa aloitussyötön.

#### ARTIKLA 3. Pelinrakentaja

Pelinrakentaja on hyökkäyksen pelaaja, joka ensimmäiseksi saa pallon haltuunsa aloitussyötön jälkeen. Hän on myös ensimmäinen juoksija.

#### ARTIKLA 4. Heittäjä

Heittäjä on juoksija, joka heittää sääntöjenmukaisen heiton.

#### ARTIKLA 5. Juoksija

Juoksija on pelaaja, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan.

#### ARTIKLA 6. Blitzaaja

Puolustaja, jonka koko vartalo on aloitussyöttöhetkellä vähintään seitsemän jaardin päässä aloituslinjasta, voi ilmoittaa itsensä blitzaajaksi antamalla sääntöjenmukaisen käsimerkin nostamalla yhden käden selkeästi pään yläpuolelle ainakin aloitussyöttöä edeltävän sekunnin ajan. Tämä myöntää hänelle oikeuden reittiin, joka ylittää yleisen hyökkäyksen oikeuden reittiin, koska hän ajaa juoksijaa takaa.

Blitzaajan juoksun tulee tapahtua välittömästi aloitussyötön jälkeen nopeasti ja suoraan kohti paikkaa, jossa pelinrakentaja ottaa vastaan aloitussyötön, jotta hän saa pidettyä oikeuden reittiin. Jos blitzaaja juoksee viiveellä tai

Lippupallon säännöt 2021

hidastellen, **suuntaa muuhun** pisteeseen, vaihtaa suuntaa juoksun aikana tai ei lähde pelinrakentajaa kohti, hän menettää oikeuden reittiin mutta voi osallistua peliin kuten muutkin **puolustajat**.

**Puolustaja, joka ei anna merkkiä ja joka sääntöjenmukaisesti ylittää aloituslinjan, on painostaja.**

#### **ARTIKLA 7. Ulkona**

Pelaaja on ulkona kentältä, jos vartalon mikä tahansa osa koskee mitä tahansa kentältä ulkona olevaa, **lukuun ottamatta toista pelaajaa tai erotuomaria**. Pallo, **joka ei ole pelaajan hallussa**, on ulkona, kun se koskettaa mitä tahansa ulkona olevaa.

#### **ARTIKLA 8. Ottelusta suljettu pelaaja**

Ottelusta suljettu pelaaja on pelaaja, joka ei voi enää sääntöjen mukaisesti ottaa osaa peliin.

#### **ARTIKLA 9. Kotijoukkue**

Jos kumpikaan joukkue ei pelaa kotikentällään tai turnauksessa, joissa on useita joukkueita, ensimmäiseksi mainittu joukkue on kotijoukkue ja jälkimmäinen on vierasjoukkue.

### **OSA 3. Yritys, aloituslinja ja pelin luokittelu**

#### **ARTIKLA 1. Yritys**

Yritys on ottelun **osa**, joka alkaa sääntöjen mukaisella aloitussyötöllä pallon tultua pelivalmiiksi ja päättyy pallon **poistuessa** pelistä. Yritysten välinen aika on se, jolloin pallo on pois pelistä. Peli on kahden joukkueen välinen toiminta yrityksen aikana.

#### **ARTIKLA 2. Aloituslinja (SL)**

Kun pallo on asetettu valmiiksi peliin, aloituslinja on pallon joukkueen oman maalialueen puoleisen päädyn muodostama poikkiviiva sivurajojen välissä.

Pelaaja on ylittänyt aloituslinjan, jos pelaajan mikä tahansa osa on ollut aloituslinjan etupuolella.

#### **ARTIKLA 3. Eteenpäinheittopeli**

Sääntöjen mukainen eteenpäinheittopeli on aloitussyötön ja aloituslinjan etupuolella tapahtuneen laillisen eteenpäinheiton kiinnioton/syötönkatkon välinen aika. Myös aikaa, ennen kuin aloituslinjan takaa lähtenyt eteenpäinheitto epäonnistuu tai ennen kuin puolustaja koskee siihen, pidetään eteenpäinheittopelinä.

#### **ARTIKLA 4. Juoksupeli**

Juoksupeli on kyseessä, kun kyseessä ei ole sääntöjenmukainen eteenpäinheittopeli.

Heitot, jotka otetaan kiinni aloituslinjan takana, ovat sallittuja ja juoksupelejä.

### **OSA 4. Pallo pelissä tai poissa pelistä**

#### **ARTIKLA 1. Pallo pelissä**

Pallo on pelissä, kun sitä voidaan sääntöjen mukaisesti pelata.

Heitto, joka ei vielä ole osunut maahan on ilmassa oleva pallo pelissä.

#### **ARTIKLA 2. Pallo pois pelistä**

Pallo on pois pelistä, kun sitä ei voida sääntöjen mukaan pelata.

#### **ARTIKLA 3. Pallo pelivalmiina**

Pelistä poissa oleva pallo on pelivalmiina, kun se on asetettu maahan ja päätuomari on viheltänyt pilliin.

### **OSA 5. Eteenpäin, etupuolella ja enimmäisetenemispiste**

#### **ARTIKLA 1. Eteenpäin ja etupuolella**

Eteenpäin, etupuolella tai eteneminen tarkoittaa suuntaa kohti vastustajan päätyviivaa.

Taaksepäin tai takana tarkoittaa suuntaa kohti joukkueen omaa päätyviivaa.

#### **ARTIKLA 2. Enimmäisetenemispiste**

Enimmäisetenemispiste on termi, jolla tarkoitetaan kumman tahansa joukkueen **juoksijan** tai ilmassa olleen heiton vastaanottajan etenemisen päättymispistettä, ja se on piste, jossa pallo on pisimmällä edessäpäin pallon tullessa sääntöjen mukaisesti pois pelistä päätyviivojen välissä (pelin päättymispiste).

#### **ARTIKLA 1. Täytäntöönpanopiste**

## OSA 6. Pisteet

Täytäntöönpanopiste on paikka, josta rangaistus virheestä pannaan täytäntöön.

### ARTIKLA 2. Pelin päättymispiste (DB)

Pelin päättymispiste on paikka, jossa pallo poistuu pelistä.

### ARTIKLA 3. Virheentekopiste (SF)

Virheentekopiste on paikka, jossa virhe tapahtui. Jos se on ulkona, se on lähin piste sivurajalla. Jos se on maaliviivan takana, virhe on tapahtunut maalialueella.

### ARTIKLA 4. Ulosmenopiste

Ulosmenopiste on paikka, jossa pallo poistuu pelistä, koska se on ulkona.

## OSA 7. Virhe, rangaistus ja rike

### ARTIKLA 1. Virhe

Virhe on sääntöjen rikkomista niin, että siitä seuraa säännöissä määritetty rangaistus. Törkeä virhe on sääntörikkomus, joka saattaa vastustajan alttiiksi loukkaantumiselle.

### ARTIKLA 2. Rangaistus

Rangaistus on sääntöjen mukainen seuraus virheen tehnyttä joukkuetta vastaan ja voi sisältää yhden tai useamman seuraavista: jaardien menettäminen, yrityksen menettäminen, automaattinen ensimmäinen yritys tai ottelusta sulkeminen.

Jos rangaistus sisältää yrityksen menettämisen, lasketaan kyseinen yritys yhdeksi neljästä yrityksestä tässä yrityssarjassa.

### ARTIKLA 3. Rike

Rike on sääntöjen rikkomista niin, ettei siitä ole määritetty rangaistusta. Se ei voi kumota virhettä.

### ARTIKLA 4. Yrityksen menetys (LOD)

”Yrityksen menetys” on lyhennys, jolla tarkoitetaan, että ”joukkue on menettänyt oikeuden uusia edellinen yritys”.

## OSA 8. Paikanvaihto ja liike

### ARTIKLA 1. Paikanvaihto

Siirtymisestä on kyse, kun kaksi tai useampi hyökkäyksen pelaaja vaihtaa paikkaa tai aloitusasentoa sen jälkeen, kun pallo on julistettu pelivalmiiksi, ja ennen kuin aloituslinjasta lähtevän yrityksen aloitussyöttö on annettu. Paikanvaihto päättyy, kun kaikki pelaajat ovat olleet paikallaan yhden kokonaisen sekunnin.

### ARTIKLA 2. Liike

Liike on kyseessä, kun yksi pelaaja vaihtaa paikkaa paikanvaihdon jälkeen ja ennen aloitussyöttöä.

## OSA 9. Pallon käsittely

### ARTIKLA 1. Pallon antaminen

Pallon antaminen tarkoittaa sitä, että pallo siirretään yhden pelaajan hallinnasta toisen pelaajan hallintaan ilman pallon heittämistä. Hämääminen tässä tarkoittaa juoksijan liikettä lähellä olevaa joukkuetoveria kohden siten, että se simuloi pallon hallinnan vaihtumista. Teeskennelty heitto (pumppaus tai simuloitu heitto) tai juoksijan rintamasuunnan muuttaminen ilman käsien liikettä ei ole hämätyä pallon antaminen.

### ARTIKLA 2. Heitto

Heitto tarkoittaa sitä, että palloa tarkoituksella heitetään mihin tahansa suuntaan tai pallo pudotetaan maahan. Heitto tunnustetaan ajasta, jolloin pallo ei ole kenenkään hallussa. Heitto alkaa sillä hetkellä kun pallo irtoaa kädestä, pallon oltua kunnolla hallussa kättä liikuttaessa heittotarkoituksella. Heitto on heitto kunnes sen ottaa kiinni toinen pelaaja tai pallo tulee pois pelistä.

### ARTIKLA 3. Rähmäys

Rähmäys tarkoittaa sitä, että pelaaja menettää pallon hallustaan muuten kuin heittämällä tai antamalla sen toiselle pelaajalle.

Rähmäys voi tapahtua vain sen jälkeen, kun pelaajalla on ollut pallo hallussaan.

#### ARTIKLA 4. Hallussa

Hallussa tarkoittaa, että pelaajalla on pelissä oleva pallo tiukasti hallussaan tai muuten hallinnassaan. Hallussa olevan joukkueen vaihto tapahtuu, kun vastustaja saa pallon haltuunsa.

#### ARTIKLA 5. Pallon lyöminen

Pallon lyöminen tarkoittaa pallon tahallista lyömistä käsillä tai käsivarsilla.

#### ARTIKLA 6. Potkaiseminen

Pallon potkaiseminen tarkoittaa tarkoituksellista osumista palloon polvella, säärellä tai jalkaterällä, ja se on kiellettyä.

### OSA 10. Heitot

#### ARTIKLA 1. Eteenpäin- ja taaksepäinheitot

Heitto suuntautuu eteenpäin, jos pallo ensimmäiseksi osuu mihin tahansa sen pisteen etupuolella, jossa pallosta päästetään irti. Kaikki muut heitot ovat taaksepäinheittoja, mukaan lukien lateraaliheitot (aloituslinjan suuntaiset). Aloitussyötöstä tulee taaksepäin heitto aloitussyötön antajan irrottaessa otteensa pallosta. Jos aloitussyötön antaja menettää pallon hallinnan aloitussyöttöä aloittaessaan, kyseessä on sääntöjenvastainen aloitussyöttö.

#### ARTIKLA 2. Ylittää aloituslinjan

Sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on ylittänyt aloituslinjan, jos se ensimmäiseksi koskettaa mitä tahansa kentän sisällä aloituslinjan etupuolella.

#### ARTIKLA 3. Kiinniotto ja syötönkatko

Kiinniotto on ilmassa ja pelissä olevan pallon haltuunotto ja sen hallinnan säilyttäminen. Vastustajan heiton tai rähmäyksen kiinniotto on syötönkatko. Pelaajan, joka irtoaa maasta ottaakseen kiinnioton tai syötönkatkon, tulee säilyttää pallo hallussaan palatessaan maahan siten, että jokin hänen vartalonsa osa koskettaa maata pelikentän sisällä, ja tämän jälkeen pitää pallo hallussaan jatkuvasti osuessaan maahan. Jos pelaaja menettää pallon hallustaan tai pallo osuu maahan ennen kuin koko kiinniotto on suoritettu, kyseessä ei ole kiinniotto.

#### ARTIKLA 4. Säkitys

Säkitys on pelinrakentajan, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan, liputtaminen aloituslinjan takana. Pallo on pelaajan hallussa, kunnes se irtoaa kokonaan kädestä.

### OSA 11. Kiinnipitäminen, estäminen, kontakti ja tähtääminen

#### ARTIKLA 1. Kiinnipitäminen

Kiinnipitäminen tarkoittaa vastustajaan tai tämän varusteisiin tarttumista ilman, että päästää välittömästi irti, ja siten, että se vaikuttaa vastustajaan.

#### ARTIKLA 2. Estäminen

Estäminen tarkoittaa vastustajan estämistä ilman kontaktia liikkumalla hänen reitilleen. Liikkeessä oleva pelaaja, jolla ei ole oikeutta reittiin ja joka estää vastustajaa juoksemasta heittokuviota, estää pääsyn juoksijaan tai estää sääntöjen mukaista blitzaajaa, syyllistyy estämiseen.

Paikallaan seisova pelaaja (jolla on oikeus paikkaan) ei estä, vaikka pelaaja häittäisikin vastustajaa.

#### ARTIKLA 3. Kontakti

Kontakti tarkoittaa vastustajan voimallista koskemista. Koskettaminen ilman vaikutusta ei ole virhe.

#### ARTIKLA 4. Tähtääminen

Tähtäämisellä tarkoitetaan vastustajan tähtäämistä ja kontaktin ottamista tai tätä päin tahallaan juoksemista, vaikka pelaajalla olisikin oikeus reittiin.

Tähtääminen on mikä tahansa tahallinen tai vältettävissä oleva kontakti, jossa on liiallinen voima, vaikka kyseessä olisi liputusyritys tai pallon pelaaminen heiton aikana.

Tähtääminen on hallussa olevan palloon hyökkäämistä tai pallon poisottamista juoksijalta.

### OSA 12. Liputtaminen, lipun suojaaminen, hyppääminen, niaaminen, pyörähtäminen ja syöksyminen

#### ARTIKLA 1. Liputtaminen

Lippupallon säännöt 2021

Liputtaminen tarkoittaa yhden tai useamman lipun irrottamista käsillä vastustajan lippuvyöstä yhdellä tai useammalla kädellä.

#### **ARTIKLA 2. Lipun suojaaminen**

Lipun suojaaminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus peittämällä lippua millä tahansa kehon osalla (käsi, käsivarsi tai jalka) tai pallolla. Lipun suojaamista on myös ylävartalolla nojaaminen eteenpäin (syöksyminen) tai käden suoristaminen, pallon kanssa tai ilman, kohti vastustajaa tehden liputuksesta vastustajalle vaikeampaa.

#### **ARTIKLA 3. Hyppääminen**

Hyppääminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus lisäämällä irrottautumalla maasta ja samalla merkittävästi nostaa lippujen korkeutta normaaliin juoksuun verrattuna. Hyppääminen on lipun suojaamista ja sääntöjenvastaista.

#### **ARTIKLA 4. Niiaminen**

Niiaminen tarkoittaa juoksijan **jatkuvalla liikkeellä tapahtuvaa** yritystä välttää liputus taivuttamalla polviaan tavallista enemmän ja merkittävästi laskemalla lippujen korkeutta normaaliin juoksuun verrattuna. Niiaminen on sallittua.

#### **ARTIKLA 5. Pyörähtäminen**

Pyörähtäminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus kehoa pyörittämällä pysty akselin ympäri. Pyörähtäminen on sallittua, jos lippujen korkeus ei merkittävästi nouse. Pyörähtäminen niiamisen aikana on sallittua. Hypyn aikana se on sääntöjenvastaista.

#### **ARTIKLA 6. Syöksyminen**

Syöksyminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus nojaamalla ylävartaloa eteenpäin hypyn, niiamisen tai pyörähtämisen aikana tai ilman niitä.

Syöksyminen on lipun suojaamista ja sääntöjenvastaista.

### **OSA 13. Oikeus paikkaan ja oikeus reittiin**

#### **ARTIKLA 1. Oikeus paikkaan (ROP)**

Oikeus paikkaan myönnetään paikallaan olevalle pelaajalle, joka pysyy normaalissa peliasennossa ilman sivuliikettä. Suoraan pystysuuntaan liikkuminen, hyppy mukaan lukien, pallon heittämistä tai kiinniotta varten tai liputuksen tekemiseksi ei tarkoita, että aiemmin saatu oikeus paikkaan olisi menetetty.

Oikeus paikkaan ylittää oikeuden reittiin, kun määritetään, kuka on syyllistynyt virheeseen.

#### **ARTIKLA 2. Oikeus reittiin (ROW)**

Oikeus reittiin annetaan sääntöjen mukaan pelaajalle, joka on valinnut liikesuunnan pelille ominaisella tavalla eikä vaihda suuntaa.

Pelaajalla, jolla on oikeus reittiin, on suurempi oikeus kuin muilla pelaajilla, kun määritetään, kuka on syyllistynyt virheeseen, lukuun ottamatta pelaajaa, jolla on oikeus paikkaan.



## SÄÄNTÖ 3 Puoliajat ja ajanotto

### OSA 1. Puoliajan alku

#### ARTIKLA 1. Ensimmäinen puoliaika

Ennen ottelun alkua kummankin joukkueen tulee ilmoittaa enintään kaksi kapteenia ja enintään kaksi valmentajaa päätuomarille.

Kolme minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa päätuomari heittää kolikkoa keskellä kenttää molempien joukkueiden kapteenien läsnä ollessa. Ennen kolikon heittoa päätuomari määrittää vierasjoukkueen kapteenin, joka valitsee kolikonheitossa kolikon puolen.

Kolikonheiton voittaja voi valita aloituksen omalta 5 jaardin linjalta joko ensimmäisen tai toisen puoliajan aluksi. Toinen joukkue valitsee kumpaa maalilinjaa se puolustaa.

#### ARTIKLA 2. Toinen puoliaika

Toisella puoliajalla joukkueet puolustavat vastakkaista maaliviivaa kuin ensimmäisellä puoliajalla. Joukkue, joka ei pannut palloa ensin peliin ensimmäisellä puoliajalla, aloittaa pelin aloitussyötöllä omalta 5 jaardin linjaltaan.

#### ARTIKLA 3. Hyökkäyskilpailu (jatkoaika)

Jos peli on tasan kahden puoliajan jälkeen ja sarjamääräysten/turnaussääntöjen mukaisesti voittaja pitää määrittää, käytetään hyökkäyskilpailua.

- Kahden minuutin tauon jälkeen päätuomari suorittaa kolikonheiton kuten ottelun alussa. Kolikonheiton voittaja valitsee hyökkäyksen tai puolustuksen, jolla aloittaa jokaisen vuoroparin. Toinen joukkue valitsee, kumpaa kenttäpäätyä käytetään.
- Hyökkäyskilpailussa joukkueilla ei ole käytössä aikalisä.
- Ensimmäinen vuoropari koostuu kahdesta yritysvuorosta, joissa joukkue aloittaa aloitussyötöllä keskiviivalta (ei mahdollisuutta uuteen yrityssarjaan keskiviivan ylityksellä). Jos puolustus tekee maalin ensimmäisellä yrityssarjalla, muuten kuin lisäpisteyrityksestä, vuoropari päättyy.
- Joukkue pitää pallon hallinnassaan yrityssarjan ajan, kunnes se tekee maalin (mukaan lukien 1 tai 2 pisteen lisäpisteyritys), tai yritykset loppuvat. Pallo pysyy pelissä pallon hallinnan vaihduttua vastustajalle, kunnes se tulee pois pelistä. Yrityssarja päättyy, vaikka yrityksen aikana tapahtuisi toinen pallon hallinnan vaihtuminen.
- Jos ensimmäisen vuoroparin jälkeen (kaksi yrityssarjaa lisäpisteyritykset mukaan lukien) peli on edelleen tasan, pelataan toinen (ja tarvittaessa sitä seuraavat) vuoropari siten, että molemmat joukkueet yrittävät 1 pisteen lisäpistettä 5 jaardin linjalta. Hyökkäyskilpailu päättyy, kun vuoroparin jälkeen peli ei ole enää tasan tai jos puolustus tekee pisteitä vuoroparin ensimmäisellä vuorolla.
- Joukkue, joka tekee enemmän pisteitä hyökkäyskilpailussa, on ottelun voittaja.

#### ARTIKLA 4. Joukkueet tasapisteissä turnauksen sarjataulukossa

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on turnauksessa sama voittoprosentti, määritetään joukkueiden keskinäinen sijoitus seuraavasti:

- Voittoprosentti keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Maaliero keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Tehdyt pisteet keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Maaliero kaikissa otteluissa.
- Tehdyt pisteet kaikissa otteluissa.
- Kolikonheitto.

### OSA 2. Peli aika

#### ARTIKLA 1. Peli aika ja erätauko

Ottelun kokonaisaika on 40 minuuttia, jaettuna kahteen 20 minuutin puoliaikaan. Erätauko on kaksi minuuttia puoliaikojen välissä.

#### ARTIKLA 2. Puoliajan jatkaminen

Puoliaikaa jatketaan, kunnes yritys, jossa ei ole virheitä pallon ollessa pelissä (ilman yrityksen menetystä) ja näistä hyväksytyjä rangaistuksia, on pelattu loppuun. Jos yrityksen aikana, jossa peliaika päättyy, tapahtuu toisensa kumoavat virheet, yritys pelataan uudestaan.

Puoliaika ei voi päättyä ennen kuin pallo on tullut pois pelistä ja päätuomari ilmoittanut puoliajan päättyneeksi. [M14]

#### ARTIKLA 3. Ajanottovälineet

Ottelukelloa ja 25 sekunnin kelloa pidetään kellossa, joka voi olla erotuomarin kädessä pitämä tai kellonkäyttäjän erotuomarin alaisuudessa pitämä näkyvä kello.

#### **ARTIKLA 4. Kellon käynnistyminen**

Kun ottelukello on pysäytetty sääntöjen mukaisesti, se käynnistyy seuraavasta sääntöjenmukaisesta aloitussyötöstä. Poikkeus: Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä, jos kello on pysäytetty ainoastaan päätuomarin päätöksellä.

*HT 3-2-4-I-III*

#### **ARTIKLA 5. Kellon pysähtyminen**

Ottelukello pysäytetään puoliajan päättyessä, joukkueen ottaessa aikalisän, loukkaantumisen johdosta tai päätuomarin päätöksellä.

Puoliajan kahden viimeisen minuutin aikana kello pysähtyy:

1. kun uusi yrityssarja alkaa (myös pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen)
2. rangaistuksen toimeenpanemiseksi
3. kun pallo tai juoksija menee ulos pelikentältä
4. kun heitto tai räjähdys (eteen- tai taaksepäin) osuu maahan
5. kun rähmääjän joukkueoveri koskee palloon
6. kun syntyy maali. **Kello pysyy pysähtyneenä seuraavan lisäpisteyrityksen aikana ja sen jälkeen.**
7. kun myönnetään aikalisä.

Ottelukelloa ei käytetä puoliaikaa jatkettaessa ylimääräisellä yrityksellä eikä **hyökkäyskilpailun aikana.**

#### **ARTIKLA 6. Juokseva kello**

Jos piste-ero on ainakin 30 päätuomarin ilmoituksen aikana, kello ei pysähdy tilanteissa, joissa se tavallisesti pysäytettäisiin kahden viimeisen minuutin aikana.

Päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle päätuomarin ilmoituksen aikana, että kelloa ei enää pysäytetä (juokseva kello) kyseisellä puoliajalla.

Päätuomarin ilmoituksen jälkeen kellon tila (tavallinen tai juokseva) ei muutu, vaikka piste-ero pienenee alle 30 pisteeseen tai on ainakin 30 pistettä. *HT 3-2-6-I-II*

### **OSA 3. Aikalisät**

#### **ARTIKLA 1. Aikalisä**

Päätuomari määrittää aikalisän pysäyttäessään pelin mistä syystä tahansa. Jokainen aikalisä on joko jommankumman joukkueen tai erotuomarin aikalisä. [M3]

#### **ARTIKLA 2. Joukkueen aikalisät**

Erotuomari myöntää joukkueelle aikalisän, jos sitä pyytää valmentaja tai pelikentällä oleva pelaaja pallon ollessa pois pelistä. Molemmilla joukkueilla on käytössään kaksi aikalisää puoliaikaa kohden. Käyttämättömät aikalisät eivät siirry seuraavalle puoliajalle.

#### **ARTIKLA 3. Aikalisä loukkaantumisen johdosta**

Jos pelaaja loukkaantuu, erotuomari voi ottaa erotuomarin aikalisän. Loukkaantuneen pelaajan tulee olla pois pelistä vähintään yksi yritys aikalisän jälkeen.

#### **ARTIKLA 4. Aikalisien pituus**

Joukkueen aikalisä ei voi ylittää 90:tä sekuntia (sisältäen 25 sekuntia pallon tultua pelivalmiiksi).

Päätuomari ilmoittaa molemmille joukkueille 30 sekuntia ennen aikalisän päättymistä ja tästä viiden sekunnin kuluttua antaa pallo pelivalmiina -merkin (S 3-3-5).

Muut aikalisät eivät saa olla pidempiä kuin mitä päätuomari katsoo aikalisän ottamissyystä tarpeelliseksi.

#### **ARTIKLA 5. Päätuomarin ilmoitus**

Päätuomari ilmoittaa molempien joukkueiden valmentajille molempien puoliaikojen lopussa, **kun puoliaikaa on jäljellä kaksi minuuttia tai vähemmän ja pallo seuraavan kerran poistuu pelistä.** Ottelukello pysäytetään tätä varten. *HT 3-3-5-I-II*

## SÄÄNTÖ 4 Pallo pelissä ja pois pelistä

### OSA 1. Pallo pelissä – pallo pois pelistä

#### ARTIKLA 1. Pois pelistä oleva pallo tulee peliin

Seuraavaa yritystä varten pallo tulee laittaa peliin keskeltä sivurajojen välissä siitä pisteestä, jossa pallo oli sen tullessa sääntöjen mukaisesti pois pelistä, tai pisteestä johon pallo päätyy rangaistuksen täytäntöönpanon johdosta tai uuden yrityssarjan alkamiseksi.

Kun pelistä poistunut pallo on asetettu pelivalmiiksi, se tulee peliin sääntöjenmukaisen aloitusyötön alussa.

Jos aloitusyöttö annetaan, ennen kuin pallo on asetettu pelivalmiiksi tai jos kyseessä on sääntöjenvastainen aloitusyöttö, pallo pysyy poissa pelistä.

Virhe ennen aloitusyöttöä (pelin viivyttäminen, paitsio, väärä aloitus, hämäävät merkit, virheellinen blitzausmerkki) aiheuttavat sen, että pallo pysyy pois pelistä.

#### ARTIKLA 2. Pelissä oleva pallo poistuu pelistä

Pallo tulee sääntöjen mukaan pois pelistä ja erotuomarin tulisi puhaltaa pilliin kun:

- a. pallo on pelikentän ulkopuolella
- b. juoksija on pelikentän ulkopuolella
- c. juoksijan mikä tahansa kehonosa, kämmensä tai jalkaa lukuun ottamatta, koskettaa maata. *HT 4-1-2-I*
- d. juoksija esittää, että laittaisi polven maahan
- e. heitto tai rähmäys (eteen- tai taaksepäin) osuu maahan
- f. rähmääjän joukkueoveri koskee palloon
- g. pelaaja, jolla on vähemmän kuin kaksi lippua, pitää palloa hallussaan. *HT 4-1-2-II*
- h. pelaaja, jonka liput eivät ole pelaajan omasta syystä oikein paikoillaan, pitää palloaan hallussaan
- i. syntyy maali, takalaiton, oma maali tai onnistunut lisäpiste
- j. tapahtuu virhe, joka aiheuttaa pallon poistumisen pelistä (esim. sääntöjenvastainen potku tai heiton viivästyminen).

Ennenaikaisen vihellyksen yhteydessä pallo poistuu pelistä, ja palloa hallussaan pitänyt joukkue voi valita, aloittaako se pelin pisteestä, jossa pallo oli hallussa vihellyshetkellä vai uusiiko se yrityksen.

## SÄÄNTÖ 5 Yrityssarja

### OSA 1. Yrityssarja: aloitettu, katkennut, uusittu

#### ARTIKLA 1. Milloin yrityssarja annetaan

Neljän perättäisen yrityksen sarja annetaan joukkueelle, joka seuraavaksi suorittaa aloitussyötön molempien puoliaikojen alussa tai maalin (lisäpisteyritys mukaan lukien), oman maalin, takalaittoman tai pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen. [M8]

Uusi yrityssarja annetaan hyökkäykselle, jos:

- a. joukkueella on pallo sääntöjen mukaisesti hallussa (minkä tahansa pallon pelissä ollessa tehdyn virheen ja siitä seuraavan rangaistuksen hyväksynnän myötä) keskiviivan etupuolella pallon tullessa pois pelistä ja kyseessä on ensimmäinen kerta yrityssarjan aikana, kun keskiviiva on ylitetty. Jos seuraava yritys tai rangaistus siirtää pallon keskiviivan taakse ja pallon kanssa edetään uudestaan keskiviivan yli samassa yrityssarjassa, ei hyökkäys saa uutta yrityssarjaa. *HT 5-1-1-I-II*
- b. hyväksytty rangaistus sisältää automaattisen ensimmäisen yrityksen tai täytäntöönpano aiheuttaa ensimmäisen yrityksen.

Uusi yrityssarja annetaan puolustukselle omalta 5 jaardin linjalta, jos hyökkäys ei neljännellä yrityksellä tee maalia tai saavuta uuteen yrityssarjaan vaadittua keskiviivaa.

Uusi yrityssarja annetaan puolustukselle syötönkatkon jälkeen pisteestä, jossa pallo tulee pois pelistä.

### OSA 2. Yritys ja pallonhallinta rangaistuksen jälkeen

#### ARTIKLA 1. Virhe ennen pallonhallinnan vaihtumista

Jos rangaistus virheestä ennen pallon hallinnan vaihtumista hyväksytään eikä rangaistus sisällä yrityksen menetystä, määrää uutta ensimmäistä yritystä tai aseta palloa keskiviivan etupuolelle, pallo kuuluu hyökkäykselle ja yritys uusitaan.

#### ARTIKLA 2. Virhe pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen

Jos rangaistus virheestä pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen hyväksytään, pallo kuuluu joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan virheentekohetkellä. Seuraava yritys on ensimmäinen yritys rangaistuksen toimeenpanon jälkeen.

#### ARTIKLA 3. Hylätty rangaistus

Jos rangaistus hylätään, seuraavan yrityksen numero on se, mikä se olisi ollut ilman, että virhettä olisi tapahtunut.

#### ARTIKLA 4. Virhe yritysten välissä

Jos virhe tapahtuu yritysten välissä, seuraavan yrityksen numero on sama, joka se oli ennen virhettä, ellei rangaistuksen toimeenpano siirrä palloa keskiviivan etupuolelle tai rangaistus sisällä automaattista ensimmäistä yritystä.

#### ARTIKLA 5. Molempien joukkueiden virheet

Jos yrityksen aikana tapahtuu toisensa kumoavat virheet, edellinen yritys pelataan uudestaan.

## SÄÄNTÖ 6 Potkut

---

### OSA 1. Potkaiseminen

#### ARTIKLA 1. Sääntöjenvastainen potku

Juoksija ei saa tahallaan potkaista palloa. Tämä virhe aiheuttaa pallon poistumisen pelistä. *HT 6-1-1-I*

**RANGAISTUS – 5 jaardia virheentekopisteestä, toimenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. [M19]**

## SÄÄNTÖ 7 Aloitusyötön antaminen ja heittäminen

### OSA 1. Aloituslinja

#### ARTIKLA 1. Pallo pelivalmiina

- a. Pelaaja ei saa laittaa palloa peliin, ennen kuin pallo on pelivalmiina. [M1]

Huomautus: Jos aloitusyöttö annetaan, kun pallo on ilmoitettu pelivalmiiksi mutta ennen kuin kaikki erotuomarit ovat valmiina, kuka tahansa erotuomari pysäyttää pelin heti ilman rangaistusta ja päätuomari määrää yrityksen pelattavaksi uudelleen. Päätuomarin tulee huolehtia siitä, että hän julistaa pallon pelivalmiiksi vain, kun kaikki erotuomarit ovat valmiina ja omilla paikoillaan.

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan pelin päättymispisteestä. [M19]**

- b. Pallo tulee laittaa peliin 25 sekunnin kuluessa siitä, kun päätuomari on ilmoittanut pallon pelivalmiiksi.

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan pelin päättymispisteestä. [M21]**

#### ARTIKLA 2. Aloitusyötöllä aloittaminen

Kun aloitusyötön antaja on koskettanut palloa, hän ei saa nostaa palloa, siirtää sitä eteenpäin tai muuten esittää aloitusyötön alkamista.

Ennen aloitusyöttöä pallon tulee olla kentän suuntaisesti.

Sääntöjen mukainen aloitusyöttö on pallon antaminen tai heittäminen paikaltaan maasta nopealla ja yhtäjaksoisella käden tai käsien taaksepäin liikkeellä siten, että hän menettää pallon hallinnan. Aloitusyöttöä ei tarvitse antaa jalkojen välistä.

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan pelin päättymispisteestä. [M19]**

#### ARTIKLA 3. Vaatimukset hyökkäykselle

Aloituslinjassa olevien pelaajien vähimmäismäärää ei ole.

- a. Aloitusyötön antajan koskettua palloon ja ennen aloitusyöttöä kaikkien hyökkävään joukkueen pelaajien tulee olla pelikentällä, olla aloituslinjansa takana (hyökkäyksen paitsio) ja olla suorittanut ensimmäinen ja jokainen myöhempi paikanvaihtonsa. HT 7-1-3-I
- b. Hyökkäyksen pelaaja ei saa syllistyä väärään aloitukseen tai tehdä äkkinäistä liikettä, joka muistuttaa pelin aloittamista.

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan pelin päättymispisteestä. [M19]**

- c. Aloitusyöttöä annettaessa yksi pelaaja saa olla liikkeessä, mutta ei liikkeessä kohti vastustajan maalilinjaa. Jos aloitusyötön alkaessa ainakin kaksi pelaajaa on liikkeessä, kyseessä on sääntöjenvastainen paikanvaihto. HT 7-1-3-II
- d. Pelinrakentaja ei saa juosta pallon kanssa aloituslinjan etupuolelle, ellei pallo ole ollut yksinomaan toisen pelaajan hallussa ja palautettu hänelle tai ellei puolustaja ole koskenut palloon sen ollessa ilmassa. HT 7-1-3-III–VII
- e. Kun aloitusyöttö annetaan 5 jaardin linjalta tai lähempää vastustajan maalia (juoksukieltoalue), hyökkäyksen tulee suorittaa eteenpäinheittopeli. Jos pelinrakentaja tai juoksija liputetaan aloituslinjan takana ennen kuin heitto on onnistunut, pelissä ei ole virhettä sääntöjenvastaisesta juoksupelistä. HT 7-1-3-V

**RANGAISTUS – 5 jaardia, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M19]**

- f. Pelinrakentajalla on 7 sekuntia aikaa aloitusyötöstä heittää tai antaa pallo. Jos aika ylittyy, pallo poistuu pelistä aloituslinjassa.

**RANGAISTUS – Yrityksen menetys aloituslinjasta. [M21 + M9]**

#### ARTIKLA 4. Vaatimukset puolustukselle

- a. Ennen kuin aloitusyöttö annetaan, kaikkien puolustajien tulee olla pelikentällä ja aloituslinjan takana (paitsio). HT 7-1-4-I
- b. Sen jälkeen, kun pallo on ilmoitettu pelivalmiiksi, yksikään puolustaja ei saa koskea palloon, ennen kuin aloitusyöttö on annettu loppuun.
- c. Yksikään puolustaja ei saa käyttää sanoja tai muita merkkejä, jotka sekoittavat vastustajaa näiden valmistautuessa laittamaan pallo peliin.
- d. Enintään kaksi blitzaajaa saa pyytää etuoikeutta reittiin. Jos blitzaaja antaa väärän merkin tai merkin antava pelaaja on alle seitsemän jaardin päässä aloituslinjasta tai enemmän kuin kaksi pelaajaa pitää kättä ylhäällä samaan aikaan, kyseessä on virhe väärästä merkistä. Jos blitzaajan on vaihdettava suuntaansa hyökkäyksen virheen (estäminen) vuoksi, blitzaaja ei menetä oikeuttaan reittiin jatkaessaan etenemistään suoraan. HT 7-1-4-II–VI

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan pelin päättymispisteestä.**

[M18]

**Puolustaja**, jonka vartalo on aloitusyöttöhetkellä kokonaan yli 7 jaardin päässä aloituslinjasta, saa ylittää aloituslinjan useita kertoja siihen saakka, kunnes pallo poistuu pelistä.

## Lippupallon säännöt 2021

Oikeutta reittiin pyytävän pelaajan ei tarvitse olla blitzaaja, ja kuka tahansa pelaaja (> 7 jaardin päässä) voi juosta kohti pelinrakentajaa pelin aikana.

Kaikkien puolustajien, jotka ovat aloitusyötyhetkellä alle 7 jaardin päässä aloituslinjasta, on pysyttävä aloituslinjan takana, kunnes pallo on annettu toiselle pelaajalle tai tätä on hämätty tai pelinrakentaja on heittänyt palloa.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M18]**

### ARTIKLA 5. Pallon antaminen

a. Hyökkäys voi antaa pallon toiselle pelaajalle useita kertoja, kunhan kumpikin pelaaja on aloituslinjan takana, jos palloa ei ole kannettu aloituslinjan yli ja pallon antaminen tapahtuu ennen pallonhallinnan vaihtumista.

b. Aloitusyötyön antaja ei saa vastaanottaa eteenpäin annettua palloa.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan virheentekopaikasta. [M19]**

## OSA 2. Heitot ja rähmäykset

### ARTIKLA 1. Taaksepäinheitto

Juoksija saa heittää palloa taaksepäin, kunhan palloa ei ole kannettu aloituslinjan yli eikä pallonhallinta ole vielä vaihtunut. *HT 7-2-1-I-III*

**RANGAISTUS – 5 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan virheentekopaikasta. [M35]**

### ARTIKLA 2. Onnistunut heitto

Heitto, jonka sääntöjenmukainen pelaaja ottaa kiinni koskettaessaan maata kentällä, on onnistunut heitto ja pallo pysyy pelissä, ellei kiinniotto ole vastustajan maalialueella. *HT 7-2-2-I-VI*

### ARTIKLA 3. Epäonnistunut heitto

Heitto on epäonnistunut, jos pallo osuu maahan siten, että se ei ole selvästi pelaajan hallussa. Kyseessä on epäonnistunut heitto myös, jos pelaaja hyppää ja osuu kiinnioton jälkeen ensimmäiseksi maahan kentän ulkorajoille tai niiden ulkopuolella. [M10]

Kun eteenpäinheitto epäonnistuu, kuuluu pallo heittäneelle joukkueelle edellisestä aloituspisteestä. Tämä on piste, jossa pallo poistuu pelistä (pelin päättymispiste).

Kun taaksepäinsyöttö epäonnistuu, kuuluu pallo syöttäneelle joukkueelle edellisestä hallintapisteestä. Tämä on piste, jossa pallo poistuu pelistä (pelin päättymispiste).

### ARTIKLA 4. Rähmäys

Kun rähmäys osuu maahan tai jos siihen koskee juoksijan (rähmääjän) joukkueoveri ilman, että vastustaja koskee siihen ensin, pallo poistuu pelistä ja kuuluu rähmänneelle joukkueelle paikasta, jossa rähmääjä menetti pallon hallinnan. Tämä on piste, jossa pallo poistui pelistä. Jos rähmääjä tai vastustaja saa pallon hallintaansa, ennen kuin pallo poistuu pelistä, pallo pysyy pelissä. *HT 7-2-4-I-II*

### ARTIKLA 5. Sääntöjenvastainen kosketus

Kaikki kentän sisällä olevat pelaajat saavat koskea heittoon, lyödä sitä tai ottaa sen kiinni. Pelinrakentaja saa ottaa heittämänsä heiton kiinni kuitenkin vasta, jos puolustaja on koskenut siihen.

Hyökkäyksen pelaaja, joka vapaaehtoisesti menee ulos kentältä yrityksen aikana, ei saa koskea ilmassa olevaan heittoon.

Jos hyökkäyksen pelaaja pakotetaan ulos kentältä virheen vuoksi ja hän palaa välittömästi takaisin kentälle tai maalialueelle, hänellä on edelleen oikeus koskea heittoon tai ottaa se kiinni.

**RANGAISTUS – Yrityksen menetys aloituslinjasta. [M19]**

## OSA 3. Eteenpäinheitto

### ARTIKLA 1. Sääntöjenmukainen eteenpäinheitto

Joukkue saa suorittaa yhden eteenpäinheiton yrityksen aikana ennen pallon hallinnan vaihtumista. Heitto tulee suorittaa aloituslinjan takaa. *HT 7-3-1-I-IV*

### ARTIKLA 2. Sääntöjenvastainen eteenpäinheitto

Eteenpäinheitto on sääntöjenvastainen:

- jos sen heittää hyökkäyksen pelaaja, joka on aloituslinjan etupuolella päästäessään irti pallosta
- jos heitto heitetään sen jälkeen, kun juoksija on käynyt aloituslinjan etupuolella
- jos kyseessä on hyökkäyksen toinen eteenpäinheitto saman yrityksen aikana
- jos heitto heitetään pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan virheentekopaikasta. [M35]**

### **ARTIKLA 3. Heiton vastaanoton häirintä**

Heiton vastaanoton häirintää on fyysinen kontakti sääntöjen mukaisen eteenpäinheittopelin aikana siihen asti, kun pelaaja koskee heittoon tai heitto epäonnistuu.

Heiton vastaanoton häirintä on kontakti, joka estää vastustajaa pallon ollessa ilmassa. Puolustajan vastuulla on väistää vastustajia.

Kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä, jos kaksi tai useampia sääntöjen mukaista kiinniottajaa yrittää tavoitella palloa samanaikaisesti koskeakseen, lyödäkseen tai ottaakseen pallon kiinni. Kummankin joukkueen sääntöjenmukaisilla kiinniottajilla on yhtäläinen oikeus palloon, mutta epäedullisemmassa asemassa olevan pelaajan velvollisuus on välttää vastustajaa. *HT 7-3-3-I-III*

**RANGAISTUS – 10 jaardia, toimeenpannaan peruspisteestä. Hyökkäyksen tekemisessä virheissä yrityksen menetys. [M33] Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M33]**

Huomautus: Kontakti heittopelin aikana, ennen kuin pallo on heitetty tai jos heitto ei ylitä aloituslinjaa, on virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista (S 9-1-1).



## Sääntö 8 Pistesuoritukset

### OSA 1. Pistesuoritusten pistemäärät

#### ARTIKLA 1. Pisteiden tekeminen

Pisteitä jaetaan suorituksista seuraavasti:

Maali (Touchdown) – 6 pistettä. [M5]

Onnistunut lisäpisteyritys 5 jaardin linjalta – 1 piste. [M5]

Onnistunut lisäpisteyritys 10 jaardin linjalta – 2 pistettä. [M5]

Puolustuksen onnistunut lisäpiste – 2 pistettä. [M5]

Oma maali – 2 pistettä (pisteet vastustajalle). [M6]

Oma maali lisäpisteyrityksen aikana – 1 piste (piste vastustajalle). [M6]

### OSA 2. Maali (Touchdown)

#### ARTIKLA 1. Miten tehdään

Maali syntyy kun:

- juoksijan hallussa oleva pallo rikkoo vastustajan maaliviivan muodostaman tason
- pelaaja ottaa heiton kiinni vastustajan maalialueella.

### OSA 3. Lisäpiste

#### ARTIKLA 1. Miten tehdään

Pisteitä tehdään sääntöjen pistearvojen mukaisesti, jos lisäpisteyritys päättyy maaliin tai omaan maaliin.

#### ARTIKLA 2. Mahdollisuus tehdä pisteitä

Lisäpisteyritys on ylimääräinen yritys tehdä 1 tai 2 lisäpistettä.

- Pallon laittaa peliin joukkue, joka on tehnyt kuuden pisteen maalin. Jos maali tehdään sellaisen yrityksen aikana, jossa pelaaja loppuu, lisäpisteyritys pelataan. Maalin tehneen joukkueen tulee päättää yrittääkö se 1 vai 2 lisäpistettä, **ennen kuin pallo julistetaan pelivalmiiksi** lisäpisteyritystä varten.
- Lisäpisteyritys alkaa, kun pallo julistetaan pelivalmiiksi.
- Aloitussyöttö annetaan sivurajojen välisestä vastustajan 5 jaardin (1 piste) tai 10 jaardin (2 pistettä) linjan keskikohdasta.
- Lisäpisteyritys päättyy, kun jompikumpi joukkueista tekee pisteitä tai pallo poistuu sääntöjen mukaisesti pelistä.
- Hyväksytyt rangaistukset** vaativat joko yrityksen uusimista tai yritys johtaa pistesuoritukseen tai yrityksen päättämiseen. Jos lisäpisteyritys uusitaan rangaistuksen jälkeen, lisäpisteyritys on alkuperäisen pistemäärän arvoinen. Joukkue ei voi muuttaa päätöstä (1 vai 2 pistettä), ennen kuin lisäpisteyritys päättyy.

HT 8-3-2-I-IV

#### ARTIKLA 3. Seuraava yritys

Vastustaja panee pallon peliin lisäpisteyrityksen jälkeen omalta 5 jaardin linjaltaan, **jos rangaistus ei siirrä aloituspaikkaa**.

### OSA 4. Oma maali

#### ARTIKLA 1. Miten tehdään

Oma maali syntyy kun:

- pallo poistuu pelistä ja mikä tahansa sen osa on maaliviivalla tai sen takana, paitsi epäonnistuneessa heitossa tai rähmäyksessä maalialueen ulkopuolelta, ja tätä maaliviivaa puolustava joukkue on vastuussa pallon päättymisestä sinne
- virheen hyväksytyt rangaistus jättää pallon hyökkäävän joukkueen maaliviivalle tai sen taakse. **HT 8-4-1-I-V**

#### ARTIKLA 2. Aloitussyöttö oman maalin jälkeen

Oman maalin jälkeen pisteet tehnyt joukkue panee pallon peliin omalta 5 jaardin linjaltaan.

### OSA 5. Takalaiton

#### ARTIKLA 1. Milloin kyseessä

Takalaiton syntyy kun:

## Lippupallon säännöt 2021

- a. pallo poistuu pelistä ja mikä tahansa sen osa on maaliviivalla tai sen takana, paitsi epäonnistuneessa heitossa tai rähmäyksessä maalialueen ulkopuolelta, ja tätä maaliviivaa kohti hyökkäävä joukkue on vastuussa pallon päätymisestä sinne
- b. puolustaja tekee syötönkatkon oman 5 jaardin linjansa ja maaliviivansa välissä, pelaajan alkuperäinen liike vie hänet maalialueelle ja pallo jää maalialueelle, jossa se poistuu pelistä.

### **ARTIKLA 2. Aloitussyöttö takalaittoman jälkeen**

Takalaittoman jälkeen puolustava joukkue panee pallon peliin omalta 5 jaardin linjaltaan.

## Sääntö 9 Pelaajien käyttäytyminen

### OSA 1. Kontaktivirheet

#### ARTIKLA 1. Sääntöjenvastainen kontakti (IC)

- Yksikään pelaaja ei saa aiheuttaa tahallaan kontaktia vastustajaan tai erotuomariin.
- Yksikään pelaaja ei saa astua tai hypätä toisen pelaajan päälle tai seistä tämän päällä.
- Yksikään pelaaja ei saa pitää kiinni toisesta pelaajasta.
- Kaikki paikallaan olevat pelaajat ovat oikeutettuja paikkaansa ja vastustajien tulee välttää kontaktia näihin pelaajiin.
- Juoksijalla ei ole oikeutta reittiin ja täysin hänen vastuullaan on välttää kontaktia vastustajiin.
- Kaikilla hyökkääjillä on oikeus reittiin niin kauan kuin sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on vielä mahdollista suorittaa, ja puolustajien tulee välttää kontaktia. Kun eteenpäinheitto on ilmassa, kaikilla pelaajilla on oikeus palloon, mutta ei tähtäämällä vastustajaan (pelaamalla vastustajan läpi).
- Kaikilla säännönmukaisilla blitzaajilla on oikeus reittiin, ja hyökkäyksen pelaajien tulee välttää kontaktia. Huomautus: Vaikka tilanteessa ei olisikaan kontaktia, kyseessä voi olla hyökkäyksen pelaajan suojaus.
- Yksikään pelaaja ei saa syyllistyä tähtäämiseen.

**RANGAISTUS – 10 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan peruspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M38]**

*HT 9-1-1-R-I-VIII, HT 9-1-1-B-I-XV*

#### ARTIKLA 2. Ottelun häiritseminen

Vaihtopelaajat tai valmentajat eivät saa millään tavalla estää palloa, pelaajia tai erotuomareita ottelun aikana.

**RANGAISTUS – 10 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan peruspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M38]**

### OSA 2. Muut kuin kontaktivirheet

#### ARTIKLA 1. Epäurheilijamaiset teot

- Loukkaavan, uhkaavan tai törkeän kielen tai eleiden käyttäminen tai sellaisiin toimiin ryhtyminen, jotka yllyttävät pahaa tahtoa tai ovat väheksyviä. *HT 9-2-1-I*
- Jos pelaaja ei joko palauta palloa seuraavaan aloituspisteeseen tai jätä sitä lähelle pistettä, jossa pallo poistui pelistä.
- Jos pelaaja ei joko palauta liputtamaansa lippua vastustajalle tai jätä sitä lähelle liputuspaikkaa. Pelaajien tulisi yrittää aina palauttaa lippu vastustajalle.
- Pelaaja tai valmentaja, joka syyllistyy kahteen epäurheilijamaiseen tekoon saman ottelun aikana, suljetaan ottelusta.

**RANGAISTUS – 10 jaardia pelin päättymispaikasta, toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. [M27]**

#### ARTIKLA 2. Epäreilut teot

- Yksikään pelaaja ei saa suojata vastustajaa.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, toimeenpannaan peruspisteestä. [M43]**

- Juoksija ei saa hypätä eikä syöksyä.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan virheentekopaikasta. [M51]**

- Juoksija ei saa suojata lippua. *HT 9-2-2-I-IX*

**RANGAISTUS – 5 jaardia, sekä yrityksen menetys, jos siihen syyllistyy hyökkäys ennen pallonhallinnan vaihtumista, toimeenpannaan virheentekopaikasta. [M52]**

- Pelaaja ei saa liputtaa vastustajaa, joka ei ole juoksija tai esitä juoksijaa, eikä silloin, kun vastustaja on koskenut ilmassa olevaan palloon. *HT 9-2-2-X-XV*

**RANGAISTUS – 5 jaardia, toimeenpannaan peruspisteestä. [M52]**

- Yksikään pelaaja ei saa tahallaan potkaista heittoa tai rähmäystä. Tämä virhe ei muuta pallon asemaa, ellei rähmääjän joukkueoveri potkaise palloa.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, toimeenpannaan peruspisteestä. [M19]**

- Joukkueesta ei saa osallistua peliin yli viisi pelaajaa.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M22]**

- Valmentajat ja vaihtopelaajat eivät saa olla joukkueen alueen ulkopuolella yrityksen aikana.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M27]**

Lippupallon säännöt 2021

- h. Pelaaja, jolla on sääntöjenvastaisia varusteita tai jolla ei ole pakollisia varusteita, ei saa osallistua peliin. Pelaajan, joka vuotaa verta, tulee poistua pelikentältä. Pelaajan tulee poistua pelikentältä välittömästi, jos erotuomari näin määrää.

**RIKE – Rikkoneelta joukkueelta veloitetaan aikalisä. [M3] Rangaistus – 5 jaardia, jos aikalisiä ei ole jäljellä. [M21]**

### OSA 3. Pelaajavaihdot

ARTIKLA 1. Pelaajavaihdot

Mikä tahansa määrä sääntöjenmukaisia vaihtopelaajia saa tulla otteluun korvaamaan joukkuekavereita, kun pallo on poistunut pelistä. Hyökkäys voi tehdä pelaajavaihtoja siihen asti, kunnes aloitussyötön antaja koskee palloon. Puolustus voi tehdä pelaajavaihtoja siihen asti, kunnes annetaan aloitussyöttö.

- a. Kun aloitussyöttö on annettu, kummankaan joukkueen vaihtopelaajat eivät saa astua pelikentälle.

**RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M22]**

- b. Yksikään hyökkäyksen pelaaja ei saa tulla pelikentälle eikä poistua pelikentältä, kun aloitussyötön antaja on koskenut palloon.

- c. Pelaajavaihtoja ei saa suorittaa eikä teeskennellä vastustajan hämäämiseksi. Mitään taktiikkaa, joka liittyy vaihtopelaajaan tai pelaajavaihtoihin, ei saa käyttää vastustajan hämäämiseen. *HT 9-3-1-1*

**RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, toimeenpannaan aloituslinjasta. [M22]**

## Sääntö 10 Rangaistusten toimeenpano

### OSA 1. Yleistä

#### ARTIKLA 1. Törkeät virheet

Törkeä virhe on kyseessä, jos virhe altistaa vastustajan loukkaantumiselle tai jos se rikkoo urheilijamaisuutta. Törkeä virhe vaatii pelaajan sulkemista ottelusta. [M47]

Ottelusta suljetun pelaajan tai valmentajan tulee poistua joukkueen alueelta ja kentältä ja pysyä pois kentän näköpiiristä. Turnauksen tai mestaruussarjan järjestäjä laatii lisäsäädöksiä.

#### ARTIKLA 2. Epäreilu taktikointi

Jos joukkue kieltäytyy pelaamasta tai toistuvasti syyllistyy virheisiin, joista voidaan rangaista ainoastaan puolittamalla matka maaliin tai syyllistyy selvästi epäreiluun tekoon, jota ei ole näissä säännöissä mainittu, päätuomari voi ryhtyä mihin tahansa sopivaksi katsomaansa toimenpiteeseen, mukaan lukien rangaistuksen antaminen, pelaajan tai valmentajan sulkeminen ottelusta, yrityksen menetyksen myöntäminen, ensimmäisen yrityksen myöntäminen kummalle tahansa joukkueelle, pistesuorituksen antaminen tai ottelun keskeyttäminen tai luovuttaminen. HT 10-1-2-I-III

Huomautus: Päätuomarin tulisi varoittaa valmentajaa ja kertoa hänelle, että virhe kutsutaan, jos hän edelleen toistaa epäreilun tilanteen. Tämä varoitus ei kuitenkaan ole pakollinen.

Tämän säännön nojalla annettavan päätuomarin oikean tuomion antaminen edellyttää runsaasti kokemusta. Erotuomareiden tulisi neuvotella ennen päätuomarin ilmoitusta, jotta voidaan varmistaa tehtävän toimen oikea mitoitus.

### OSA 2. Täytäntöönpantu rangaistus

#### ARTIKLA 1. Miten ja milloin pantu täytäntöön

- Rangaistus on pantu täytäntöön, kun se on hyväksytty, hylätty tai kumottu.
- Rikotun joukkueen kapteeni tai valmentaja voi hylätä minkä tahansa vastustajan rangaistuksen, mutta ottelusta suljetun pelaajan tulee poistua ottelusta.
- Kun syyllistytään virheeseen, rangaistus pannaan täytäntöön, ennen kuin pallo ilmoitetaan pelivalmiiksi seuraavaa yritystä varten.
- Vain joukkueen kapteenit ja valmentaja voivat kysyä päätuomarilta kysymyksiä säännön selventämiseksi.

#### ARTIKLA 2. Samaan aikaan aloitussyötön kanssa

Virheen, joka tapahtuu samaan aikaan aloitussyötön kanssa, katsotaan tapahtuneen yrityksen aikana. Virheentekopiste on aloituslinja.

#### ARTIKLA 3. Saman joukkueen virheet pallon ollessa pelissä

Kun kaksi tai useampia saman joukkueen virheitä pallon ollessa pelissä ilmoitetaan, päätuomari selittää vaihtoehdot rikotun joukkueen kapteenille tai valmentajalle, joka voi valita yhden näistä rangaistuksista toimeenpantavaksi.

#### ARTIKLA 4. Toisensa kumoavat virheet

Jos molempien joukkueiden pallon ollessa pelissä tekemiä virheitä ilmoitetaan, virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan.

Poikkeukset:

- Jos yrityksen aikana pallonhallinta on vaihtunut joukkueelta toiselle ja joukkue, jolle pallonhallinta on viimeiseksi siirtynyt, ei ollut tehnyt virheitä, ennen kuin se sai pallon hallintaansa viimeisen kerran, se voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja siten saada pallon hallintaansa toimeenpanemalla rangaistuksen vain omasta virheestään.
- Kun virhe pallon ollessa pelissä toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä, se ei kumoa toista virhettä vaan toimeenpannaan tapahtumisjärjestyksessä.

HT 10-2-4-I-IV

#### ARTIKLA 5. Virheet pallon ollessa pois pelistä

Rangaistukset virheistä pallon ollessa pois pelistä toimeenpannaan erikseen ja tapahtumisjärjestyksessä. Kummankin joukkueen samanaikaiset virheet pallon ollessa pois pelistä kumoavat toisensa ja edellinen yritys jää voimaan.

HT 10-2-5-I

#### ARTIKLA 6. Virheet puoliaikojen välissä

Rangaistukset virheistä puoliaikojen välissä toimeenpannaan seuraavan yrityssarjan aloituspisteestä.

### OSA 3. Toimeenpanokäytännöt

#### ARTIKLA 1. Peruspiste (BS)

Lippupallon säännöt 2021

Peruspiste on aloituslinja seuraavin poikkeuksin:

- a. Hyökkäyksen virheissä aloituslinjan takana peruspiste on virheentekopiste. *HT 10-3-1-a-I-VII*
- b. Puolustuksen virheissä, kun pelin päättymispiste on aloituslinjan etupuolella, peruspiste on pelin päättymispiste. *HT 10-3-1-b-I-VIII*
- c. Virheissä pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen peruspiste on pelin päättymispiste. Jos virhe tapahtuu viimeiseksi palloa hallussa pitävän joukkueen juoksun aikana, ja virhe tapahtuu pelin päättymispisteen takana, peruspiste on virheentekopiste. *HT 10-3-1-c-I-VI*

## ARTIKLA 2. Käytännöt

Toimeenpanopiste virheistä pallon ollessa pelissä on edellinen aloituslinja, ellei rangaistuksessa ole toisin määrätty.

Toimeenpanopiste virheistä pallon ollessa pois pelistä on seuraava aloituslinja.

Virheet maalin tai lisäpisteen aikana tai niiden jälkeen:

1. Maalin päästäneen joukkueen virheet, joista on määrätty 10 jaardin rangaistus, toimeenpannaan lisäpisteyrityksessä. Muut maalin päästäneen joukkueen virheet kumotaan säännöllä.
2. Virheet, jotka tapahtuvat maalin jälkeen ja ennen kuin pallo on julistettu pelivalmiiksi lisäpistettä varten, toimeenpannaan lisäpisteyrityksessä.
3. Onnistuneen lisäpisteen päästäneen joukkueen virheet, joista on määrätty 10 jaardin rangaistus, toimeenpannaan uuden yrityssarjan aloituspisteestä. Muut lisäpisteen päästäneen joukkueen virheet kumotaan säännöllä.
4. Virheet lisäpisteyrityksen jälkeen toimeenpannaan uuden yrityssarjan aloituspisteestä.

*HT 10-3-2-I-VIII*

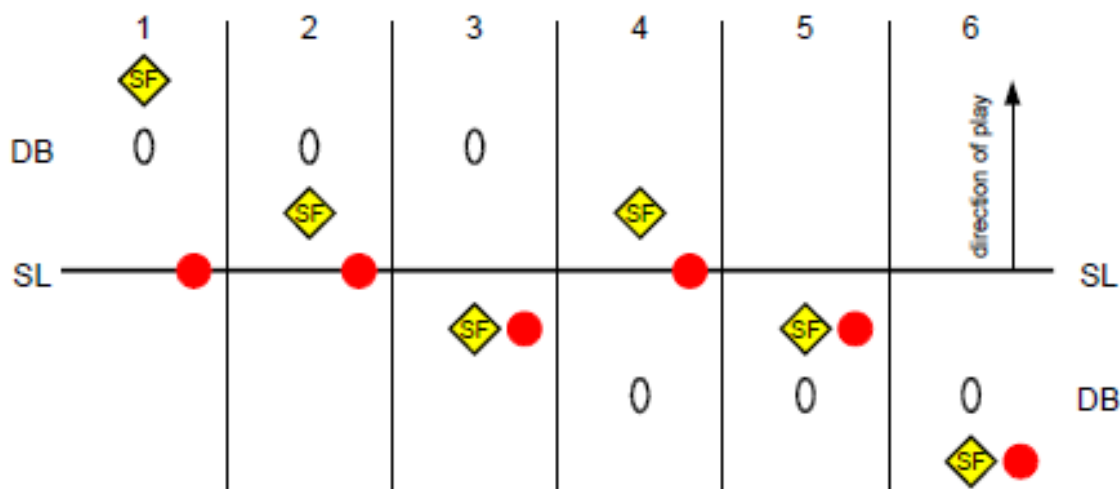
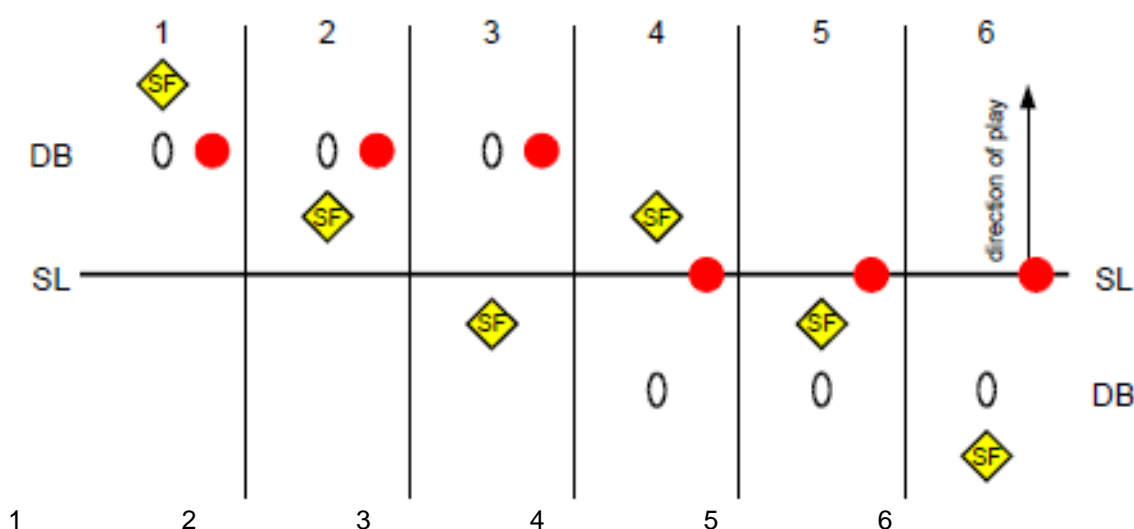
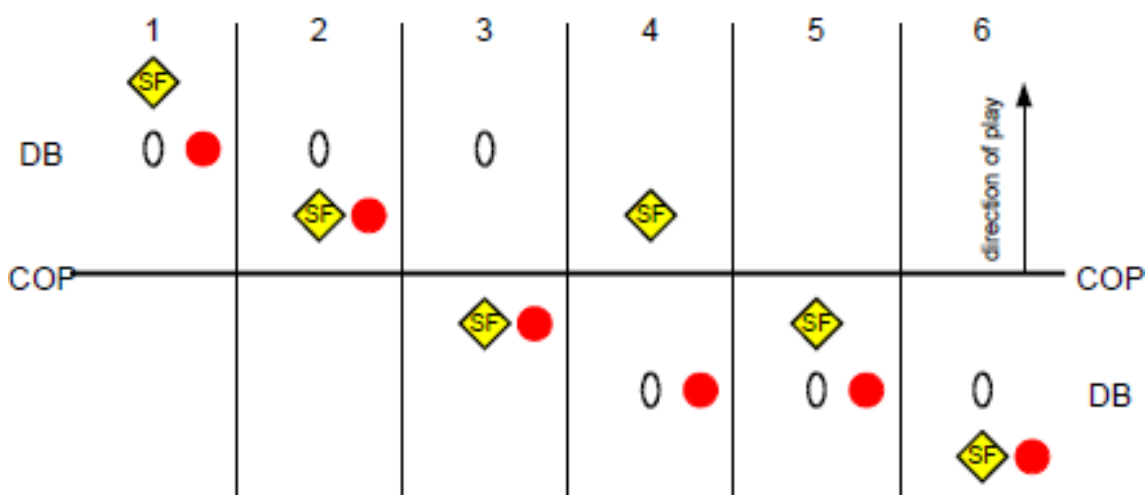
## ARTIKLA 3. Etäisyyden puolittaminen

Mikään rangaistus, mukaan lukien lisäpisteyritykset, ei voi ylittää puolta matkasta rikkoneen joukkueen maaliviivaan.

*HT 10-3-3-I-II*

**Peruspistetoimeenpano**

Peruspistettä käytetään seuraavissa: heiton vastaanoton häirintä, sääntöjenvastainen kontakti, ottelun häiritseminen, estäminen, sääntöjenvastainen liputtaminen, heiton tahallinen potkaiseminen  
Seuraavassa ovat kuusi mahdollista tilannetta, joissa peruspiste on merkitty punaisella pisteellä.

**Hyökkäyksen virheet – virheentekopaikka (SF) suhteessa aloituslinjaan (SL) määrittää peruspisteen****Puolustuksen virheet – pelin päättymispaikka (DB) suhteessa aloituslinjaan (SL) määrittää peruspisteen****Virheet hallinnan vaihtumisen jälkeen – virheentekopaikka (SF) suhteessa viimeisen juoksun pelin päättymispisteeseen (DB) määrittää peruspisteen**

## Toimeenpanon filosofia

Pikaopas sääntöjen ymmärtämiseksi. Toimeenpano tulee tehdä sääntöjen mukaisesti.

Sääntöjenvastaisen kontaktin ja epäurheilijamaisen käyttäytymisen virheet ovat 10-jaardisia, muut kuin kontaktivirheet ovat 5-jaardisia. Yrityksen menetys toimeenpannaan vain virheistä pallon ollessa pelissä, automaattinen ensimmäinen yritys toimeenpannaan aina.

Virheet ennen aloitussyöttöä pitävät pallon pois pelistä ja toimeenpannaan pelin päättymispisteestä (aloituslinja).

*Sääntöjenvastainen aloitussyöttö, pelin viivyttäminen, paitsio, väärä aloitus, hämäävät merkit, virheellinen blitzausmerkki*

Tekniset virheet toimeenpannaan aloituslinjasta.

*Heiton viivyttäminen, sääntöjenvastainen kosketus, sääntöjenvastainen liike, sääntöjenvastainen juoksu(peli), sääntöjenvastainen blitz, sivurajahäirintä, sääntöjenvastainen peliin osallistuminen, sääntöjenvastainen pelaajavaihto.*

Virheet, joihin voi syyllistyä vain juoksija, ovat virheitä virheentekopisteestä ja sisältävät yrityksen menetyksen.

*Sääntöjenvastainen pallon antaminen, sääntöjenvastainen (eteenpäin ja taaksepäin) heitto, hyppääminen, syöksyminen, lipun suojaaminen.*

Sääntöjenvastainen potku aiheuttaa pallon poistumisen pelistä ja virhe toimeenpannaan pallon ollessa poissa pelistä.

Virheet yrityksen aikana toimeenpannaan peruspisteestä.

*Estäminen, sääntöjenvastainen liputtaminen, heiton tahallinen potkaiseminen, heiton vastaanoton häirintä, sääntöjenvastainen kontakti, ottelun häiritseminen*

Peruspiste on huonompi vaihtoehto aloituslinjan ja virheentekopisteen väliltä (hyökkäyksen virheet) tai aloituslinjan ja pelin päättymispisteen väliltä (puolustuksen virheet).

Epäurheilijamaiset toimet toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä.

Molempien joukkueiden virheet pallon ollessa pelissä kumoavat toisensa ja yritys uusitaan.

Poikkeus: Palloa viimeiseksi hallussa pitänyt joukkue voi hylätä toisensa kumoavat rangaistukset ja pitää pallon itsellään, jos se ei ole tehnyt virhettä ennen pallonhallinnan saamista. Rangaistus joukkueen virheestä pallonhallinnan saamisen jälkeen toimeenpannaan. ("puhtaiden käsien periaate")

Virheet pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen toimeenpannaan pelin päättymispisteestä.

Viimeisessä juoksussa valitaan huonompi virheentekopisteen ja pelin päättymispisteen välillä.

Jos toimeenpanopisteen ja maalilinjan välinen etäisyys on pienempi kuin rangaistuksen määrä kaksinkertaisena, pallo asetetaan puoleen matkaan maaliviivasta.



# SÄÄNTÖ 11 Erotuomareiden tehtävät

## OSA 1. Yleiset tehtävät

### ARTIKLA 1. Erotuomareiden toimivalta

Erotuomareiden toimivalta alkaa kolikonheitosta ja päättyy kun päätuomari on julistanut lopputuloksen. [M14]

### ARTIKLA 2. Erotuomareiden lukumäärä

Ottelut pelataan 2 (PT ja KT), 3 (PT, LT ja KT) tai 4 (PT, LT, KT ja ST) erotuomarin valvonnassa.

### ARTIKLA 3. Vastuualueet

- Jokaisella erotuomarilla on oma määritelty vastuualue, joka on määritetty IFAF Flag Football Officials Manual -oppaassa, mutta jokaisella on yhtäläinen vastuu ja toimivalta näkemysasioissa.
- Jokaisen erotuomarin tulee pitää yllään erotuomarin varusteita, jotka on kuvattu IFAF Flag Football Officials Manual -oppaassa.

## OSA 2. Päätuomari (PT)

### ARTIKLA 1. Paikka

Päätuomarin lähtöpaikka on hyökkäyksen takakentällä samalla puolella kenttää KT:n kanssa. Kahden erotuomarin otteluissa päätuomari sijoittuu ja toimii kuin linjatuomari.

### ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Päätuomarilla on pelin yleisjohtovastuu ja hän on ainoa, joka voi päättää maalista. Hänen päätöksensä säännöistä ja muista peliä koskevista asioista ovat lopullisia.
- Päätuomarin tulee tarkistaa kenttä ja raportoida mahdollisista poikkeuksista ottelun järjestäjälle, valmentajille ja muille erotuomareille.
- Päätuomarilla on päätösvalta pelaajien varustuksesta.
- Päätuomari antaa merkin siitä, että pallo on pelivalmis, antaa uuden yrityssarjan ja toimeenpanee rangaistukset.
- Päätuomari ilmoittaa molemmille valmentajille otteluista sulkemisista.
- Päätuomari on aloitusrytön jälkeen vastuussa pallon ympärillä tapahtuvan pelin tuomitsemisesta aloituslinjan takana. Päätuomarin vastuulla on pelinrakentajan valvominen.

## OSA 3. Linjatuomari (LT)

### ARTIKLA 1. Paikka

Linjatuomarin lähtöpaikka on sivurajalla aloituslinjassa yritysmarkin puolella kenttää.

### ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Linjatuomari vastaa yritysmarkin toiminnasta.
- Linjatuomari pitää kirjaa yrityksistä.
- Linjatuomarilla on vastuullaan aloituslinja ja oma sivuraja.
- Kun pallo on ylittänyt aloituslinjan, linjatuomari on vastuussa pelistä pallon ympärillä hänen puolellaan kenttää ja etenemispisteestä hänen puolellaan kenttää.

## OSA 4. Kenttätuomari (KT)

### ARTIKLA 1. Paikka

Kenttätuomarin lähtöpaikka on 7 jaardia syvällä yritysmerkkiä vastapäisellä sivurajalla.

### ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Kahden tai kolmen erotuomarin ryhmissä kenttätuomari vastaa ottelun ottelukellosta tai ottelukellon käyttäjän ohjaamisesta.
- Kenttätuomarilla on vastuullaan oma sivuraja.
- Kun pallo on ylittänyt aloituslinjan, kenttätuomari on vastuussa pelistä pallon ympärillä hänen puolellaan kenttää ja etenemispisteestä hänen puolellaan kenttää.

## OSA 5. Sivutuomari (ST)

### ARTIKLA 1. Paikka

**ARTIKLA 2. Perusvastuut**

- a. Sivutuomari vastaa ottelun ottelukellosta tai ottelukellon käyttäjän ohjaamisesta.
- b. Sivutuomarin vastuulla on tarkkailla laitahyökkäjiä syvissä kuvioissa ja päättää pitkistä heittopeleistä ja pallon statuksesta hänen alueellaan sekä etenemispiste hänen alueellaan.

**OSA 1. Valmentajan neuvottelu**

**ARTIKLA 1. Haasteen pyytäminen**

Valmentaja voi kerran kullakin puoliajalla ja kerran hyökkäyskilpailun aikana ottaa aikalisän ja pyytää heti neuvottelua haastaakseen tulkinnan tai toimeenpanon. Haaste voi koskea edellisen pelin aikana tapahtunutta tulkintaa tai sen jälkeistä toimintaa tai toimeenpanoa. Haaste on tehtävä ennen kuin pallo pannaan peliin aloituspyötöllä seuraavassa yrityksessä ja ennen kuin päätuomari julkistaa puoliajan tai ottelun päättyneeksi.

Haaste voi koskea vain säännön väärää tulkintaa tai rangaistuksen väärää toimeenpanoa. Säännön mukaan arvioitavia kutsuja ei voi haastaa. Kumpikaan joukkue ei voi haastaa samaa peliä toista kertaa samasta syystä. *HT 12-1-1-I-VI*

**ARTIKLA 2. Menettely**

Kun valmentaja pyytää haastetta, päätuomari ottaa erotuomareiden aikalisän. Pyytävä valmentaja selittää päätuomarille toisen erotuomarin läsnä ollessa, mitä hän tarkalleen ottaen haastaa ja haasteen syyn. Päätuomari päättää, sallivatko säännöt haasteen. Toinen erotuomari ilmoittaa vastustajan päävalmentajalle sallitun haasteen aiheen, ja erotuomariryhmän asianosaiset jäsenet kokoontuvat erillään kummastakin joukkueesta.

Päätuomari selittää haastetun tulkinnan tai toimeenpanon ja keskustelee siitä asianosaisten erotuomareiden kanssa. Päätuomari voi pyytää haastavalta valmentajalta lisätietoja, jos niitä tarvitaan päätöksen tekemiseen.

Kaikki asianosaiset erotuomarit antavat tietoja huolellisesti, jotta voidaan määrittää, oliko kentällä tehty tulkinta tai toimeenpano oikea vai jäikö jotain erotuomareilta huomaamatta ja se tulisi muuttaa.

Kun tämä päätös on tehty, päätuomari toisen erotuomarin kanssa selittää haastaneelle valmentajalle miksi päätös/toimeenpano muutettiin tai jätettiin muuttamatta ja antaa hänelle kaikki tarvittavat tiedot ottelun tilasta (aloituspaikka, yritys, aika). Nämä tiedot annetaan sitten myös vastustajajoukkueen valmentajalle.

**ARTIKLA 3. Videotarkistus**

Haastava valmentaja tai joukkuekaverit eivät saa yrittää toimittaa videoita, valokuvia, ääntä, todistajia tai muita todisteita haasteen tueksi. Päätuomari jättää nämä huomiotta, jos niitä tarjotaan.

**ARTIKLA 4. Aikalisä**

- a. Jos haaste sallitaan ja päätös muuttuu, pyytäneeltä joukkueelta ei veloiteta aikalisää ja ottelu jatkuu.
- b. Jos haastetta ei sallita tai päätös ei muutu, pyytäneeltä joukkueelta veloitetaan aikalisä ja aikalisä voidaan pitää täysimittaisena.  
Jos joukkueella ei ole aikalisää jäljellä tai jos ottelu on yrityskilpailussa, kyseessä on rike eikä aikalisää myönnetä.

**RIKE – Pyytäneeltä joukkueelta veloitetaan aikalisä. [M3] Rangaistus – 5 jaardia, jos aikalisää ei ole jäljellä. [M21]**

## Rangaistusten yhteenveto

### SELITE:

"M" on erotuomarin käsimerkki; "S-O-A" on Sääntö, Osa ja Artiklan numero, "T" viittaa toimeenpanopisteeseen (BS = peruspiste, SL = aloituslinja, SF = virheentekopaikka, DB = pelin päättymispiste).

	M	S-O-A	T
<b>AUTOMAATTINEN ENSIMMÄINEN YRITYS (AFD)</b>			
Puolustuksen heiton vastaanoton häirintä [myös 10 jaardia].....	33	7-3-3	BS
Puolustuksen sääntöjenvastainen kontakti [myös 10 jaardia] .....	38	9-1-1	BS
Puolustuksen ottelun häiritseminen [myös 10 jaardia] .....	38	9-1-2	BS

### YRITYKSEN MENETYS (LOD)

Heiton viivyttäminen .....	21	7-1-3	SL
Sääntöjenvastainen pallon antaminen [myös 5 jaardia] .....	19	7-1-5	SF
Sääntöjenvastainen taaksepäinheitto [myös 5 jaardia] .....	35	7-2-1	SF
Sääntöjenvastainen kosketus .....	19	7-2-5	SL
Sääntöjenvastainen eteenpäinheitto [myös 5 jaardia] .....	35	7-3-2	SF
Hyökkäyksen heiton vastaanoton häirintä [myös 10 jaardia] .....	33	7-3-3	BS
Hyökkäyksen sääntöjenvastainen kontakti [myös 10 jaardia] .....	38	9-1-1	BS
Hyökkäyksen ottelun häiritseminen [myös 10 jaardia] .....	38	9-1-2	BS
Hyppääminen tai syöksyminen [myös 5 jaardia] .....	51	9-2-2	SF
Lipun suojaaminen [myös 5 jaardia] .....	52	9-2-2	SF

### 5 JAARDIA

Sääntöjenvastainen potku juoksijalta .....	19	6-1-1	DB
Sääntöjenvastainen aloitussyöttö .....	19	7-1-1	DB
Pelin viivyttäminen .....	21	7-1-1	DB
Sääntöjenvastainen aloitussyöttö .....	19	7-1-2	DB
Hyökkäyksen paitsio, väärä aloitus .....	19	7-1-3	DB
Sääntöjenvastainen paikanvaihto, sääntöjenvastainen liike, sääntöjenvastainen juoksu, sääntöjenvastainen juoksupeli .....	19	7-1-3	SL
Paitsio, häiritsevät merkinannot, sääntöjenvastainen blitzausmerkki .....	18	7-1-4	DB
Sääntöjenvastainen blitz .....	18	7-1-4	SL
Sääntöjenvastainen pallon antaminen [myös LOD] .....	19	7-1-5	SF
Sääntöjenvastainen taaksepäinheitto [myös LOD] .....	35	7-2-1	SF
Sääntöjenvastainen eteenpäinheitto [myös LOD] .....	35	7-3-2	SF
Estäminen .....	43	9-2-2	BS
Hyppääminen tai syöksyminen [myös LOD] .....	51	9-2-2	SF
Lipun suojaaminen [myös LOD] .....	52	9-2-2	SF
Sääntöjenvastainen liputtaminen .....	52	9-2-2	BS
Sääntöjenvastainen heiton potkaiseminen .....	19	9-2-2	BS
Sääntöjenvastainen osallistuminen .....	22	9-2-2	SL
Sivurajahäirintä .....	27	9-2-2	SL
Veloitettu aikalisä, kun aikalisia ei ole jäljellä .....	21	9-2-2	DB
Sääntöjenvastainen pelaajavaihto .....	22	9-3-1	SL

### 10 JAARDIA

Hyökkäyksen heiton vastaanoton häirintä [myös LOD] .....	33	7-3-3	BS
Puolustuksen heiton vastaanoton häirintä [myös AFD] .....	33	7-3-3	BS
Sääntöjenvastainen kontakti [myös LOD tai AFD] .....	38	9-1-1	BS
Ottelun häiritseminen [myös LOD tai AFD] .....	38	9-1-2	BS
Epäurheilijamaiset teot .....	27	9-2-1	DB

### VELOITETTU AIKALISÄ

Pelaaja, jolla sääntöjenvastainen varustus, ei poistu kentältä .....	3	9-2-2	DB
Pelaaja, jolta puuttuu pakollisia varusteita, ei poistu kentältä.....	3	9-2-2	DB
Pelaaja, jolla on verta vuotava haava, ei poistu kentältä .....	3	9-2-2	DB
Epäonnistunut valmentajan haaste .....	3	12-1-4	DB

## Lippupallon viralliset käsimerkit

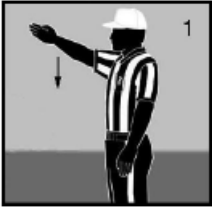


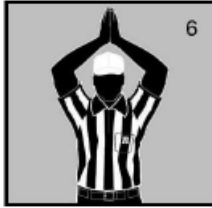

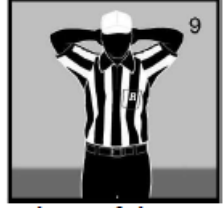



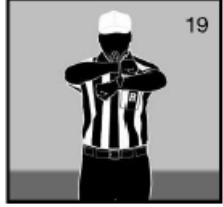



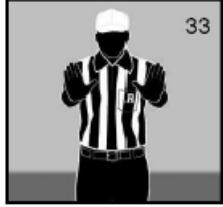
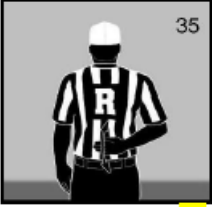





M1 Pallo on pelivalmis  
M3 Kello seis  
M5 Maali (Touchdown)  
M6 Oma maali

M8 Ensimmäinen yritys  
M9 Yrityksen menetys  
M10 Epäonnistunut heitto  
M14 Puoliajan päättyminen

M18 Paitsio, sääntöjenvastainen blitz  
M19 Väärä aloitus, sääntöjenvastainen menettely  
M21 Pelin viivyttäminen, heiton viivyttäminen  
M22 Sääntöjenvastainen osallistuminen, sääntöjenvastainen pelaajavaihto

M27 Epäurheilijamainen käyttäytyminen  
M33 Heiton vastaanoton häirintä  
M35 Sääntöjenvastainen eteen- tai taaksepäinheitto  
M38 Sääntöjenvastainen kontakti

M43 Estäminen  
M47 Ottelusta sulkeminen  
M51 Hyppääminen, syöksyminen  
M52 Lipun suojaaminen, sääntöjenvastainen liputtaminen

<p><b>S 1</b></p>  <p><b>Ready for play</b></p>	<p><b>S 3</b></p>  <p><b>Stop the clock</b></p>	<p><b>S 5</b></p>  <p><b>Touchdown</b></p>	<p><b>S 6</b></p>  <p><b>Safety</b></p>
<p><b>S 8</b></p>  <p><b>First Down</b></p>	<p><b>S 9</b></p>  <p><b>Loss of down</b></p>	<p><b>S 10</b></p>  <p><b>Incomplete pass</b></p>	<p><b>S 14</b></p>  <p><b>End of period</b></p>
<p><b>S 18</b></p>  <p><b>Offside Illegal Blitz</b></p>	<p><b>S 19</b></p>  <p><b>False start Illegal procedure</b></p>	<p><b>S 21</b></p>  <p><b>Delay of game Delay of pass</b></p>	<p><b>S 22</b></p>  <p><b>Illegal participation Illegal substitution</b></p>
<p><b>S 27</b></p>  <p><b>Unsportsmanlike conduct</b></p>	<p><b>S 33</b></p>  <p><b>Pass Interference</b></p>	<p><b>S 35</b></p>  <p><b>Illegal forward or backward pass</b></p>	<p><b>S 38</b></p>  <p><b>Illegal contact</b></p>
<p><b>S 43</b></p>  <p><b>Shielding</b></p>	<p><b>S 47</b></p>  <p><b>Disqualification</b></p>	<p><b>S 51</b></p>  <p><b>Jumping Diving</b></p>	<p><b>S 52</b></p>  <p><b>Flag guarding Illegal Flag pull</b></p>

## TULKINNAT

Sääntötulkinnat eli hyväksytyt tulkinnat (HT) ovat tuomareiden päätöksiä todetuista tapahtumista. Niiden tarkoituksena on tuoda esiin säännön henki ja miten sitä tulisi toteuttaa.

### HT 1-3-1 / Varusteet

- I. Yhdellä tai useammalla pelaajalla on erittäin leveät housut tai hameet.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen varustus. Tällaiset housut tai hameet eivät ole tarpeellisia pelissä. On selvää, että pelaajat yrittävät saada etua varusteellaan.

- II. Pelaajalla on lippuvyö, jonka pitkä hihna roikkuu vapaana.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen varustus. Koko vyö, ylimääräinen hihna mukaan lukien, on oltava kiinnitetty tiukasti.

### HT 3-2-4 / Peli aika

- I. Puoliajan viimeisen kahden minuutin aikana ottelukello on pysäytetty uuden yrityssarjan antamisen johdosta.

TULKINTA: Kello käynnistyy uudelleen aloitusyötöstä.

- II. Heitto epäonnistuu, pallo pyörii kauas pelikentältä ja yksikään pelaaja ei auta erotuomareita saamaan palloa takaisin aloituslinjaan.

TULKINTA: Päätuomari voi pysäyttää kellon harkinnastaan, ja kello käynnistyy uudelleen pallon tultua pelivalmiiksi.

- III. Tiukassa ottelussa peliaikaa on jäljellä 4 minuuttia, ja johdossa oleva joukkue syyllistyy tahallisiin ja toistuviin pelin viivytyksiin käyttäkseen ottelukelloa pois.

TULKINTA: Kello pysäytetään rangaistuksen vuoksi ja käynnistetään säännön mukaan uudelleen aloitusyötöstä.

### HT 3-2-6 / Juokseva kello

- I. Ottelussa, joka on epätasainen (yli 30 pistettä päätuomarin ilmoituksen aikana) ja jossa on 1 minuutti jäljellä ja juokseva kello käytössä, loukkaantunut pelaaja ei voi poistua kentältä.

TULKINTA: Kello pysäytetään loukkaantumisaikalisän vuoksi ja käynnistetään säännön mukaan uudelleen aloitusyötöstä.

HUOMAUTUS: Sama tapahtuu, jos joukkue ottaa aikalisän.

- II. Ottelussa, jonka voittaja on selvillä (yli 30 pistettä päätuomarin ilmoituksen aikana) ja jossa on 1 minuutti jäljellä ja juokseva kello, toinen joukkue syyllistyy virheeseen.

TULKINTA: Kelloa ei pysäytetä rangaistuksen ajaksi.

### HT 3-3-5 / Päätuomarin ilmoitus

- I. Pallo poistuu pelistä pelin lopussa ja ottelukello käy kahteen minuuttiin, ennen kuin päätuomari voi julistaa pallon pelivalmiiksi.

TULKINTA: Ottelukelloa pitävä erotuomari pysäyttää kellon aikaan 2 minuuttia, ja päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle puoliajan jäljellä olevan ajan. Kello käynnistyy aloitusyötöstä säännön mukaan.

HUOMAUTUS: Sama menettely tapahtuu, jos pallo on pelivalmis (pallo on poissa pelistä) mutta hyökkäys ei anna aloitusyötöstä, ennen kuin aikaa on jäljellä kaksi minuuttia.

- II. Pallo poistuu pelistä pelin jälkeen, ja ottelukellossa on alle kaksi minuuttia.

TULKINTA: Ottelukelloa pitävä erotuomari pysäyttää kellon heti, ja päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle puoliajan tarkan jäljellä olevan ajan. Kello käynnistyy aloitusyötöstä säännön mukaan.

### HT 4-1-2 / Pelissä oleva pallo poistuu pelistä

- I. Juoksija horjahtaa ja saavuttaakseen tasapainonsa hän asettaa kätensä maahan tai työntää maata pallolla samalla, kun hän pitää palloa hallinnassaan. Hän jatkaa sitten juoksuaan.

TULKINTA: Peli jatkuu. Mikään Säännön 4-1-2 vaatimuksista pallon poistumiseksi pelistä ei täyty.

HUOMAUTUS: Jos juoksija menettää pallon hallinnan sen osuessa maahan, tapahtuu rähmäys ja pallo poistuu pelistä. (S 4-1-2-e)

- II. Vastaanottaja menettää yhden lipun pelin alkaessa, jatkaa reittiään, saa pallon kiinni ja etenee joitakin järkejä, ennen kuin puolustaja saa liputettua jäljellä olevan lipun.

TULKINTA: Heitto onnistuu, mutta pallo poistuu pelistä kiinniotettaessa. (S 4-1-2-g) Kiinnioton jälkeistä etenemistä ei oteta huomioon, eikä puolustuksen tarvitse liputtaa. Tulkinta on sama, jos vastaanottaja menettää kummankin lippunsa ennen kiinniottoa.

HUOMAUTUS: Tulkinnassa ei ole eroa siinä, menettääkö vastaanottaja yhden lipun pelkästään vahingossa tai jos puolustaja sääntöjenvastaisesti liputtaa hänet. Pallo poistuu pelistä, kun sen saa kiinni pelaaja, jolla ei ole kumpaakin

lippua. Jos vastaanottaja saa poimittua lipun ja kiinnitettyä sen sääntöjenmukaiseksi ennen kuin heitto otetaan kiinni, pallo pysyy pelissä ja peli jatkuu.

#### HT 5-1-1 / Uusi yrityssarja

- I. Toinen ja puolikenttä, **hyökkäyksen** 19 jaardin linjalta, juoksu pysäytetään keskiviivalle. Pallo asetetaan niin, että se rikkoo 4 tuuman keskiviivan yhdellä tuumalla.

TULKINTA: Ei uutta yrityssarjaa. Pelikentän keskikohta on keskellä keskiviivaa. Jos pallo ylittäisi keskiviivan kolmella tuumalla, annettaisiin uusi yrityssarja.

- II. Ensimmäinen ja maali **puolustuksen** 19 jaardin viivalta, pelinrakentaja säkitetään hyökkäyksen 23 jaardin linjalle.

TULKINTA: Toinen ja maali hyökkäyksen 23 jaardin linjalta. Joukkueella ei ole mahdollisuutta saada uutta yrityssarjaa. Seuraava yritys: Joukkue A onnistuu heitossa puolustuksen 13 jaardin linjalle.

TULKINTA: Kolmas ja maali puolustuksen 13 jaardin linjalta, ei uutta yrityssarjaa.

#### HT 6-1-1 / Sääntöjenvastainen potku

- I. Neljäs ja puolikenttä, 9 jaardin linjalta, pelinrakentaja **suorittaa lentopotkun välttääkseen säkityksen**.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta potkusta. Pallo poistuu pelistä, yrityssarja päättyy ja rangaistus toimeenpannaan seuraavasta aloituspisteestä. Seuraava peli on vastustajan ensimmäinen ja puolikenttä 10 jaardin linjalta.

#### HT 7-1-3 / Sääntöjenvastaiset pelit

- I. Kun pallo on pelivalmiina, hyökkäys asettuu muodostelmaan (ensimmäinen paikanvaihto). Kolmen sekunnin kuluttua he siirtyvät toiseen muodostelmaan ja antavat heti aloitussyötön.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta paikanvaihdosta, pilliin puhalletaan aloitussyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

- II. Kun pallo on pelivalmiina, hyökkäys asettuu muodostelmaan (ensimmäinen paikanvaihto). Kolmen sekunnin kuluttua oikeanpuoleinen vastaanottaja aloittaa liikkeen kohti pelinrakentajaa, kiertää hänet ja jatkaa liikettä kohti oikeaa sivurajaa aloituslinjan suuntaisesti, kun aloitussyöttö annetaan.

TULKINTA: Ei virhettä. Sääntöjenmukainen liike.

- III. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 24,5 jaardin linjalta. Pelinrakentaja ottaa askeleen eteenpäin ja venyttää kädellään pallon keskiviivan yli, ennen kuin hänet liputetaan.

TULKINTA: Ei uutta yrityssarjaa. Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 19,5 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama tulkinta pätee maaliviivaan. Teknisesti kyseessä olisi tuolloin myös sääntöjenvastainen juoksupeli juoksukieltoalueella.

- IV. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 19 jaardin linjalta. Pelinrakentaja rullaa sivulle ja astuu eteenpäin vähän aloituslinjan yli ja hänet liputetaan. Liputuksen tekee puolustaja, joka on ollut alle 7 jaardin päässä aloituslinjasta aloitussyöttöhetkellä. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen eteenpäinsyötön.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta. Ei **virhettä sääntöjenvastaisesta heitosta. Pallo poistui pelistä, ennen kuin heitto heitettiin.** Kun pelinrakentaja on ylittänyt aloituslinjan (S 2-3-2), kaikilla puolustajilla on oikeus liputtaa juoksija. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 14 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta blitizistä, jos puolustaja teknisesti **ylittää** aloituslinjan liputusta yrittäessään, vaikka pelinrakentaja palaisi takaisin aloituslinjan taakse ennen liputtamista.

- V. Toinen ja maali **puolustuksen** 4 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka saadaan kiinni 5 jaardin linjalla ja viedään maalialueelle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta **pelistä**. Eteenpäinheiton tulee ylittää aloituslinja ollakseen eteenpäinheittopeli (S 2-3-3). Seuraava peli on toinen ja maali, puolustuksen 9 jaardin linjalta (juoksukieltoalueen ulkopuolelta), josta ei vaadita eteenpäinheittopeliä.

- VI. Toinen ja maali puolustuksen 4 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka kimpoaa **puolustajasta** aloituslinjan takana. Pelinrakentaja ottaa pallon kiinni ja juoksee maalialueelle.

TULKINTA: Maali. Ei sääntöjenvastaisista juoksua. Heitto, johon puolustaja on koskenut, on eteenpäinheittopeli (S 2-3-3).

- VII. Toinen ja maali puolustuksen 8 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka kimpoaa **vastaanottajasta** aloituslinjan takana tai **jossa pallo kimpoaa aloitussyötön antajan selästä**. Pelinrakentaja ottaa pallon kiinni, teeskentelee heittoa ja juoksee sitten maalialueelle.

TULKINTA: Ei maalia, rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta (S 7-1-3-d) ja pelinrakentajan sääntöjenvastaisesta kosketuksesta (S 7-2-5)

HUOMAUTUS: Jos tämä peli tapahtuisi juoksukieltoalueella, kyseessä olisi myös virhe eteenpäinheittopelin suorittamatta jättämisestä.

#### HT 7-1-4 / Paitsio ja blitzaaja

- I. Puolustaja reagoi pelinrakentajan aloituslaskentaan ja hyppää aloituslinjan yli.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus paitsiosta virheenä pallon ollessa pois pelistä.

HUOMAUTUS: Jos puolustaja ottaa vastustajaan voimallisen kontaktin (vastaanottaja horjahtaa paikaltaan), kyseessä on sääntöjenvastainen kontakti, joka mitataan myös.

- II. Puolustaja, 7 jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä vain hetkeksi tai nostaa kätensä vain hartiakorkeudelle.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta merkistä, pilliin puhalletaan aloitusyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Ilmoita asiasta pelaajalle ennen seuraavan yrityksen alkua, että hänen tulee antaa selkeä merkki saadakseen oikeuden reittiin.

- III. Kolme tai useampi blitzaajaa antaa selkeän merkin samanaikaisesti saadakseen oikeuden reittiin.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan aloitusyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

- IV. Kaksi blitzaajaa antaa selkeän merkin samanaikaisesti saadakseen oikeuden reittiin.

Ennen aloitusyöttöä toinen näistä laskee kätensä ja sen jälkeen kolmas puolustuksen pelaaja, 7 jaardia aloituslinjasta, nostaa kätensä ja pitää käden ylhäällä viimeisen sekunnin ennen aloitusyöttöä.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä. Kahdella viimeisellä merkin antaneella pelaajalla on oikeus reittiin.

- V. Puolustaja (#46) kuuden jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä blitzausmerkiksi.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan aloitusyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Kenttätuomarin pitää pyrkiä kertomaan pelaajalle ennen virhettä: "Numero 46, et ole 7 jaardin päässä aloituslinjasta." Jos pelaaja siirtyy oikeaan paikkaan ennen aloitusyöttöä, kyseessä ei ole virhe.

- VI. Puolustaja (#46) 7,5 jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä blitzausmerkiksi. Pelaaja aavistaa aloitusyötön väärin ja on kuuden jaardin päässä aloituslinjasta käsi ylhäällä, kun aloitusyöttö annetaan.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan aloitusyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Jos #46 laskee kätensä ja aloittaa blitzin kuudesta jaardista, kyseessä on sääntöjenvastainen blitz pelin aikaisena virheenä. Jos #46 laskee kätensä eikä ylitä aloituslinjaa, peli jatkuu ilman virhettä.

#### HT 7-2-1 / Taaksepäinheitto

- I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää taaksepäinheiton omalla maalialueellaan ulos kentältä välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei virhettä, mutta kyseessä on oma maali. Pallo kuuluu hyökkäykselle paikasta, jossa se viimeksi oli hallussa, eli maalialueella.

HUOMAUTUS: Kyseessä on oma maali myös, jos taaksepäinheitto tai rähmäys epäonnistuu maalialueelle.

- II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää taaksepäinheiton yhden jaardin linjalta ulos kentältä välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei omaa maalia, ei virhettä. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 1 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pitkä aloitusyöttö menee pelinrakentajan yli ja päättyy epäonnistuneena maalialueelle tai ulos kentältä.

TULKINTA: Ei omaa maalia. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta.

#### HT 7-2-2 / Onnistunut heitto

- I. Kaksi vastakkaisten joukkueiden pelaajaa saavat heiton yhtä aikaa hallintaansa ollessaan ilmassa ja molemmat tulevat maahan yhtä aikaa pelikentälle.

TULKINTA: Yhtäaikainen kiinniotto, pallo kuuluu heittäneelle joukkueelle (S 2-10-3).

HUOMAUTUS: Jos pelaajat eivät tule maahan yhtä aikaa, pelaaja, joka tulee ensin maahan, saa kiinnioton ja pallonhallinnan.

- II. Ilmassa oleva pelaaja saa heiton kiinni. Hän pitää pallosta tiukasti kiinni ja hänen palatessaan maahan pallon kärki osuu maahan. Pelaaja pitää pallon tiukasti hallussaan tullessaan maahan eikä pallo irtoa hänen otteestaan.

TULKINTA: Onnistunut heitto.



HUOMAUTUS: Jos pelaaja menettää pallon hallinnan, kyseessä on epäonnistunut heitto. Ilmassa olevan vastaanottajan on pidettävä pallon hallinta koko maahantulo-prosessin ajan.

- III. Ilmassa oleva pelaaja saa heiton kiinni. Hän pitää pallosta tiukasti kiinni ja **pelaajan** mikä tahansa kehon osa koskettaa maata pelikentällä, mutta pallo ei. Pelaajan osuessa maahan pallo irtoaa hänen otteestaan, mutta ei osu maahan, ja pelaaja saa pallon uudelleen haltuunsa ollessaan edelleen pelikentällä, **ennen kuin pallo osuu maahan**.

TULKINTA: Onnistunut heitto.

- IV. **Vastaanottaja** ottaa heiton kiinni ilmassa ja, ennen kuin hän palaa maahan, vastustaja ottaa kontaktin hyökkääjään, mikä irrottaa pallon, ja pallo putoaa maahan.

TULKINTA: Epäonnistunut kiinniotto ja rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista. Heitto ei onnistunut (S 2-10-3) ja virhe tapahtui pallon ollessa ilmassa. Kontakti tapahtui kuitenkin vasta, kun pallon oli koskettu, joten kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä.

- V. **Vastaanottaja** oikealla puolella kenttää saa kontaktin puolustajalta ennen kuin pelinrakentaja on heittänyt palloa. Heitto epäonnistuu vasemmalle puolelle kenttää.

TULKINTA: Puolustuksen sääntöjenvastainen kontakti. Kontaktin ottaminen vastustajaan on virhe riippumatta siitä, heitetäänkö pallo kohti tätä pelaajaa vai ei.

- VI. **Vastaanottaja hallinnoi palloa** ilmassa ja **edelleen ilmassa ollessaan heittää pallon taaksepäin** toiselle **vastaanottajalle**. Toinen **vastaanottaja** etenee pallon kanssa ja pääsee pidemmälle.

TULKINTA: Sääntöjenmukainen peli. Heittoa hallittiin mutta kyseessä ei ollut onnistunut heitto ja pallon **status on edelleen ensimmäinen** heitto (S 2-9-2). Heitto on onnistunut vasta toisella kiinniotolla pelaajan ollessa kontaktissa kenttään (S 2-10-3).

HUOMAUTUS: Ratkaisu olisi sama, jos heittoon olisi vain koskettu **tai sitä olisi lyöty** ja pallo mennyt eteenpäin tai taaksepäin. Jos vastaanottaja olisi kosketuksessa maahan, kun **heitettyä palloa hallitaan, heitto on onnistunut** ja kyseessä olisi virhe sääntöjenvastaisesta taaksepäinheitosta.

#### HT 7-2-4 / Rähmäys

- I. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 13 jaardin linjalta. Juoksija menettää pallonhallinnan (rähmäys) hyökkäyksen 20 jaardin linjalla ja pallo osuu maahan **hyökkäyksen** 16 jaardin linjalla.

TULKINTA: Pallo on pois pelistä, kun se osuu maahan, ei **virhettä**. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä 20 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Tulos olisi sama, vaikka pallo olisi osunut maahan **hyökkäyksen** 24 jaardin linjalla (rähmäys eteenpäin) tai jos rähmääjän joukkueen toinen pelaaja ottaisi pallon kiinni ilmasta.

- II. Kun kellossa on alle 2 minuuttia, juoksija pudottaa pallon tahallaan maahan pysäyttääkseen kellon ennen liputtamista.

TULKINTA: Kello pysähtyy, koska pudottaminen tulkitaan heitoksi (S 2-9-2). Jos pudottaminen tapahtuu aloituslinjan takana, se ei ole **virhe**, samoin kuin tahallista maahan heittäminen tai epäonnistunut heitto. Jos pudottaminen tapahtuu aloituslinjan etupuolella, seuraa rangaistus sääntöjenvastaisesta heitosta. Kello käynnistyy uudelleen seuraavasta aloitussyötöstä säännön mukaan.

#### HT 7-3-1 / Eteenpäinheitto

- I. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää eteenpäinheiton maahan omalta maalialueeltaan välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei **virhettä**. Lippupallossa ei ole tahallista epäonnistumista eteenpäinheitossa. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta.

- II. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää korkean heiton aloituslinjan takaa ja ottaa oman heittonsa kiinni 10 jaardin kiinniotoksi.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kosketuksesta. Pelinrakentaja saa koskea omaan heittoonsa vasta sen jälkeen, kun **puolustaja** on koskenut pallon (S 7-2-5). Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää eteenpäin heiton aloituslinjan takaa, **puolustaja** osuu pallon heiton jälkeen ja pallo lentää takaisin pelinrakentajan käsiin.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta kosketuksesta, pelinrakentaja voi edetä pallon kanssa (S 7-2-5).

- IV. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 15 jaardin linjalta. Pelinrakentaja väistelee blitzaajaa ja juoksee **hyökkäyksen** 17 jaardin linjalle, josta heittää onnistuneen eteenpäin heiton **hyökkäyksen** 23 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta (S 7-1-3) tai sääntöjenvastaisesta eteenpäinheitosta (S 7-3-1). Seuraava peli on toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 10 jaardin linjalta tai kolmas ja puolikenttä **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalta.

### HT 7-3-3 / Heiton vastaanoton häirintä

- I. Aloitussyötön jälkeen pelinrakentaja rullaa oikealle ja aloitussyötön antaja juoksee kuvion vasemmalle. Oikealla oleva vastaanottaja liikkuu aloitussyötön antajaa peittävän puolustajan eteen. Puolustajan on kierrettävä vastaanottaja kontaktin välttämiseksi, ja aloitussyötön antaja on vapaana ottamaan heiton kiinni.

TULKINTA: Rangaistus **hyökkäyksen** estämisestä. Kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä, koska pallo ei ole ilmassa. Jos vastaanottajan ja puolustajan välillä olisi kontakti, kyseessä olisi **hyökkäyksen** tähtääminen.

HUOMAUTUS: Jos vastaanottaja seisoo paikoillaan, puolustaja on vältettävä kontaktia, koska vastaanottajan oikeus paikkaan on suurempi kuin mikään oikeus reittiin.

- II. Kaksi vastaanottajaa ovat muodostelman oikealla laidalla. Ulompi vastaanottaja liikkuu kulmassa sisään, sisempi liikkuu ulos ja sitten yläkentälle (wheel-kuvio). Miespuolustuksessa olevat puolustajat törmäävät toisiinsa, kun he risteävät peittääkseen omat vastaanottajansa.

TULKINTA: Ei virhettä. **Hyökkäys** ei ole vastuussa puolustajien toimista.

HUOMAUTUS: Jos ulompi vastaanottaja juoksee sisemmän puolustajan reitin läpi estääkseen tätä pääsemään peittoon, kyseessä on virhe estämisestä. Tämä on erittäin vaikea kutsu, ja sen tuomitseminen vaatii kokemusta.

- III. Vastaanottaja juoksee suoraan puolustajaa kohti. Heti puolustajan edessä vastaanottaja kääntyy ulkopuolelle ja työntää itsensä hieman irti. Puolustaja säilyttää tasapainonsa, mutta ei saa kurottua syntynyttä etäisyyttä kiinni ennen kiinniottoa. Heiton kiinnioton jälkeen hän liputtaa juoksijan.

TULKINTA: **Hyökkäyksen** heiton vastaanoton häirintä (tai sääntöjenvastainen kontakti). Vastaanottaja on aiheuttanut kontaktin, jolla on vaikutusta, ennen heittoa. Kosketuksen vaikutus ei kohdistu puolustajaan vaan häneen itseensä kiihdytystä ja lisäetäisyyden puolustajaan saamista varten.

### HT 8-3-2 / Rangaistus lisäpisteytyksessä

- I. Yhden pisteen lisäpisteytyksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 10 jaardin linjalta.

TULKINTA: **Hyökkäys** voi pelata juoksu- tai heittopelin saadakseen yhden pisteen.

- II. Yhden pisteen lisäpisteytyksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 2,5 jaardin linjalta.

TULKINTA: **Hyökkäys** voi pelata vain heittopelin saadakseen yhden pisteen.

- III. Kahden pisteen lisäpisteytyksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 5 jaardin linjalta.

TULKINTA: **Hyökkäys** voi pelata vain heittopelin saadakseen kaksi pistettä.

- IV. Lisäpisteytyksen aikana juoksija syyllistyy lipun suojaamiseen 3 jaardin linjalla ja etenee maaliin.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta, yrityksen menetys. Ei pistesuoritusta, ja lisäpisteytyksessä on päättynyt.

### HT 8-4-1 / Oma maali

- I. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Blitzaaja tarttuu pelinrakentajan housuista maalialueella, **mikä saa hänet menettämään tasapainonsa hetkeksi**. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen epäonnistuneen eteenpäinsyötön.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipitäminen) toimeenpannaan **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 17 jaardin linjalta.

- II. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pitää palloa lipun edessä omalla maalialueellaan puolustajan yrittäessä liputusta. Puolustaja ei saa lippua, ja pelinrakentaja heittää onnistuneen eteenpäinheiton 14 jaardin etenemiseksi.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta toimeenpannaan **virheentekopaikasta** eli omalta maalialueelta, mikä johtaa omaan maaliin.

- III. Kolmas ja maali **puolustuksen** 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon **puolustuksen** 7 jaardin linjalta, ja **hänen liikkeensä** vie hänet hänen omalle maalialueelleen. Kun hän on välttänyt yhden liputusyrityksen suojaamalla lippua pallolla, **toinen hyökkäyksen** pelaaja liputtaa hänet maalialueella.

TULKINTA: Oma maali, riippumatta siitä hyväksytäänkö rangaistus vai ei. Peli päättyy omaan maaliin, koska liikesääntö on voimassa vain, jos syötönkatko tehdään 5 jaardin sisällä omasta maalialueesta (S 8-5-1-b).

HUOMAUTUS: Jos puolustaja ehtii pois maalialueelta, ennen kuin hänet **liputetaan**, toimeenpanopiste on **virheentekopaikka** (SF), joka on maalialueella. Oma maali, jos rangaistus hyväksytään.

- IV. Kolmas ja maali puolustuksen 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon puolustuksen 3 jaardin linjalta ja hänen liikkeensä vie hänet hänen omalle maalialueelleen. Kun hän on välttänyt yhden liputusyrityksen suojaamalla lippua pallolla, toinen hyökkäyksen pelaaja liputtaa puolustajan maalialueella.

TULKINTA: Pelin lopputulos on takalaiton, mutta lipun suojaamisen rangaistuksen hyväksyminen johtaa myös omaan maaliin.

- V. Kolmas ja maali puolustuksen 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon puolustuksen 3 jaardin linjalta ja etenee 14 jaardin linjalle. Toinen puolustaja iskee hyökkääjää omalla maalialueellaan palautuksen aikana.

TULKINTA: Oma maali hyväksymällä rangaistus. Virheen (sääntöjenvastainen kontakti) toimeenpanopiste on virheentekopaikka (SF) maalialueella (S 10-3-1 Poikkeus 3).

#### HT 9-1-1-R / Oikeus paikkaan, oikeus reittiin

- I. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä (miespuolustus).

TULKINTA: Heiton vastaanottajan pitää välttää kontaktia ensimmäisten askelten aikana, koska puolustajalla on oikeus paikkaan. Jos puolustaja lähtee liikkeelle, hän menettää oikeuden paikkaan ja hänen täytyy sitten välttää kontaktia ja antaa heiton vastaanottajalle tilaa juosta kuvionsa.

- II. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä. Aloitussyöttöhetkellä puolustaja siirtyy sisäänpäin ja törmää vastaanottajaan, joka myös suuntaa kohti keskustaa.

TULKINTA: Puolustuksen virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista. Kun puolustaja liikkuu, hän menettää oikeuden paikkaan ja hänen vastuullaan on välttää kontakti. Vastaanottajan täytyy väistää paikkaa, jossa puolustaja seisoo aloitussyöttöhetkellä, mutta hän ei voi ennakoida sitä, mihin suuntaan puolustaja mahdollisesti liikkuu.

- III. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä ja levittää kätensä sivusuuntaisesti suojatakseen vastaanottajaa. Aloitussyötön jälkeen puolustaja ei liiku, ja hyökkääjä yrittää kiertää puolustajan mutta osuu tämän käteen.

TULKINTA: Puolustuksen tähtääminen. Vaikka puolustajalla on oikeus paikkaan, hän ei saa hakea kontaktia toimimalla epätarkoituksellisella tavalla.

HUOMAUTUS: Sama tulkinta pätee aloitussyötön antajaan, joka levittämällä kätensä estää blitzaajaa.

- IV. Puolustaja on aluepuolustuksessa ja katsoo pelinrakentajaa, kun vastaanottaja juoksee kentän poikki ja osuu tarkoituksella puolustajaan takaapäin.

TULKINTA: Hyökkäyksen tähtääminen. Vaikka pelaajalla on oikeus reittiin, hän ei saa tähdätä ja osua vastustajaan. (S 9-1-1)

- V. Puolustaja ahdistaa juoksijaa kohti sivurajaa. Juoksija yrittää pysyä pelikentän sisällä pitäen juoksulinjansa sen sijaan, että menisi pelikentältä ulos, ja tästä syystä törmää puolustajaan.

TULKINTA: Juoksijan tähtääminen. Juoksijan tulee välttää kontaktia, eikä hänellä ole oikeutta reittiin.

- VI. Kaksi puolustajaa ahdistaa juoksijaa heidän väliinsä. Juoksija yrittää juosta pelaajien välistä ja osuu heistä jompaankumpaan tai kumpaankin.

TULKINTA: Juoksijan tähtääminen. Juoksijan tulee välttää kontaktia, vaikka tämä tarkoittaisi, että hänen etenemisensä pysähtyy.

- VII. Puolustaja, joka juoksee kohti juoksijaa, kompastuu ja kaatuu maahan juoksijan eteen. Juoksija hyppää puolustajan yli välttääkseen kontaktin. Puolustaja yrittää silti liputusta, mutta epäonnistuu ja juoksija jatkaa matkaansa.

TULKINTA: Juoksijan hyppääminen. Juoksijan vastuulla on välttää kontaktia, vaikka se vaatisi maassa olevan pelaajan kiertämistä toisen virheen välttämiseksi.

- VIII. Heiton vastaanottaja ottaa kiinnioton selkä kohti puolustajaa, joka tulee heiton vastaanottajan lähelle liputtamaan ja pysähtyy saavuttaen oikeuden paikkaan ollessaan nyt paikallaan. Kiinnioton jälkeen vastaanottaja pyörähtää paikallaan ympäri ja kääntyessään osuu puolustajaan. Vastaanottaja juoksee sitten pois päin puolustajasta, ja muutaman lisäjaardin jälkeen hänet liputetaan.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta kontaktista. Heiton vastaanottaja ei menetä oikeutta paikkaansa kääntymällä. (S 2-13-1)

HUOMAUTUS: Jos vastaanottaja (tai puolustaja) tekee lisäliikkeen, joka aiheuttaa kontaktin, kyseessä olisi virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista.

#### HT 9-1-1-B / Blitzaaja

- I. Blitzaaja juoksee nopeasti kohti pelinrakentajaa ja kuviotaan juoksevan heiton vastaanottajan täytyy muuttaa suuntaansa välttääkseen blitzaajaa.

TULKINTA: Ei **virhettä**. Heiton vastaanottajan täytyy antaa suurempi oikeus reittiin blitzaajalle. Jos **toinen** puolustaja, joka ei ole antanut merkkiä saadakseen oikeuden reittiin, juoksisi kohti pelinrakentajaa, kyseessä olisi puolustuksen virhe **estämisestä**.

- II. Blitzaaja juoksee nopeasti kohti pelinrakentajaa ja reittiään juokseva heiton vastaanottaja estää blitzaajaa tai osuu häneen.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäykselle estämisestä tai sääntöjenvastaisesta kontaktista. Kaikkien vastaanottajien tulee välttää blitzaajien juoksulinjoja.

- III. Blitzaaja juoksee hitaasti kohti pelinrakentajaa ja reittiään juokseva heiton vastaanottaja suojataan.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus **estämisestä**. Blitzaajalla on oikeus reittiin ainoastaan, jos hän juoksee nopeasti (S 2-2-6) ja **vastaanottajan** on mahdollista ennakoita blitzaajien juoksulinjat.

- IV. Blitzaaja juoksee kohti pelinrakentajaa, joka rullaa ulos, ja blitzaaja vaihtaa suuntaa.

TULKINTA: Blitzaaja menettää oikeuden reittiin muuttaessaan suuntaa. Hänen täytyy välttää **estämästä** heiton vastaanottajaa suunnanmuutoksen johdosta.

- V. Blitzaaja osuu aloitussyötön antajaan, joka on pysynyt paikallaan annettuaan aloitussyötön.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus **tähtäämisestä**. **Aloitussyötön antajan oikeus paikkaan** voittaa **blitzaajan** oikeuden reittiin (S 2-13-2).

- VI. Blitzaaja asettuu suoraan aloitussyötön antajan etupuolelle ja juoksee kohti pelinrakentajaa aloitussyötön jälkeen. Aloitussyötön antaja ei väistä vaan käyttää oikeuttaan paikkaan, ja blitzaaja muuttaa **suuntaansa** välttääkseen kontaktin. Välittömästi tämän jälkeen aloitussyötön antaja lähtee heittokuviioon blitzaajan eteen ja pelaajat törmäävät.

TULKINTA: **Hyökkäyksen rangaistus tähtäämisestä**. Blitzaaja menettää oikeutensa reittiin muuttaessaan suuntaa, mutta tämä ei oikeuta hyökkääjää aiheuttamaan törmäystä.

- VII. Blitzaaja juoksee kohti aloituslinjaa, mutta pysähtyy ennen sen ylittämistä.

TULKINTA: Ei **virhettä**. Blitzaajan ei ole pakko ylittää aloituslinjaa, mutta hän menettää oikeutensa reittiin pysähtyessään ja hänen tulee välttää **hyökkäyksen** pelaajia tämän jälkeen.

- VIII. Vastaanottaja leikkaa blitzaajan juoksulinjan läpi. Blitzaaja yrittää välttää kontaktin, mutta osuu vastaanottajaan.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäykselle sääntöjenvastaisesta kontaktista.

- IX. Vastaanottaja leikkaa blitzaajan juoksulinjan läpi. Blitzaaja ei yritä välttää kontaktia ja juoksee päin vastaanottajaa.

TULKINTA: Hyökkäyksen rangaistus **estämisestä** ja puolustuksen rangaistus **tähtäämisestä**. Virheet kumoavat toisensa, **ja yritys pelataan uudelleen**.

- X. Vastaanottaja ylittää blitzaajan juoksulinjan **estämättä**. Blitzaaja osuu heiton vastaanottajaan ojennetulla kädellään ohittaessaan tämän.

TULKINTA: Blitzaajan **tähtääminen**. Vaikka blitzaajalla on oikeus reittiin, ei hänellä ole oikeutta ottaa kontaktia.

- XI. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan eteen sen jälkeen, kun pallo on heitetty, ja blitzaajan kädet osuvat pelinrakentajan lanteille.

TULKINTA: Ei **virhettä** kosketuksesta, koska kontaktilla on oltava vaikutusta.

- XII. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan eteen sen jälkeen, kun pallo on heitetty, ja työntää pelinrakentajaa lanteilta siten, että pelinrakentajan on otettava kaksi askelta pisyäkseen tasapainossa.

TULKINTA: Rangaistus puolustuksen sääntöjenvastaisesta kontaktista.

- XIII. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan **eteen** pallon **irrotessa**. Luonnollisen heittoliikkeen johdosta pelinrakentaja ottaa heittoaskeleen ja osuu blitzaajaan.

TULKINTA: Ei **virhettä** kontaktista, koska molemmat pelaajat seisovat ja heillä on oikeus paikkaansa säännön S 2-13-1 tarkoittamalla tavalla.

- XIV. Blitzaaja hyppää suoraan ilmaan pelinrakentajan heittäessä pallon. Pelinrakentaja ottaa kolme askelta eteenpäin heiton jälkeen ja osuu blitzaajaan.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäyksen sääntöjenvastaisesta kontaktista. Blitzaajalla on oikeus paikkaan, vaikka hän on hypännyt, ja **pelinrakentajan toimet tarkoittavat, että hän on vastuussa kontaktista**. Jos hyppyliike **suuntautuisi** kohti pelinrakentajaa aiheuttaen kontaktin, kyseessä olisi puolustuksen virhe.

- XV. Kun pelinrakentaja alkaa irrottaa palloa, **blitzaaja hyppää eteenpäin torjuakseen sen** ja osuu pallon tai käsivarteen, ennen kuin pallo irtoaa pelinrakentajan kädestä.

TULKINTA: Rangaistus **tähtäämisestä**, koska tähdättiin juoksijan hallussa olevaan pallon (S 9-1-1).

#### HT 9-2-1 / Epäurheilijamaiset teot

- I. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon ja puolustaja juoksee helposti maaliin. Ennen maalilinjan ylitystä puolustaja halventaa pelinrakentajaa sanoilla tai teoilla.

TULKINTA: Maali. Rangaistus epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. Rangaistus toimeenpannaan lisäpisteytyksestä. Seuraava yritys on 1 pisteen **lisäpisteytys** 15 jaardin linjalta tai 2 pisteen **lisäpisteytys** 20 jaardin linjalta.

#### HT 9-2-2 / Liputtaminen

- I. Juoksija heiluttaa käsiään lanteiden lähellä puolustajan yrittäessä liputusta. Tilanteessa ei ole kontaktia, mutta puolustaja epäonnistuu liputuksessa.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta. Käden (tai pallon) heiluttaminen lipun edessä vaikeuttaa liputtamista ja luohaitan, myös ilman kontaktia.

- II. Juoksija heiluttaa käsiään lantion lähellä puolustajan yrittäessä epätoivoista liputusyritystä syöksymällä. Tilanteessa ei ole kontaktia ja puolustaja epäonnistuu lipun tavoittelussa käden jäädessä kauas lipusta.

TULKINTA: Ei **virheitä**. Jotta juoksijan liike olisi sääntöjenvastainen, liputusyrityksen tulisi olla mahdollinen. Puolustaja saa **syöksyä ja hypätä**.

- III. Juoksija juoksee suoraan kohti puolustajaa ja ennen kohtaamista juoksija taivuttaa ylävartaloaan eteenpäin.

TULKINTA: Hyökkäyksen rangaistus syöksymisestä (S 2-12-2). Puolustajan täytyy välttää hyökkääjän päätä ja vartaloa, ja hyökkääjä tässä tilanteessa on **vaikeuttanut liputtamista** ja luonut epäedullisen aseman riippumatta siitä, oliko kontaktia vai ei.

- IV. Juoksija juoksee suoraan kohti puolustajaa ja juuri ennen kohtaamista nostaa pallon kädessään eteenpäin saadakseen lisäjaardeja ennen kuin hänet liputetaan.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta. Puolustajan tulee välttää kontaktia juoksijan hallussa olevan pallon kanssa ja hyökkääjä tässä tilanteessa on **vaikeuttanut liputtamista** ja luonut epäedullisen aseman riippumatta siitä, oliko kontaktia vai ei.

- V. Puolustaja ajaa takaa juoksijaa, joka juuri ennen liputusta venyttää nostaa pallon kädessään eteenpäin saadakseen lisäjaardeja.

TULKINTA: Ei **virhettä**. Koska liputus tapahtuu takaapäin, pallon ojentaminen ei estä puolustajaa.

- VI. Pallonkantaja pyörähtää välttääkseen liputuksen. Pyörähtäessä hänen kyynärpänsä osuu puolustajaan.

TULKINTA: Juoksijan sääntöjenvastainen kontakti. Juoksijan **pyörähdys**, vaikka se ei itsessään rikokaan sääntöä, tarkoittaa sitä, että hyökkääjä on vastuussa kontaktista.

HUOMAUTUS: **Sama** tulkinta on voimassa, jos juoksija aiheuttaa kontaktin niiaamalla.

- VII. Juoksija niiaa välttääkseen liputuksen ja pitää palloa kummallakin kädellä rintakehänsä edessä kyynärpäät ojennettuina sivuille. Puolustaja kurottaa alas liputtaakseen, mutta osuu juoksijan käsivarteen, joka on lipun edessä niiauksen vuoksi.

TULKINTA: Juoksijan lipun suojaaminen. Juoksijan **niiaaminen**, vaikka se ei itsessään rikokaan sääntöjä, tarkoittaa sitä, että juoksija on vastuussa **lipun suojaamisesta**.

- VIII. Juoksija pysähtyy ja hyppää ylös pyörähtäen välttääkseen liputtamisen.

TULKINTA: Juoksijan hyppääminen. Juoksijan **hyppääminen estää pääsyn juoksijan lippuihin niiden tasoa nostamalla**.

- IX. Juoksija pysähtyy ja hyppää sivulle (tai taaksepäin) kiertämällä tai ilman kiertämistä välttääkseen puolustajan liputuksen.

TULKINTA: Ei virhettä. Hyppy mihin suuntaan tahansa korkeutta merkittävästi muuttamatta on sääntöjenmukaista.

HUOMAUTUS: Myös lippujen korkeuden laskeminen (niiaaminen) on sallittua.

- X. Sivurajaa pitkin juokseva juoksija pyrkii pääsemään maalialueen kulmaan. Puolustaja yrittää pakottaa juoksijan ulos sivurajasta **nopeasti ja tasaisesti pienenevällä välimatkalla** mutta ei yritä liputtaa häntä. Juoksija hyppää kohti maalilinjaa ja jopa osuttuaan puolustajaan pystyy koskettamaan maalitolppaa pallolla, ennen kuin hän osuu maahan kentän ulkopuolella.

TULKINTA: **Kyseessä olisi** maali, mutta rangaistus juoksijan sääntöjenvastaisesta kontaktista (**tähtäämisestä**). **Niin kauan kuin puolustaja toimii ennakoitavasti, juoksijan on ennakoitava puolustajan toimet**. Ei rangaistusta syöksymisestä/hyppäämisestä, koska häntä ei yritetty liputtaa.

HUOMAUTUS: Kyseessä olisi toinen virhe syöksymisestä (hypäten), jos puolustaja yrittää liputtaa. Puolustus voi hyväksyä kumman tahansa rangaistuksen.

- XI. Sivurajaa pitkin juokseva juoksija pyrkii pääsemään maalialueen kulmaan. Puolustaja lähestyy juoksijaa hitaasti sivurajan suuntaisesti kahden jaardin etäisyydellä siitä. Juoksija yrittää päästä aukosta puolustajan ohi. Puolustaja viime hetkellä astuukin juoksijan reitille, ja pelaajat törmäävät toisiinsa.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus tähtäämisestä. Juoksija ei voi ennakoita puolustajan viimeistä liikettä eikä voi välttää kontaktia. Puolustajan on pelattava ennakoitavalla tavalla.

HUOMAUTUS: Jos kumpikin pelaaja suorittaa toimia ja on epäilystä, kumpi on vastuussa, kyseessä on hyökkäyksen virhe.

- XII. Blitzaaja liputtaa pelinrakentajan välittömästi pallon heittämisen jälkeen. Blitzaaja pitää lipun kädessään ja lähtee kohti vastaanottajaa pysäyttääkseen pelin.

TULKINTA: Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta liputuksesta, koska puolustuksella on oikeus liputusyritykseen. Tilanteesta seuraa kuitenkin rangaistus epäurheilijamaisesta toimesta, koska hän piti lipun mukanaan. Blitzaajan tulee antaa lippu hyökkääjälle tai asettaa se maahan, ennen kuin hän lähtee kohti vastaanottajaa.

- XIII. Pelinrakentajan heitettyä pallon taaksepäin joukkuekaverille blitzaaja jatkaa juoksuaan ja liputtaa pelinrakentajan.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta liputuksesta. Liputus estää pelinrakentajaa juoksemasta pallon kanssa, jos pallo heitetäisiin takaisin hänelle kikkapelissä.

HUOMAUTUS: Jos heitto ylittää aloituslinjan, pelinrakentajalla ei olisi mitään sääntöjenmukaista tapaa saada pallo uudelleen hallintaansa, joten sääntöjenvastaisesta liputuksesta ei tulisi kutsua. Kyseessä voi kuitenkin olla epäurheilijamainen käyttäytyminen, jos blitzaaja ärsyttää pelinrakentajaa myöhäisellä liputuksellaan.

- XIV. Puolustaja liputtaa heiton vastaanottajan kiinniottohetykellä. Heiton vastaanottaja ei saa palloa heti kiinni mutta ottaa sen uudestaan kiinni ilmasta.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta liputuksesta. Puolustajalla on oikeus ennakoita kiinniotto, joka tekisi heiton vastaanottajasta juoksijan, eikä puolustajan tarvitse odottaa kiinnioton suorittamista loppuun.

HUOMAUTUS: Tässä tilanteessa juoksija ei voi edetä pallon kanssa, koska pallo poistuu pelistä, jos juoksijalla on vähemmän kuin kaksi lippua. (S 4-1-2-g) Vaikka tilanteessa olisi sääntöjenvastainen liputus (ennen palloon koskemista), juoksija ei voi edetä kiinnioton jälkeen, mutta saa lisäjaardeja rangaistuksella.

- XV. Aloitussyötön jälkeen pelinrakentaja hämää pallon antamista toiselle hyökkäyksen pelaajalle, joka simuloi pallon hallintaa. Blitzaaja vaihtaa suuntaa ja liputtaa juoksijaa simuloivan pelaajan. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen heiton simuloidulle juoksijalle. Heitto otetaan kiinni, ja juoksija etenee maalialueelle.

TULKINTA: Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta liputuksesta, koska blitzaajalla on oikeus liputtaa simuloitu juoksija (S 9-2-2-d). Pallo poistuu pelistä heiton kiinniottopaikassa, koska juoksijalla on alle 2 lippua (S 4-1-2-g).

### HT 9-3-1 / Pelaajavaihdot

- I. Pallo on pelivalmis ja hyökkäys on sääntöjenmukaisessa muodostelmassa, kun pelinrakentajana tavallisesti toimiva pelaaja lähestyy sivurajaa ilmeisesti keskustellakseen valmentajansa kanssa mutta pysähtyy pelikentälle kasvot omaa sivurajaa kohti. Aloitussyötön antaja koskettaa tämän jälkeen palloa ja antaa aloitussyötön pelaajalle, joka tavallisesti toimii keskushyökkääjänä ja joka heittää sääntöjenmukaisen eteenpäinheiton sivurajalla olleelle pelaajalle, joka on lähtenyt alakentälle aloitussyötön jälkeen ja tekee maalin.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus sääntöjenvastaisesta pelaajavaihdosta. Epäreilu taktikointi, joka liittyy pelaajavaihtoihin. Rangaistus 5 jaardia aloituspaikasta ja yritys uusitaan. Kun pelaaja lähtee kohti sivurajaa, puolustuksen on syytä olettaa, että pelaajavaihto on alkanut eikä aloitussyöttö tapahdu pian.

HUOMAUTUS: Jos pelaaja selvästi osoittaa, että pelaajavaihto on päättynyt (asettumalla heiton vastaanottajaksi ja pysymällä paikallaan yhden sekunnin ajan), pelissä ei olisi virhettä. Kyseessä ei myöskään ole virhe, jos tämä toimi tapahtuu sen jälkeen, kun aloitussyötön antaja on koskettanut palloa (S 7-1-3-a) eikä puolustuksen tule odottaa pelaajavaihtoa.

### HT 10-1-2 / Epäreilu taktikointi

- I. Juoksija juoksee sivurajaa pitkin tehdäkseen ottelun voittoon vaadittavat pisteet. Puolustajat ovat kaukana. Valmentaja tulee sivurajalle ja liputtaa juoksijan.

TULKINTA: Peli päättyy liputuskohtaan, mutta päätuomarin tulee myöntää pistesuoritus, jonka esti ainoastaan epäreilu teko. Seuraava peli on lisäpisteyritys rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. Valmentaja suljetaan ottelusta.

HUOMAUTUS: Jos tämä tapahtuisi lähellä puoltakentää, sopiva tulkinta olisi ensimmäinen yritys jossakin puolenkentän jälkeen, mutta myös pistesuoritus on mahdollinen.

- II. Puolustus syyllistyy toistuvasti paitsioon aikaa kuluttaakseen ja päästäkseen lähemmäksi päätuomarin ilmoitusta (2 minuutin varoitus) säilyttääkseen johtoasemansa ottelussa.

TULKINTA: Päätuomarin tulee pysäyttää kello ja ilmoittaa valmentajalle, että tämä nähdään epäreiluna taktiikkana, ja kello käynnistyy vain sääntöjenmukaisesta aloitussyötöstä.

HUOMAUTUS: Sama koskee tilannetta, jossa hyökkäys toistuvasti syyllistyy virheisiin aikaa kuluttaakseen. Jos rikkonut joukkue ei lopeta, päätuomari voi määrätä yrityksen menetyksen tai antaa myös puolustukselle ensimmäisen yrityksen.

- III. Puolustavan joukkueen valmentaja tulee kentälle ja pitää kiinni selvästi avoinna olevasta vastaanottajasta, ennen kuin tämä voi päästä maalialueelle. Pelinrakentaja ei voi heittää helppoa heittoa pisteiden tekemistä varten mutta heittää pallon toiselle vastaanottajalle maalialueelle ja tekee maalin.

TULKINTA: Pelin aikana tapahtunut virhe ottelun häiritsemisestä. Päätuomarin kuitenkin tulee ilmoittaa se virheenä pallon ollessa pois pelistä ja toimeenpanna rangaistus seuraavassa pelissä. Valmentaja suljetaan ottelusta.

#### HT 10-2-4 / Toisensa kumoavat virheet

- I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää onnistuneen heiton tai syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa aloitussyötön antaja estää blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja puolustaja ottaa kontaktin vastaanottajaan hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet. Yritys pelataan uudelleen.

- II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle, josta pallo palautetaan hyökkäyksen 6 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa aloitussyötön antaja estää blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja palautuksen aikana blitzaaja estää aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 12 jaardin linjalla.

TULKINTA: Puolustus voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja pitää pallon oman rangaistuksensa toimeenpanon jälkeen. (S 10-2-4 poikkeus 1) peruspiste (BS) on virheentekopaikka (SF). Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali 17 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle, josta pallo palautetaan hyökkäyksen 6 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa puolustaja ottaa kontaktin vastaanottajaan hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja palautuksen aikana aloitussyötön antaja pitää kiinni (sääntöjenvastainen kontakti) juoksijaa hyökkäyksen 12 jaardin linjalla.

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet. Yritys pelataan uudelleen.

- IV. Kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 23 jaardin linjalta. Juoksija syyllistyy lipun suojaamiseen puolustuksen 17 jaardin linjalla, ja puolustaja pitää kiinni juoksijasta päästäkseen lippuun. Peli pysähtyy lopulta puolustuksen 12 jaardin linjalle. Hyökkäyksen valmentaja haluaa hylätä puolustuksen rangaistuksen ja saada ensimmäisen yrityksen, kun rangaistus lipun suojaamisesta toimeenpannaan virheentekopaikasta (SF).

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet on ainoa vaihtoehto, ja yritys pelataan uudelleen. Virheet, eivät rangaistukset, kumoavat toisensa. Valmentajalle ei anneta tilaisuutta hylätä rangaistusta.

#### HT 10-2-5 / Virheet pallon ollessa pois pelistä

- I. Kun pallo on poistunut pelistä, kaksi vastustajaa haukkuvat toisiaan ja alkavat tönäistä toisiaan.

TULKINTA: Erotuomarit erottavat pelaajat toisistaan ja heittävät lipun sääntöjenvastaisesta kontaktista kummallekin. Vaikka rangaistukset kumoavat toisensa (S 10-2-5), tämä osoittaa, etteivät erotuomarit salli tällaista käytöstä. Jos pelaajat aloittavat tappelun, kumpikin suljetaan ottelusta.

HUOMAUTUS: Jos toinen pelaaja lyö ensin toista ja toinen sitten lyö takaisin, virheet eivät kumoa toisiaan ja ne on toimeenpantava järjestyksessä, etäisyyden puolittaminen mukaan lukien.

#### HT 10-3-1-a / Peruspistetoimeenpano – hyökkäyksen virheet

- I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään maalialueella. Aloitussyötön antaja estää blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkääminen johtaa omaan maaliin.

- II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja estää blitzaajaa maalialueella.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus toimeenpannaan maalialueella, mikä johtaa omaan maaliin. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 1 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja estää blitzaajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 5 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 2,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 1 jaardin linjalta.

- IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja estää blitzaajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 5 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 2,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta.

- V. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja estää puolustajaa hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituspaikka. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama toimeenpano olisi myös epäonnistuneessa heitossa, mutta tässä tapauksessa hylkäämisen seurauksena olisi kolmas ja puolikenttä 7 jaardin linjalta.

- VI. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, heitto onnistuu ja pallo viedään maaliin. Aloitussyötön antaja estää puolustajaa vastustajan maalialueella juoksun aikana ennen pistesuoritusta.

TULKINTA: Peruspiste on aloituspaikka. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta.

VII. Neljäs ja maali puolustuksen 4 jaardin linjalta. Kun pelinrakentajan heitto lähestyy, vastaanottaja työntää puolustajaa saadakseen eron ja ottaa heiton kiinni maalialueella.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäyksen heiton vastaanoton häirinnästä, ei pistesuoritusta. Yrityssarja päättyy yrityksen menetyksellä. Seuraava peli on puolustavan joukkueen ensimmäinen ja puolikenttä omalta 5 jaardin linjaltaan.

#### HT 10-3-1-b / Peruspistetoimeenpano – puolustuksen virheet

- I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään maalialueella. Puolustaja estää aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 12 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama toimeenpano on voimassa, kun pelinrakentaja heittää epäonnistuneen heiton välttääkseen säkin.

- II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Puolustaja estää aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 12 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Puolustaja estää aloitussyötön antajaa screen-kuviossa maalialueella.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 20 jaardin linjalta.

- IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Puolustaja estää toista vastaanottajaa hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 20 jaardin linjalta.

- V. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, heitto onnistuu ja pallo viedään maaliin. Ennen heittoa puolustaja estää aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste (vastustajan maaliviiva). Rangaistus hylätään säännöllä (S 10-3-2-1), ja pistesuoritus jää voimaan.

HUOMAUTUS: Jos virhe on sen sijaan sääntöjenvastainen kontakti, rangaistus toimeenpannaan lisäpisteyrityksessä.

- VI. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Blitzaaja nappaa pelinrakentajaa housuista aloituslinjan takana, mutta pelinrakentaja heittää silti onnistuneesti hyökkäyksen 12 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipito). Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus toimeenpannaan hyökkäyksen 12 jaardin linjalta ja lisäksi automaattinen ensimmäinen yritys. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 22 jaardin linjalta.



- VII. Neljäs ja puolikenttä **hyökkäyksen** 9 jaardin linjalta. **Pelinrakentaja heittää heiton, ja puolustaja** potkaisee **ilmassa olevaa** palloa estääkseen heiton onnistumisen. Heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta pallon potkaisemisesta. Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus toimeenpannaan **hyökkäyksen** 9 jaardin linjalta. Seuraava peli on neljäs ja puolikenttä **hyökkäyksen** 14 jaardin linjalta.

- VIII. Neljäs ja puolikenttä **hyökkäyksen** 9 jaardin linjalta. **Pelinrakentaja heittää heiton, ja puolustaja** potkaisee **ilmassa olevaa** palloa estääkseen heiton onnistumisen. Hyökkäys ottaa pallon kiinni ja etenee sen kanssa **hyökkäyksen** 22 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta pallon potkaisemisesta. Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus toimeenpannaan **hyökkäyksen** 22 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali **puolustuksen** 23 jaardin linjalta.

#### HT 10-3-1-c / Peruspistetoimeenpano – pallonhallinnan vaihtuminen

- I. Toinen ja puolikenttä 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antaja pitää kiinni (sääntöjenvastainen kontakti) juoksijaa **hyökkäyksen** 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: **Peruspiste on pelin päättymispiste**. Rangaistus toimeenpannaan 12 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali **edelliselle puolustukselle** 6 jaardin linjalta.

- II. Toinen ja puolikenttä 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan vaihduttua palauttajan joukkuekaveri **estää** aloitussyötön antajaa **hyökkäyksen** 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: **Peruspiste on virheentekopaikka**. Rangaistus toimeenpannaan 18 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali **edelliselle puolustukselle** 23 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan vaihduttua palauttajan joukkuekaveri **estää** aloitussyötön antajaa **hyökkäyksen** 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: **Peruspiste on pelin päättymispiste**. Rangaistus toimeenpannaan 12 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali **edelliselle puolustukselle** 17 jaardin linjalta.

- IV. Toinen ja puolikenttä 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni ja etenee sen kanssa **hyökkäyksen** 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri pitää kiinni palauttajaa **hyökkäyksen** 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipito). **Puolustus** pitää pallon (S 5-2-2), peruspiste on pelin päättymispiste. (S 10-3-1 Poikkeus 3) Seuraava peli on edellisen **puolustuksen ensimmäinen ja maali hyökkäyksen** 10 jaardin linjalta.

- V. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni **ilmasta** ja etenee sen kanssa **hyökkäyksen** 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan toisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri estää vastustajaa **hyökkäyksen** 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus **estämisestä**. Hyökkäys pitää pallon, **peruspiste on pelin päättymispiste** (S 10-3-1 Poikkeus 3 viimeinen liittyvä juoksu). Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 13 jaardin linjalta.

- VI. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon **hyökkäyksen** 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää **hyökkäyksen** 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni **ilmasta** ja etenee sen kanssa **hyökkäyksen** 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen palauttajan joukkuekaveri **estää** vastustajaa **hyökkäyksen** 18 jaardin linjalla. Pallonhallinnan toisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri osuu vastustajaan **hyökkäyksen** 15 jaardin linjalla.

TULKINTA: Hyökkäys hylkää toisensa kumoavat virheet ja pitää pallon hallinnan sääntöjenvastaisen kontaktin toimeenpanon jälkeen (S 10-2-4 Poikkeus 1). **Peruspiste on virheentekopaikka**. (S 10-3-1 Poikkeus 3 viimeinen liittyvä juoksu) Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7,5 jaardin linjalta.

#### HT 10-3-2 / Käytännöt

- I. Kolmas ja maali **puolustuksen** 19 jaardin linjalta. Kolme blitzajaa antaa blitzausmerkin yhtä aikaa.

TULKINTA: Palo pysyy poissa pelistä. Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä. Rangaistus toimeenpannaan puolustuksen 19 jaardin linjalta. Seuraava peli on kolmas ja maali **puolustuksen** 14 jaardin linjalta.

- II. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 15 jaardin linjalta. Juoksija suojaa lippua **puolustuksen** 22 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus mitataan virheentekopaikasta, mikä tuo pallon takaisin puolikentän taakse. **Pelin aikana tapahtuvan virheen rangaistus toimeenpannaan, ennen kuin seuraava yritys ilmoitetaan.** Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä **hyökkäyksen** 23 jaardin linjalta.

- III. Neljäs ja puolikenttä **hyökkäyksen** 9 jaardin linjalta. Eteenpäinheitto osuu puolustajan sääreen ja epäonnistuu.

TULKINTA: Ei **virhettä** sääntöjenvastaisesta potkusta, koska kontakti ei ole tahallinen. Pallonhallinta vaihtuu (yrityssarja päättyy). Seuraava peli on vastustajan ensimmäinen ja puolikenttä 5 jaardin linjalta.

- IV. Toinen ja maali **puolustuksen** 10 jaardin linjalta. Heitto onnistuu, ja pelin tuloksena on maali. Puolustus syyllistyy heiton vastaanoton häirintään.

TULKINTA: Maali. Rangaistus toimeenpannaan lisäpisteytyksestä. (S 10-3-2-1)

- V. Lisäpisteytyminen 5 jaardin linjalta. Heitto onnistuu maalialueelle. Puolustus syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin maalialueella yrityksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteytyminen onnistuu (maali, 1 piste). Rangaistus toimeenpannaan seuraavasta **uudesta yrityssarjasta**, ensimmäinen ja puolikenttä 2,5 jaardin linjalta.

- VI. Lisäpisteytyminen 5 jaardin linjalta. Heitto onnistuu maalialueelle. Hyökkäys syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin maalialueella, **ennen kuin heitto on ilmassa.**

TULKINTA: Ei pistesuoritusta. **Lisäpisteytyminen päättyy yrityksen menetyksellä.**

- VII. **Ensimmäisellä jatkoajalla** joukkue 1 (**ensimmäinen hyökkäys**) on tehnyt maalin ja **yrittää 1 pisteen lisäpistettä.** Heitto onnistuu, ja pelin tuloksena on maali. **Joukkue 2 (ensimmäinen puolustus)** syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin lisäpisteytyksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteytyminen onnistuu (1 piste). Rangaistus toimeenpannaan seuraavasta aloituspaikasta. (S 10-2-6) Seuraava peli on ensimmäinen ja maali joukkueelle 2 sen omalta 15 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Jatkoajalla joukkueet eivät voi saada ensimmäisiä yrityksiä ylittämällä keskiviivaa, ainoastaan rangaistuksella, jossa on automaattinen ensimmäinen yritys. Joukkue 1 ei myöskään voi hyväksyä rangaistusta ja yrittää lisäpistettä uudelleen 5 jaardin linjalta saadakseen kaksi pistettä. (S 8-3-2-e)

- VIII. **Ensimmäisellä jatkoajalla** joukkue 1 on tehnyt maalin ja **yhden lisäpisteen.** Joukkue 2 on myös tehnyt maalin ja **yrittää yhtä lisäpistettä.** Heitto onnistuu maalialueelle ja puolustus (joukkue 1) syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin yrityksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteytyminen onnistuu (1 piste). Ottelu on tasan ja pelataan toinen jatko aika. Rangaistus toimeenpannaan seuraavasta aloituspaikasta (S 10-3-2-3). Seuraava yritys on yhden pisteen lisäpisteytyminen joukkueelle 1 15 jaardin linjalta.

### HT 10-3-3 / Etäisyyden puolittaminen

- I. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Hyökkäys syyllistyy väärään aloitukseen.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus toimeenpannaan **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 3,5 jaardin linjalta.

- II. Neljäs ja maali **puolustuksen 13** jaardin linjalta. Puolustus syyllistyy heiton vastaanoton häirintään maalialueella. Heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Rangaistus toimeenpannaan **puolustuksen 13** jaardin linjalta, ja automaattinen ensimmäinen yritys. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali **6,5** jaardin linjalta.

### HT 12-1-1 / Haaste

- I. Toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta. Hyökkäys syyllistyy väärään aloitukseen. Rangaistus toimeenpannaan **hyökkäyksen** 7 jaardin linjalta mitaten 5 jaardia. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä **hyökkäyksen** 2 jaardin linjalta. **Hyökkäyksen valmentaja tai kapteeni huomauttaa, että toimeenpanossa tulisi puolittaa etäisyys.**

TULKINTA: Jos päätuomari huomaa, että toimeenpanossa oli virhe, hän korjaa sen ja ilmoittaa asiasta valmentajalle. Jos päätuomari jättää toimeenpanon voimaan, valmentaja voi pyytää haastetta ja menettelytapa alkaa. Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee toimeenpanoa, ja haaste hyväksytään.

- II. Puolustus syyllistyy sääntöjenvastaiseen blitziin onnistuneen lisäpisteytyksen aikana. Päätuomari sijoittaa pallon uutta yrityssarjaa varten 5 jaardin linjalle. **Hyökkäyksen valmentaja huomauttaa, että pallo tulisi asettaa 2,5 jaardin linjalle rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että vain 10 jaardin rangaistukset toimeenpannaan seuraavasta yrityksestä. Valmentaja on eri mieltä ja pyytää haastetta.**

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee toimeenpanoa. Haaste ei onnistu. Päätuomarin tulisi nyt näyttää valmentajalle S 10-3-2 paperilla tai sähköisellä laitteella.

- III. Hyökkäyksellä ei ole enää aikalisää. Puolustus syyllistyy sääntöjenvastaiseen blitziin onnistuneen lisäpisteytyksen aikana. Päätuomari sijoittaa pallon uutta yrityssarjaa varten 5 jaardin linjalle. Hyökkäyksen valmentaja huomauttaa, että pallo tulisi asettaa 2,5 jaardin linjalle rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että vain 10 jaardin rangaistukset toimeenpannaan seuraavasta yrityksestä. Päävalmentaja on eri mieltä ja pyytää haastetta.

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee toimeenpanoa. Haaste epäonnistuu, koska 5 jaardin rangaistus hylätään säännön mukaan. (S 10-3-2) Koska hyökkäykseltä ei voida veloittaa aikalisää, toimeenpannaan viiden jaardin rangaistus. Seuraava aloituspaikka on ensimmäinen ja puolikenttä 10 jaardin linjalta.

- IV. Joukkue on tehnyt haasteen, ja se on onnistunut. Myöhemmin samalla puoliajalla valmentaja haluaa tehdä toisen haasteen säännön tulkinnasta. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että hänellä on jo ollut haaste tällä puoliajalla eikä hän voi tehdä toista. Valmentaja edelleen vaatii haastamista.

TULKINTA: Päätuomari jättää valmentajan pyynnön huomiotta. Peli jatkuu.

HUOMAUTUS: Jos valmentaja jatkaa äänekästä väittelyä sivurajalta, päätuomari voi rangaista häntä epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

- V. Kun toinen ja maali puolustuksen 16 jaardin linjalta on päättynyt epäonnistuneeseen heittoon, linjatuomari ilmoittaa seuraavan yrityksen olevan neljäs ja maali. Kaikki muut erotuomarit ovat samaa mieltä. Peli alkaa, heitto onnistuu puolustuksen 5 jaardin linjalle ja peli päättyy puolustuksen 2 jaardin linjalle. Päätuomari ilmoittaa uudesta yrityssarjasta puolustukselle. Hyökkäyksen valmentaja haastaa tulkinnan seuraavasta yrityksestä.

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee tulkintaa seuraavasta yrityksestä. Ensimmäisen väärän neljännen yrityksen haastamatta jättäminen ei poista oikeutta haastaa seuraavaa yritystä (uutta yrityssarjaa). Hyökkäyksen valmentaja selittää, etteivät he ole pelanneet kolmatta yritystä tässä yrityssarjassa, ja haluaa pelata vielä yhden yrityksen, jotta saisivat pelattua neljä yritystä. Haaste epäonnistuu, koska joukkueet eivät voi pyytää muuttamaan tulkintaa, joka on tapahtunut ennen edellistä yritystä. Jotta haaste sallittaisiin ja menisi läpi, hyökkäyksen valmentajan olisi pitänyt haastaa virheellinen neljäs yritys, ennen kuin se pelattiin.

- VI. Kun toinen ja maali puolustuksen 16 jaardin linjalta on päättynyt epäonnistuneeseen heittoon, linjatuomari ilmoittaa seuraavan yrityksen olevan neljäs ja maali. Kaikki muut erotuomarit ovat samaa mieltä. Peli alkaa, heitto onnistuu puolustuksen 5 jaardin linjalle ja peli päättyy puolustuksen 2 jaardin linjalle. Kumpikin joukkue alkaa vaihtaa pelaajamiehistöään, kun linjatuomari ilmoittaa, että hän on tehnyt virheen ja seuraavan yrityksen tulisi olla hyökkäyksen neljäs yritys puolustuksen 2 jaardin linjalta. Päätuomari on samaa mieltä. Puolustuksen valmentaja haastaa päätöksen.

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee tulkintaa seuraavasta yrityksestä. Ensimmäisen virheellisen neljännen yrityksen haastamatta jättäminen (miksi he haastaisivatkaan sen?) ei tarkoita, että oikeus haastaa toinen neljäs yritys olisi menetetty. Puolustuksen valmentaja selittää, että he ovat pelanneet kiistattoman neljännen yrityksen, ja haluaa saada pallon yrityssarjan päättymisen vuoksi. Haaste onnistuu. Kun virheellisesti päätetty neljäs yritys on aloitettu aloitusyötöllä, se pelataan ilmoitetusti ja seuraava yritys (uusi yrityssarja) on muodostettava.