



# PRAVIDLA

## FLAG FOTBALU 2019

5 na 5 / nekontaktní

## Předmluva

Vydání pravidel flag fotbalu z roku 2019 je pátou úpravou pravidel původně vydaných v roce 2009. Mezinárodní komise pro pravidla bude pravidla i nadále přizpůsobovat vývoji hry na všech jejích úrovních.

Důležité změny ve vydání 2019:

- Přerušované bezběžové čáry jsou nyní doporučené. Pokud chybí, musí být na pěti yardech kužely nebo jiné značky
- Zápasová soupiska se rozšiřuje na 15 hráčů (5 na hřišti a 10 náhradníků)
- Chrániče zubů již nejsou povinné, ale pouze doporučené
- Definice blitzáře se omezuje na hráče žádající právo pohybu, ale ke quarterbackovi mohou běžet všichni hráči nad 7 yardů
- Upuštění míče (záměrný fumble) se bere jako záměrné a je tedy posuzováno jako přihrávka
- Nově definován podřep
- Hrací čas se zastaví kvůli upozornění na poslední 2 minuty
- 2bodové potvrzení se nyní provádí z 10 yardů
- Předstírané střídání se penalizuje jako nespportovní chování. Všechny penalizace spojené se střídáním jsou nyní fauly po akci
- Při druhém nespportovním chování následuje vyloučení

Dále bylo provedena spousta drobných jazykových úprav a přidány výklady pro lepší pochopení pravidel.

Všechny, i ty malé, změny jsou žlutě zvýrazněny.

Za pomoc děkuji těmto kolegům: Markus Agebrink (SWE), Lucas Albury (BAH), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Danny Joseph (PAN), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Alen Potočnik (SLO), Dov Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Luca Scrignani (ITA), Robert StPierre (CAN), Sebastian Sudholt (GER), Peter Truzla (AUT), Mariano Viotto (ARG) and Stephen Wouter (NED).

Obzvlášť pak děkuji Alexandremu, Magnusovi, Timovi a Tiberiuovi.

Pokud máte otázky k pravidlům, neváhejte kontaktovat mne nebo členy pravidlové komise.

Wolfgang Geyer

Člen pravidlové komise IFAF

wolfgang.geyer@afboe.at

Koláž úvodní stránky: Dan Buruiana, foto: Joaquin Szyldergemajn

*Český dovětek*

*Mějte prosím v některých pasážích trpělivost se čtením českého překladu. Ani originální anglický text není vyloženě čtivý text, v češtině navíc situaci komplikuje věčné dilema, zdali překládat, nebo nepřekládat. V mnoha směrech byly terminologicky převzaté originální (anglické) termíny, další termíny byly převzaté z českých pravidel tackle fotbalu. Nicméně i s ohledem na to, že flag fotbalu se věnuje spíše mládež a obecně osoby s menšími fotbalovými zkušenostmi byl zvolen o něco více pro-český postup a do češtiny je přeloženo více termínů, než tomu je v pravidlech tackle fotbalu. Současně je faktem, že i některé vyložené identické termíny jsou v (originálních) pravidlech flag fotbalu pojmenovány jinak, než je tomu v pravidlech tackle fotbalu a osobu znalou obou fotbalových forem toto může mást i při dobré znalosti pravidel.*

*Aby toho nebylo málo, autor překladu při překládání narazil na několik chyb v pravidlech (pramenících ve většině případů patrně ze zjednodušení pravidel tacklu, případně z jejich neznalosti), nicméně neměl ambici tyto chyby opravovat ani měnit. Cílem tohoto překladu je skutečně překlad originálních anglických pravidel do českého jazyka, cílem není vytvářet českou mutaci originálních pravidel se zapracováním nejruznějších národních úprav a změn. Tyto úpravy však mohou být součástí Propozic jednotlivých českých soutěží.*

*Jediným rozdílem mezi českou a originální podobou je úplné vynechání úprav pro plážový a halový flag fotbal. Tyto úpravy se v originálu od vydání 2019 vyskytují, nicméně v českém překladu byly přeskočeny. Tyto úpravy lze vesměs shrnout do myšlenky, že v případě menšího prostoru lze zmenšit hřiště a snížit počet hráčů...*

## Pravidla flag fotbalu

Pravidla flag fotbalu jsou založena na principech pravidel tackle fotbalu, ale jsou stručnější. Struktura flagových pravidel je podobná jako u tacklových, ale obsah a číslování není identické. Pravidla flag fotbalu obsahují vše potřebné pro hraní flagu, aniž by bylo nutné odkazovat na pravidla tackle fotbalu. Vše důležité nebo odlišné od tacklu je zde pokryto. Chybí pouze některé informace jako specifikace míče apod. Pokud byste potřebovali více informací o těchto věcech, najdete je v pravidlech tacklu.

Trenéři a rozhodčí musí znát a rozumět pravidlům týkajícím se flag fotbalu.

**Fotbalový kodex, který je součástí pravidel tacklu, je i nedílnou součástí pravidel flagu.**

**Flag fotbal je nekontaktní. Blokovaní, skládání a kopání jsou zakázané.**

Nejdůležitějším prvkem flagových pravidel je vyhýbání se kontaktu mezi hráči.

Prvním zásadou je, aby flagy byly pro obranu snadno dostupným cílem. Runneři nesmí používat nedovolené flagy a s výjimkou dovolených prvků (třeba otočky) nesmí soupeři nijak omezovat dosažitelnost flagů. V rámci vyváženosti se pak bránící hráči musí při strhávání flagu plně vynasnažit vyhnout se kontaktu se soupeřem.

Druhou zásadou jsou práva místa a pohybu, která určují, kdo má komu uhnout. Obecným pravidlem je, že do hození nebo předání míče má přednost útok a poté obrana. Nicméně toto právo nesmí být zneužito k vyvolání kontaktu. Cílené trefení soupeře je zakázané právu pohybu navzdory.

### (Možné) národní úpravy

V případě potřeby mohou jednotlivé národní asociace ve svých domácích soutěžích povolit následující úpravu či úpravy:

Pravidlo 1-1-1: Rozměry hřiště mohou být přizpůsobeny podmínkám nebo věkové kategorii.

- Délka (bez endzón) může být zkrácena až na 40 yardů nebo prodloužena až na 60 yardů. Endzóny mohou být zkráceny až na 8 yardů. Šířka hřiště může být v rozmezí 20 až 30 yardů.
- Bezpečnostní zóna okolo hřiště zmenšena být nesmí.
- Při zkrácení (zúžení) v jednom rozměru nesmí být hřiště rozšířeno (protaženo) v druhém rozměru.
- Je doporučeno, aby při změně délky hřiště došlo i ke změně šířky hřiště a to o polovinu této změny, tedy tak, aby zůstal zachován poměr stran hřiště.

Pravidlo 1-1-1 Čáry, které musí být vždy vyznačeny jsou: sidelines, goal lines a end lines.

Pravidlo 1-1-1 Pylony nebo kužely jsou pouze doporučené.

Pravidlo 1-1-1 Ukazatel downu je pouze doporučený.

Pravidlo 1-1-1 Scoreboard je pouze doporučený.

Pravidlo 1-1-1 Na zápasovou soupisku lze zapsat i více než 15 hráčů.

Pravidlo 1-1-1 V jednom týmu spolu mohou hrát společně muži i ženy.

Pravidlo 1-1-4 Lze hrát i bez rozhodčích.

Pravidlo 1-2-1 Míče nemusí být kožené.

Pravidlo 1-3-1 Flagy v zápasech mládeže nemusí být typu, kde se úchyt flagu nasouvá na kuličku na pásku

Pravidlo 1-3-1 Chránič zubů může být jen doporučen.

Pravidlo 1-3-2 Pokrývky hlavy mohou být povoleny, pokud neohrožují nebo neurážejí ostatní hráče.

Pravidlo 3-2-1 Lze upravovat hrací čas.

Pravidlo 3-2-5 Úsek, kdy se zastavuje čas (pravidlo 3-2-5), může být zkrácen ze 2 minut na 1.

Pravidlo 3-3-2 Lze povolit jiný počet týmových timeoutů.

**Ostatní pravidla jsou povinná a nelze je upravovat.**

**Nesoutěžní zápasy:**

Je silně doporučeno tato pravidla neupravovat a nevytvářet odlišný sport.

### Nákres hřiště

Hřiště je obdélník o rozměrech a s lajnováním jako na obrázku.

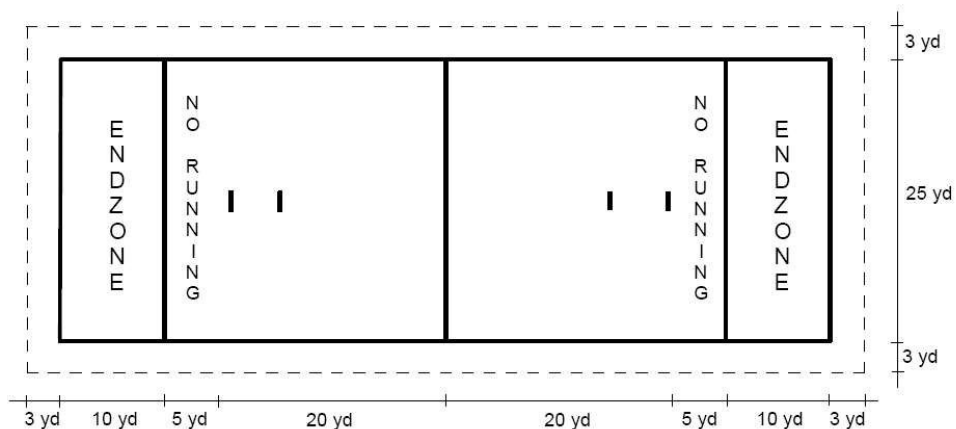
Rozměry se měří od vnitřních okrajů čar, goalline je součástí endzóny.

### Rozměry hřiště

Hrací plocha: šířka 25 yardů (22.90 m), délka 50 yardů (45.75 m), navíc endzóny po 10 yardech (9.15 m).

Rozměry nezbytné plochy pro jedno hřiště, včetně bezpečnostní zóny: 76 × 31 yardu (69.55 × 28.40 m).

Šířka čar: 4 palce (10 cm).



Značky pro 1bodové a 2bodové potvrzení jsou 1 yard dlouhé a jejich středy jsou 5, resp. 10 yardů od středu goalline. Bezběhové zóny musí být vyznačeny buď kužely na sidelines nebo přerušovanými čarami.

Na 8 průsečíků sidelines s goallines, resp. s endlines se umísťují pylony nebo kužely. Kužely lze umístit i na průsečíky sidelines s půlící čarou.

Bezpečnostní zóna je 3yardový pás okolo hřiště (vně sidelines a endlines). Bezpečnostní zóny musí být zarovnané s hřištěm a ve stejném stavu jako hřiště. Bezpečnostní zóna nemusí být nutně vyznačena. Mezi dvěma hřišti vyznačenými vedle sebe musí být bezpečnostní zóna alespoň 6 yardů. V nezbytných případech lze týmové zóny přemístit jinam.

2 yardy vně sideline naproti hlavní tribuně je obsluhován ukazatel downu. V blízkosti hřiště musí být obsluhován viditelný scoreboard.

# Pravidlo 1. Zápas, hřiště, míč a výstroj

## Část 1. Obecně

### Článek 1. Zápas

Zápas proti sobě hrají dva týmy s nejméně 5 hráči. Zápas hrají na hřišti ve tvaru obdélníku (viz výše) a se šišatým nafouknutým míčem.

Na týmové soupisky lze zapsat nejvýše 15 hráčů (5 na hřišti a 10 náhradníků). Minimální počet hráčů, se kterým tým smí hrát, jsou 4. Má-li tým k dispozici méně než 4 hráče, je zápas ukončen z viny tohoto týmu.

V jednom týmu nemohou hrát společně muži i ženy.

### Článek 2. Vítěz a konečné skóre

Cílem hry je dostat se s míčem pomocí házení nebo běhání do soupeřovy endzóny. Týmům jsou v souladu s pravidly přičítány body a vítězem zápasu se stane tým, který má na konci zápasu, včetně možného prodloužení, více bodů.

### Článek 3. Rozhodčí

Zápas řídí 2 nebo více rozhodčích.

### Článek 4. Kapitáni a trenéři

Oba týmy si před zápasem určí nanejvýš 2 kapitány a nanejvýš 2 trenéry.

## Část 2. Míč

### Článek 1. Popis míče

Hraje s koženým míčem, který je nový nebo skoro nový. Velikost, hmotnost a vnitřní tlak jsou uvedeny v pravidlech tackle fotbalu. Oba týmy mohou použít svůj vlastní míč.

### Článek 2. Zvláštní velikosti

Zápasy žen se musí hrát s míči určenými pro mládež (např. TDY).

Zápasy věkové kategorie pod 16 let se musí hrát s míči určenými pro mládež (např. TDY) míči a nemusí být kožené.

Zápasy věkové kategorie pod 13 let se musí hrát s míči určenými pro děti (např. TDJ) míči a nemusí být kožené.

## Část 3. Výstroj

### Článek 1. Povinná výstroj

Barvy dresů soupeřů musí být vzájemně odlišné. Pokud mají týmy podobné dresy, tak domácí rozhodnou, který tým se musí převléknout.

a. Dresy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít dresy jednotné barvy, střihu a designu. Dresy musí být v kraťasech. Dresy musí mít na zádech arabská čísla alespoň 15 cm velká. Jednotliví hráči musí mít různá celá čísla v rozmezí 1 až 99. Na dresech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod.

b. Kraťasy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít kraťasy (nebo kalhoty) jednotné barvy, střihu a designu. Kraťasy musí být bez kapes. Na kraťasech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod.

Příklad 1.: Jeden nebo více hráčů na sobě má velmi volné kraťasy nebo sukni. - Posouzení: Zakázaná výstroj. Takové kraťasy nejsou pro hru potřeba. Je zřejmé, že tím hráči chtějí získat výhodu.

c. Hráči musí mít pevně uvázaný pásek s 2 flagy (typ, kde se úchyt flagu nasouvá na kuličku na pásku). Hráči musí neustále dbát na to, aby měli na každém boku jeden flag. Flagy musí mít rozměry 5×38 centimetrů a nesmí být nijak upraveny. Kulička na pásku nesmí být potřena lepidlem nebo jakkoliv jinak upravena. Flagy musí být jasně viditelné, musí volně viset na straně a dále a nesmí být nijak zakryté žádnou částí dresu nebo kraťasů. Flagy musí být jednobarevné, v rámci týmu jednotné a kontrastní k všem barvám použitých na kraťasech. Hráči, kteří jakkoliv záměrně upraví své flagy, budou vyloučeni.

d. Pokud mají hráči v ústech chrániče zubů, musí být vyrobeny z neprůsvitného materiálu jiné než bílé barvy. Žádná část chrániče nesmí vyčnívat o více než 1.25 centimetru. Použití chrániče zubů je silně doporučeno.

### Článek 2. Zakázaná výstroj

- a. Boty s kolíky delšími než 1.25 centimetrů, ve tvaru do hrotů nebo vyrobenými jakéhokoliv kovu.
- b. Jakéhokoliv chrániče ramen, helmy nebo cokoliv na hlavě (čepice, kapuce, šátky, čelenky apod.).
- c. Jakéhokoliv chrániče, které mohou ohrozit ostatní (například ostré kolenní ortézy).
- d. Nedioptrické brýle nebo brýle vyrobené z tříštivého materiálu.
- e. Šperky musí být sundané nebo zcela zakryté.
- f. Doplnky jako ručníky nebo ohřívače rukou.
- g. Cokoliv, co mění schopnost chytat (míč) nebo být chycen (soupeřem).
- h. Jakéhokoliv zařízení umožňující komunikovat s trenérem.

### **Článek 3. Prohlášení trenéra**

Hlavní trenér musí před zápasem předat refereemu soupisku a podepsat prohlášení, že všichni hráči mají povinnou výstroj a byli informováni, co představuje výstroj zakázanou.

## Pravidlo 2. Definice

### Část 1. Hřiště

#### Článek 1. Prostor hřiště

Prostor hřiště je území (včetně prostoru nad ním) vymezené hřištěm a pásem 3 yardů (bezpečnostní zónou) okolo celého hřiště.

#### Článek 2. Hrací plocha

Hrací plocha je obdélník vymezený sidelines a goal lines.

#### Článek 3. Endzóny

Endzóny jsou obdélníky vymezené sidelines, goal lines a end lines. Endzóny jsou hluboké 10 yardů.

#### Článek 4. Bezběhové zóny

Bezběhové zóny jsou 5 yardů hluboké obdélníky na obou koncích hrací plochy (před goal lines).

#### Článek 5. Goal line

Goal line je čára na konci hrací plochy, která spojuje obě sidelines a je částí svislé poloroviny, která tvoří hranici mezi hrací plochou a endzónou. Tato polorovina pokračuje i přes sidelines a její součástí jsou i pylony. Celá goal line je v endzóně. Týmová goal line je ta, kterou tým brání.

#### Článek 6. Půlící čára

Uprostřed hřiště je půlící čára. Line-to-gain pro získání nové série je uprostřed hřiště, tzn. uprostřed půlící čáry.

#### Článek 7. Uvnitř hřiště, v autu

Území ohraničené sidelines a endlines je uvnitř hřiště. Cokoliv jiné (včetně samotných sidelines a endlines) je v autu.

#### Článek 8. Týmová zóna

Týmová zóna je vně bezpečnostní zóny (3 yardy od sideline). Na délku je týmová zóna vymezená bezběhovými zónami a její hloubka je 5 yardů. Používání elektronických přístrojů (headsety, kamery, mobily apod.) je v týmové zóně dovoleno.

### Část 2. Pojmenování týmů a hráčů

#### Článek 1. Útok a obrana

Útok je tým, který v dané akci rozehrává. Obrana je jejich soupeř.

#### Článek 2. Snapper

Snapper je hráč útoku, který snapuje míč.

#### Článek 3. Quarterback

Quarterback je hráč útoku, který jako první získá kontrolu nad míčem poté, co je míč snapnut.

#### Článek 4. Passer

Passer je hráč útoku házící povolenou přihrávkou.

#### Článek 5. Runner

Runner je hráč v držení míče.

#### Článek 6. Blitzář

Blitzář je hráč obrany, který je v okamžiku snapu všemi částmi svého těla **víc než 7** yardů od scrimmage line a **platným signálem**, tedy zvednutím jedné ruky jasně nad hlavu a podržení jí nad hlavou alespoň po celou poslední sekundu před snapem, **si vyžádá právo pohybu**.

Pokud chce blitzař využít práva pohybu, musí se **ihned po snapu**, sprintem a nejkratší cestou rozběhnout **směrem** k místu, kde quarterback chytil snap. Pokud se blitzař rozběhne **se zpožděním**, pomalu, jinam nebo během běhu k původnímu cíli změní směr nebo **prostě směrem ke quarterbackovi neběží**, tak ztrácí přednost pohybu, **nicméně stále se do hry může zapojit stejně jako jakýkoliv jiný obránce**.

#### **Článek 7. Aut**

Hráč je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv v autu. Míč je v autu, pokud se dotkne čehokoliv v autu.

#### **Článek 8. Vyloučený hráč**

Vyloučený hráč je hráč, který by označen za nezpůsobilého účasti ve zbývající části zápasu.

#### **Článek 9. Domácí tým**

Na turnajích nebo v případě, že ani jeden tým není pořadatelem zápasu, je jako domácí tým veden tým uvedený v rozpisu zápasů jako první. Tým uvedený jako druhý je veden jako hosté.

### **Část 3. Down, scrimmage, akce**

#### **Článek 1. Down**

Down je základní jednotka zápasu, která začíná povoleným snapem a končí v momentě, kdy skončí akce. Jde o ekvivalent pojmu během akce. Mezi downy je ekvivalent pojmů po skončení akce, resp. před rozehráním akce.

#### **Článek 2. Scrimmage line**

Oba týmy mají vlastní scrimmage line. Jde o yard line, která je součástí svislé poloroviny procházející špičkou míče, která je blíže ke goal line týmu.

Hráč protnul scrimmage line, pokud se jakoukoliv částí svého těla dostal za scrimmage line.

#### **Článek 3. Házecí akce**

Házecí akce je interval mezi snapem a okamžikem, kdy je povolena přihrávka dopředu chycená před scrimmage line útokem, nechycená, interceptnutá nebo dotknutá obranou.

#### **Článek 4. Běhová akce**

Běhová akce je jakákoliv akce nesplňující podmínky házecí akce.

Přihrávky chycené za scrimmage line jsou dovolené a jsou rovněž běhovou akcí.

### **Část 4. Míč ve hře a ze hry**

#### **Článek 1. Míč ve hře**

Míč je ve hře během akce. Přihrávka, která se dosud nedotkla země, je letící míč ve hře.

#### **Článek 2. Míč ze hry**

Míč je ze hry po přerušení akce, resp. před rozehráním akce.

#### **Článek 3. Ready for play**

Míč je ready for play (míč je připraven ke hře), když je položen na zem a rozhodčí zapíská.

### **Část 5. Dopředu, před a forward progress**

#### **Článek 1. Dopředu, před**

Dopředu nebo před/přes se posuzuje vždy z pohledu týmu a znamená směrem nebo blíže k soupeřově end line. Opačnými výrazy jsou dozadu nebo za.

*Při určení, která pozice bude před a který za, bylo pro snadnější zapamatování užito principu, že výraz před je z pohledu daného srovnání tam, kam by mířil směr dopředu. Výraz za je pak ve směru dozadu.*

#### **Článek 2. Forward progress**

Forward progress je výraz, který určuje místo ukončení postupu runnera s míčem nebo receivera ve vzduchu, resp. polohu míče v okamžiku, kdy byla akce ukončena mezi endlines **(místo konce akce)**.



## **Část 6. Místa**

### **Článek 1. Místo penalizace**

Místo penalizace je tam, odkud se odměřují penalizace faulů.

### **Článek 2. Místo konce akce**

Místo konce akce je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce.

### **Článek 3. Místo faulu**

Místo faulu je tam, kde došlo k faulu. Došlo-li k faulu v autu, posouvá se místo faulu po příslušné yard line na side line. Došlo-li k faulu za (i prodlouženou) goal line, je místo faulu v endzóně.

### **Článek 4. Místo autu**

Místo autu je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce skončené pro míč v autu.

## **Část 7. Faul, penalizace, violation**

### **Článek 1. Faul**

Faul je porušení pravidel, za které je pravidly předepsaná penalizace. Hrubý faul je porušení pravidel, které soupeře vystavuje riziku zranění.

### **Článek 2. Penalizace**

Penalizace je pravidlem daný trest proti týmu, který se dopustil faulu a může mít jednu nebo více z následujících forem: ztráta vzdálenosti, ztráta downu, automatický první down nebo vyloučení.

### **Článek 3. Violation**

Violation je porušení pravidel, za které není pravidly předepsaná penalizace. Neruší se vzájemně s faulem.

### **Článek 4. Ztráta downu**

Ztráta downu je zkrácení spojení „ztráta práva na opakování downu“.

## **Část 8. Shift, motion**

### **Článek 1. Shift**

Shift je současná změna místa nebo polohy dvou nebo více hráčů útoku mezi ready for play a snapem.

### **Článek 2. Motion**

Motion je změna místa nebo polohy jednoho hráče útoku mezi ready for play a snapem.

## **Část 9. Předání míče**

### **Článek 1. Předávka**

Předávka je úspěšně přenesení držení míče mezi spoluhráči, aniž by při tom byl míč hozen. Naznačená předávka je jakýkoliv pohyb runnera, který rukama směrem k poblíž postavenému spoluhráči naznačuje předání míče. Uvěřitelně vypadající náznak předání míče spoluhráči. Naznačená přihrávka není naznačená předávka. Naznačení předávka není ani otočení runnera směrem ke spoluhráči, aniž by u toho pohnul rukama.

### **Článek 2. Přihrávka**

Přihrávka je cokoli, při čemž hráč chce odhodit míč jakýmkoliv směrem nebo jej upustit na zem. Přihrávka se pozná podle krátkého nebo delšího úseku, při kterém nikdo nemá míč v držení. Přihrávka začíná v momentě odhození míče během pohybu ruky nebo paže, zatímco má hráče míč pevně pod kontrolou. Přihrávka je přihrávkou, dokud není chyčená hráčem nebo neskončí akce.

### **Článek 3. Fumble**

Fumble je cokoliv jiného než přihrávka nebo úspěšné předání míče, znamenající pro hráče ztrátu držení míče. Fumblovat může výhradně hráč, který předtím byl v držení míče.

#### Článek 4. Držení míče

Držení míče znamená pevně držet nebo mít pod kontrolou míč během akce.

#### Článek 5. Odbití

Odbití je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj rukou nebo paží.

#### Článek 6. Kopnutí

Kopnutí je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj nohou od kolene níže. Kopnutí je zakázané.

## Část 10. Přihrávky

#### Článek 1. Přihrávka dopředu a přihrávka dozadu

Míč hozený takovým směrem, že místo, kde se míč poprvé dotkne čehokoliv dalšího, je před místem, odkud byl míč odhozen, je přihrávka dopředu. Ostatní přihrávky jsou dozadu, a to i v případě, že jsou hozené do strany (rovnoběžně se scrimmage line).

Snap se poté, co snapper uvolní míč (i kdyby mu vyklouzl), stává přihrávkou dozadu.

#### Článek 2. Protne scrimmage line

Povolená přihrávka dopředu protne scrimmage line, je-li místo, kde se poprvé dotkne čehokoliv dalšího v hřišti před scrimmage line.

#### Článek 3. Chycení, interception

Chycení je proces získání a udržení pevné kontroly nad letícím míčem. Interception je chycení soupeřovy přihrávky. Hráč, který vyskočí, aby chytil míč, musí mít pro přiznání chycení v okamžiku dopadu jakoukoliv částí těla zpět do hřiště míč pevně v držení, a poté po dopadu udržet úplnou a souvislou kontrolu nad míčem. Pokud hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč se země dotkne dříve, než je proces chycení ukončen, tak hráč míč nechytí.

#### Článek 4. Sack

Sack je získání flagu (stržení flagu) quarterbacka, který je v držení míče a je za scrimmage line. Hráč je v držení míče, dokud míč není zcela odhozen.

## Část 11. Držení, blokování, kontakt a strhávání flagu

#### Článek 1. Držení

Držení je uchopení soupeře (nebo jeho výstroje) a jeho okamžité neuvolnění.

#### Článek 2. Blokování

Blokování je překážení soupeři stavěním se jim do cesty, aniž by při tom došlo ke kontaktu. Hráč pohybující se bez práva pohybu se dopustí blokování, pokud ovlivní soupeře běžícího si pro pass, v pohybu k runnerovi nebo pokud ovlivní povoleného blitzáře. V klidu stojící hráč (s předností místa) se blokování nedopustí, i když je mezi runnerem a soupeře nebo stojí blitzářovi v cestě.

#### Článek 3. Kontakt

Kontakt je dotknutí se soupeře, která má nějaký vliv. Dotknutí se, které na nic nemá vliv, kontaktem není.

#### Článek 4. Stržení flagu

Stržení flagu znamená rukou nebo rukama připravit soupeře o flag (nebo flagy).

#### Článek 5. Bránění flagu

Bránění flagu nastane, pokud runner

- Jakoukoliv částí těla (rukou, paží nebo nohou) nebo míčem zakryje flag, ve snaze vyhnout se stržení flagu.
- Skočí dopředu nebo se předkloní.
- Natáhne ruku (ať volnou nebo s míčem) směrem k soupeři s cílem znesnadnit mu přístup ke flagu.

## **Část 12. Výskok, podřep, otočka, předklon**

### **Článek 1. Výskok**

Výskok je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se odrazí od země a tím flagy dostane výrazně výše oproti obvyklému běhu. Výskok je typ bránění flagu a je zakázaný.

### **Článek 2. Podřep**

Podřep je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se silněji ohne v kolenou a tím flagy dostane výrazně níže oproti obvyklému běhu. Podřep je dovolený.

### **Článek 3. Otočka**

Otočka je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se otočí kolem své svislé osy. Otočka je povolená, pokud se při ní flagy nedostanou výrazně výše oproti obvyklému běhu. Otočka v kombinaci s podřepem je dovolená. Otočka v kombinaci s výskokem je zakázaná.

### **Článek 4. Předklon**

Předklon je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že v pase nakloní svůj trup dopředu. Je přitom nepodstatné, zdali přitom provede výskok, podřep nebo otočku. Předklon je typ bránění flagu a je zakázaný.

## **Část 13. Přednost místa, přednost pohybu**

### **Článek 1. Přednost místa**

Přednost místa má nepohybující se hráč zaujímající obvyklý hráčský postoj a nečinící pohyby do stran. Výskok do výšky kvůli házení, chytání nebo stržení flagu neznámá, že dříve získaná přednost místa byla ztracena. Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má přednost místa přednost před předností pohybu.

### **Článek 2. Přednost pohybu**

Přednost pohybu má hráč zřetelně a obvyklým hráčským způsobem se pohybující určitým, neměním se směrem.

Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má hráč s předností pohybu přednost před ostatními hráči (vyjma hráčů s předností místa).

## Pravidlo 3. Měření času

### Část 1. Začátek poločasů

#### Článek 1. První poločas

Oba týmy musí **před začátkem zápasu** refereeemu představit nejvýše 2 své trenéry a nejvýše 2 své kapitány. 3 minuty před plánovaným začátkem zápasu provede referee za účasti kapitánů obou týmů los. Volbu má při losu kapitán hostů.

Vítěz losu si zvolí, zdali chce snapem ze svojí 5yardové čáry rozehrát první, nebo druhý poločas. Pokud si vítěz losu zvolí první poločas, určí druhý tým, kterou stranu chce bránit. Pokud si vítěz losu zvolí druhý, určí **rovněž** stranu, kterou chce bránit a druhý tým snapem rozehraje první poločas.

Kickoffy se neprovádějí.

#### Článek 2. Druhý poločas

V druhém poločase si týmy prohodí strany. Jako první bude ze svojí 5yardové čáry rozehrávat tým, který v prvním poločase **jako první nerozehrával**.

#### Článek 3. Prodloužení

Je-li skóre zápasu po skončení druhého poločasu nerozhodné a pravidla soutěže určují, že zápas nesmí skončit remízou, platí následující.

- Po dvouminutové přestávce provede referee los obdobným způsobem jako na začátku zápasu.
- Vítěz losu si zvolí, zdali chce v každém prodloužení začít útočit, nebo bránit. Pokud si vítěz losu zvolí začít útočit, určí druhý tým, kterou stranu chce bránit. Pokud si vítěz losu zvolí začít bránit, určí **rovněž** stranu, kterou chce bránit.
- V prodloužení nejsou k dispozici žádné týmové timeouty.
- V prvním prodloužení mají oba týmy postupně k dispozici jeden drive, který rozehrají snapem z půlící čáry. Výjimkou je případ, kdy v prvním drivu skóruje obrana (vyjma skórování při touchdownovém potvrzení). **V takovém případě je prodloužení u konce.**
- Drive týmu pokračuje, dokud tým neskóruje (**včetně 1bodového nebo 2bodového prodloužení**) nebo dokud nepromění čtvrtý down. Po změně držení míče (turnoveru) akce pokračuje, ale drive útoku je po skončení akce ukončen. Toto platí i v případě dvojí změny držení míče, tzn. i v případě, že na konci akce bude v držení míče opět útok.
- Je-li skóre po skončení prvního prodloužení (tzn. po drivech obou týmů včetně touchdownových potvrzení) stále nerozhodné, mají v dalších prodlouženích oba týmy k dispozici postupně vždy jen jednu akci, pro kterou platí pravidla pro 1bodové touchdownové potvrzení z 5 yardů. Zápas skončí, pokud již po některém prodloužení není skóre vyrovnané nebo pokud obrana skóruje z první akce daného prodloužení.
- Vítězem zápasu se stane tým, který má na konci prodloužení více bodů.

#### Článek 4. Kritéria pro určení pořadí soutěže

Při shodném poměru vítězství ku počtu odehraných zápasů (dále jen poměr) rozhodují o pořadí mezi dvěma nebo více týmy následující kritéria v uvedeném pořadí:

- Lepší poměr ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
- Lepší rozdíl skóre ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
- Více naskórovaných bodů ve vzájemných zápasech (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
- Lepší rozdíl skóre celkově.
- Více naskórovaných bodů celkově.
- Los.

Organizátor soutěže **má právo** určit pořadí týmů, pokud **by tato kritéria nebyla vhodná**.

### Část 2. Hrací čas

#### Článek 1. Délka zápasu a přestávky

Celkový hrací čas je 40 minut a je rozdělen do 2 poločasů po 20 minutách. Mezi poločasy je 2minutová přestávka.

#### Článek 2. Nastavení poločasu

Dojde-li během akce, při které vyprší čas poločasu, k faulu, jehož penalizace je soupeřem přijata (a její součástí není ztráta downu), nebo ke vzájemně rušícím se faulům, nastaví referee poločas o dodatečný down. Pro tento dodatečný down platí stejná zásada.

Poločas končí až po skončení akce, během které uplynul hrací čas poločasu, resp. po signálu refereeho, kterým poločas ukončí.

### Článek 3. Měření času

Hrací čas a čas k rozehrání se měří na stopkách některého z rozhodčích přímo na hřišti nebo prostřednictvím viditelné časoměry obsluhované časoměřičem, který podléhá příslušnému rozhodčímu.

### Článek 4. Spouštění času

Po zastavení hracího času v souladu s pravidly, se hrací čas spouští v okamžiku následujícího snapu.

Výjimka: Dá-li pokyn k zastavení hracího času referee a jde o jediný důvod zastavení času, spouští se hrací čas na signál ready for play.

Příklad I.: V posledních dvou minutách poločasu byl hrací čas zastaven kvůli získání prvního downu. - Posouzení: Hrací čas se znovuspustí v okamžiku následujícího snapu.

Příklad II.: Příhrávka nebyla chycena a míč se vyššítil ven ze hřiště, aniž by jej některý z hráčů podal rozhodčím nebo na místo rozehrání. - Posouzení: Referee dá pokyn k zastavení času a čas se znovuspustí na signál ready for play.

Příklad III.: Tým v útoku je 4 minuty před koncem zápasu v těsném vedení a záměrně nechá několikrát za sebou vypršet čas na rozehrání a dopustí se zdržování hry, aby ukrojil ze zbývajících času. - Posouzení: Hrací čas bude zastaven a znovuspouštěn bude v okamžiku následujícího snapu.

### Článek 5. Zastavení času

Hrací čas se zastaví po skončení poločasů, kvůli týmovému timeoutu, kvůli zranění a po pokynu refereeho k zastavení času.

Během posledních dvou minut obou poločasů se hrací čas dále zastaví:

1. Pro přiřknutí prvního downu a po změně držení míče.
2. Pro provedení penalizaci.
3. Když runner vyběhne do autu nebo když se míč dostane do autu.
4. Když příhrávka nebo fumble (dopředu nebo dozadu) dopadne na zem.
5. Když se spoluhráč fumbujícího hráče dotkne fumbly.
6. Když došlo ke skórování.
7. Tým si vybere týmový timeout.

Hrací čas neběží během nastavení poločasu, během prodloužení a během touchdownového potvrzení v posledních 2 minutách.

## Část 3. Timeouty

### Článek 1. Zastavení času

Přeruší-li referee z nějakého důvodu zápas, vyhlásí timeout. Všechny timeouty jsou buď týmové timouty, nebo timeouty rozhodčích.

### Článek 2. Týmové timouty

Rozhodčí vyhlásí týmový timeout na vyžádání týmu. O týmový timeout mohou mezi downy požádat oba trenéři a všichni hráči (v hřišti).

Oba týmy mají po 2 timeoutech v obou poločasech. Nevyužité timeouty se nepřevádějí.

### Článek 3. Zastavení času kvůli zranění

Dojde-li ke zranění, rozhodčí zastaví čas a zraněný hráč musí vystřídat. Do hry se takový hráč smí vrátit až po vynechání alespoň jednoho downu.

### Článek 4. Délka timeoutu

Týmový timeout trvá (včetně 25 sekund po ready for play) 90 sekund. Referee upozorní oba týmy, jakmile do konce týmového timeoutu zbývá 30 sekund. O 5 sekund později dá signál ready for play.

V ostatních případech se čas zastavuje pouze na dobu, kterou referee posoudí jako nezbytnou pro naplnění účelu, pro jaký byl čas zastaven.

### Článek 5. Upozornění refereeho

Vyjma případu, kdy je k dispozici viditelná obsluhovaná časomíra, upozorní referee všechny trenéry po skončení **nejbližší akce, že do konce poločasu zbývají 2 minuty nebo méně. Kvůli tomu se zastaví hrací čas.**

**Příklad I.:** Po skončení předcházející akce doplyne hrací čas ke 2 minutám dřív, než referee stihne dát signál ready for play. - Posouzení:

Rozhodčí měřící hrací čas jej zastaví na 2 minutách a referee týmům sdělí, kolik zbývá do konce poločasu. Hrací čas bude spuštěn na snap.

**Pozn.:** Stejně by se postupovalo i v případě, že by signál ready for play již dán byl, ale útok by nerozehrál dřív, než by se čas dostal na 2 minuty.

**Příklad II.:** Skončila akce a z hracího času zbývají méně než 2 minuty. - Posouzení: Rozhodčí měřící hrací čas jej ihned zastaví a a referee týmům sdělí přesný čas, který zbývá do konce poločasu. Hrací čas bude spuštěn na snap.

# Pravidlo 4. Akce, přerušená hra

## Část 1. Rozehrání, ukončení akce

### Článek 1. Rozehrání

Všechny downy se rozehrávají vždy snapem zprostředka yardové čáry, na které skončila předchozí akce nebo na kterou byl míč umístěn po penalizaci faulu.

Akci zahajuje povolený snap po signálu ready for play. Není-li snap proveden povoleným způsobem nebo nedal-li referee signál ready for play, případný snap akci nezahájí a hra zůstane i nadále přerušena.

Nastane-li faul před snapem (zdržování hry, postavení útoku před scrimmage line, false start, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem) zůstává hra přerušena.

### Článek 2. Ukončení akce

Akce je **dle pravidla** ukončena a rozhodčí zapískají, když:

- a. Míč se dotkne čehokoliv v autu.
  - b. Runner vyběhne do autu.
  - c. Jakákoliv část těla runnera, **vyjma ruky nebo chodidla**, se dotkne země. (Rukou se rozumí část paže od zápěstí ke konečkům prstů, chodidlem se rozumí noha pod kotníkem.)
  - d. Runner naznačí zakleknutí.
  - e. Přihrávka nebo fumble (**dopředu nebo dozadu**) dopadne na zem.
  - f. Spoluhráč fumbujícího hráče se **dotkne** fumbly.
  - g. Hráč **s méně než 2 flagy** je v držení míče.
  - h. **Hráč v držení míče nemá flagy ve své obvyklé pozici a hráč samotný je za tento stav zodpovědný.**
  - i. Nastane touchdown, touchback, safety nebo úspěšné touchdownové potvrzení.
  - j. Nastane faul, který ukončuje akce (např. zakázaný kick nebo neodhození přihrávky).
- Pokud rozhodčí zapíská nechtěně, je akce ukončena a tým v držení míče může rozehrávat v místě konce akce nebo opakovat down.

# Pravidlo 5. Drive

## Část 1. Série downů

### Článek 1. Přiřknutí série

Týmu, který má snapem rozehrát na začátku poločasu, po skórování, touchbacku, změně držení míče mezi týmy nebo v prodloužení, je přiřknuta série čtyř po sobě jdoucích scrimmage downů.

Útok získá novou sérii, pokud:

- Je po skončení akce v daném drivu poprvé v držení míče před půlící čarou. Dojde-li k situaci, kdy některá následující akce (nebo penalizace) vrátí útok zpět za půlící čáru a následně se útok během daného drivu dostane přes půlící čáru podruhé, tak útok novou sérii (nový první down) nezíská.
- Přijatá penalizace faulu vyústí v první down nebo zaručuje první down.

Obrana získá novou sérii downů na vlastní 5yardové čáře poté, co útok svůj čtvrtý down nepromění v touchdown nebo v první down. Po interceptionu získá obrana novou sérii downů v místě konce akce.

**Příklad I.:** 2&M (čti: druhý down a půlka, tzn. útok začal drive na svojí polovině hřiště a při překonání půlící čáry získá první down), běh byl zastaven na půlící čáře. Míč byl po akci položen tak, že jeho špička dvěma centimetry překryla půlící čáru. - Posouzení: Útok nezískal první down, protože půlka hřiště je přesně v ose půlící čáry. Kdyby míč půlící čáru překrýval sedmi centimetry, tak by to první down byl.

**Příklad II.:** 1&G (čti: první down a gól, tzn. útok začal drive nebo sérii downů na soupeřově polovině hřiště a musí se dostat do soupeřovy endzóny), quarterback byl sacknutý na vlastní polovině hřiště. V další akci (rozehrané z vlastní poloviny hřiště) se útok přihrávkou posunul na soupeřovu polovinu hřiště. - Posouzení: Po sacku následoval 2&G a po přihrávce 3&G, tzn. po sacku útok neměl možnost získat první down (novou sérii) a po přihrávce jej nezískal.

## Část 2. Down a držení míče po penalizaci

### Článek 1. Faul před změnou držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce před změnou držení míče, náleží míč útoku a down se bude opakovat. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zahrnuje ztrátu downu, zaručuje první down nebo je míč po penalizaci před půlící čarou.

### Článek 2. Faul po změně držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce po změně držení míče, náleží míč týmu v držení míče v okamžiku, kdy nastal faul. **Po provedení penalizace** bude následovat první down.

### Článek 3. Odmítnutí penalizace

Po odmítnutí penalizace následuje takový down, jako by k faulu vůbec nedošlo.

### Článek 4. Faul po akci

Dojde-li k faulu po akci, bude následovat takový down, jako by k faulu vůbec nedošlo. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zaručuje první down nebo vyústí v první down.

### Článek 5. Fauly obou týmů

Dojde-li během akce ke vzájemně se rušícím faulům, bude se opakovat předcházející down.



## Pravidlo 6. Kopy

### Část 1. Kopání

#### Článek 1. Zakázaný kop

Runner nesmí záměrně kopnout do míče. Jde o faul, který ukončuje akci.

PENALIZACE: 5 yardů z místa faulu, penalizováno jako faul po skončení akce.

Příklad 1.: 4&M, quarterback se zbavil míče odkopnutím (puntem). - Posouzení: Zakázaný kop. Akce je kopnutím do míče ukončena, série útoku je ukončena a začne série obrany. Penalizace bude odměřena od místa následujícího rozehrání, tzn. **následovat bude 1&M** pro obranu na jejich 10yardové čáře.

# Pravidlo 7. Snapy a přihrávky

## Část 1. Scrimmage

### Článek 1. Míč ready for play

a. Je zakázáno rozehrát akci před signálem ready for play.

Pozn.: Pokud je akce rozehrává po signálu ready for play, ale dřív, než jsou na akci připraveni všichni rozhodčí, musí kterýkoliv rozhodčí okamžitě akci zastavit. Referee nařídí opakování downu, aniž by došlo k penalizaci. Referee musí dbát na to, aby signál ready for play dával až v momentě, kdy jsou všichni rozhodčí připraveni a na svých pozicích.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce akce.

b. Akce musí být rozehraná do 25 sekund od signálu refereeho ready for play.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce akce.

### Článek 2. Snap

Jakmile se snapper dotkne míče, nesmí jej před snapem zvednout, pohnout s ním dopředu nebo jinak napodobit snap.

Před snapem musí delší osa míče svírat pravý úhel se scrimmage line.

Povolený snap je předání nebo přihrání na zemi ležícího míče rychlým a plynulým pohybem ruky nebo rukou směrem dozadu a **ústící ve ztrátu držení míče**. Míč při snapu nemusí být předán nebo prohozen mezi nohama.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce akce.

### Článek 3. Požadavky na útok

Nesmí stanoven žádný minimální počet hráčů **na scrimmage line v okamžiku snapu**.

a. Jakmile se snapper dotkne míče, musí být všichni hráči **útoku** před rozehráním v hřišti a za svojí scrimmage line.

b. Hráči útoku se nesmí dopustit false startu nebo se pohnout způsobem, který napodobuje začátek akce.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce akce.

c. Všichni hráči útoku se před rozehráním nebo zahájením motionu musí zastavit a zůstat v klidu alespoň 1 celou sekundu.

d. V okamžiku snapu může být jeden hráč **útoku** v motionu, který ale nesmí být směrem dopředu.

e. Quarterback nesmí běžet s míčem přes scrimmage line. Výjimkou je případ, **kdy míč očividně uvolnil a míč se dotkl jiný hráč**.

Příklad I.: 2&M na 24.5 yardech. Quarterback udělal krok dopředu a natáhl ruku s míčem přes půlící čáru. Potom mu byl stržen flag. - Posouzení: Útok první down nezískal, naopak se dopustil zakázaného běhu. Následovat bude 2&M na 19.5 yardech. Poznámka: Totéž by nastalo v blízkosti goal line, kde by šlo navíc i o zakázaný běh v bezběhové zóně.

Příklad II.: 2&M na 19 yardech. Quarterback se obloukem dostal těsně před scrimmage line a tam mu byl stržen flag obráncem, který v okamžiku snapu byl méně než 7 yardů od scrimmage line. Quarterback poté odhodí přihrávku. - Posouzení: Útok se dopustil zakázaného běhu, obrana se nedopustila offsidu. Když quarterback protne scrimmage line (Pravidlo 2-3-2), tak mu flag můžou strhnout všichni obránci. Následuje 2&M na 14 yardech. Poznámka: Nepatrné překročení scrimmage line obráncem při stržení flagu se ignoruje. Pokud by quarterback překročil scrimmage line, poté se vrátil zpět za nic a obránce, který byl v okamžiku snapu méně než 7 yardů od scrimmage line, mu strhl flag, tak by byl potrestán zakázaný běh a zakázaný blitz by byl ignorován.

Příklad III.: 2&G na 4 yardech. Quarterback hodil přihrávku, která byla zablokována obranou za scrimmage line. Quarterback letící míč chytí a doběhne do endzóny. - Posouzení: Touchdown. Nejde o zakázaný běh, protože přihrávka dotknutá obranou naplňuje definici házezí akce (Pravidlo 2-3-3).

f. Rozehrává-li útok akci z 5yardové čáry soupeře nebo blíž k soupeřově endzóně, musí zahrát házezí akci. Faulem (**zakázaným během**) však není případ, kdy je za scrimmage line quarterbackovi nebo runnerovi stržen flag dřív, než mohla být házezí akce zahrána.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

Příklad IV.: 2&G na 4 yardech. Quarterback hodil přihrávku, kterou spoluhráč chytí na 5 yardech a doběhne do endzóny. - Posouzení: Zakázaný běh. Podmínkou házezí akce je, že přihrávka dopředu musí přeletět scrimmage line (Pravidlo 2-3-3). Následovat bude 2&G na 9 yardech, tzn. mimo bezběhovou zónu a v další akci nebude nutné zahrát házezí akci.

Příklad V.: 2&8 na 8 yardech. Quarterback hodil přihrávku, která se odrazila od hráče útoku za scrimmage line. Quarterback letící míč chytí a doběhne do endzóny. - Posouzení: Touchdown. Nejde o zakázaný běh, protože quarterback smí po získání dotknutého míče do držení překročit scrimmage line. Pozn.: Pokud k této situaci došlo v bezběhové zóně, tak by se o foul jednalo, protože by nebyla zahrána házezí akce.

Příklad VI.: 2&8 na 8 yardech. Quarterback převezme snap z ruky do ruky a poté krátkým hozením odrazí míč od snapperových zad zpět do svých rukou. S míčem si couvne, naznačí přihrávku a poté doběhne do endzóny. - Posouzení: Touchdown, ale penalizace za zakázaný běh. Quarterback smí přeběhnout scrimmage line pouze v případě, že došlo ke zjevné přihrávce (dopředu nebo dozadu) nebo zjevné předávce a poté by dovořeným způsobem znovuzískal míč do držení.

g. Quarterback má od okamžiku snapu 7 sekund na přihrání nebo předání míče. Nestane-li se tak 7 sekund, je akce ukončena (místem konce akce je místo rozehrání).

PENALIZACE: Ztráta downu na scrimmage line.

#### Článek 4. Požadavky na obranu

a. Všichni hráči **obranu** musí být před rozehráním v hřišti a za svojí scrimmage line.

Příklad I.: Obránce se nacytil na signál quarterbacka a před snapem skočil přes scrimmage line. – Posouzení: Akce zůstává přerušena a obrana se dopustila offsidsu (5yardová penalizace). Pozn.: Pokud by se obránce významně dotkl receivera (receiver ztratí rovnováhu), následovala by navíc i (10yardová) penalizace za zakázaný kontakt.

b. Po signálu ready for play se smí hráči **obranu** dotknout míče až po dokončení snapu.

c. Hráči **obranu** nesmí slovy nebo signály narušovat přípravu útoku na rozehrání.

d. Blitz mohou ohlásit (o přednost **volného** pohybu mohou požádat) nejvýše 2 blitzaři. Pokud si blitzař o přednost pohybu požádá neplatným způsobem nebo pokud blitz ohlásí zvednutou rukou současně víc než 2 hráči, jde o foul (zakázané ohlášení blitzu). **Hráč, který je méně než 7 yardů od scrimmage line, nesmí zvednutím ruky předstírat, že je blitzař.**

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce akce.

Příklad II.: Obránce stál 7 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na zlomek sekundy, nebo dřív, než se snapper dotkl míče, nebo ruku zvedl jen do výše ramen. – Posouzení: **Penalizace za neplatné ohlášení**, hra zůstává přerušena.

Příklad III.: 3 nebo více blitzařů současně jasným zvednutím ruky ohlásilo blitz. – Posouzení: Dopustili se faultu, hra zůstává přerušena.

Příklad IV.: 2 blitzaři současně jasným zvednutím ruky ohlásili blitz. Jeden z nich před snap ruku sundal a potom jasným zvednutím ruky blitz ohlásil jiný (třetí) obránce a měl ruku zvednutou až do snapu. – Posouzení: Nejde o foul. Přednost pohybu mají obránci, kteří měli zvednutou ruku jako poslední.

e. Hráči obranu, kteří byli v okamžiku snapu všemi částmi svého těla více než 7 yardů od scrimmage line, mohou scrimmage line během akce překročit opakovaně. Hráči nevyžadující právo pohybu nemusí splnit žádné podmínky a všichni hráči (nad 7 yardů) mohou běžet směrem ke quarterbackovi.

Příklad V.: Obránce (číslo 46) stál 6 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na znamení blitzu. – Posouzení: Zakázané ohlášení blitzu, hra zůstává přerušena. Poznámka: FJ by měl za každou cenu hráče před snapem upozornit na možný foul slovy „číslo 46, nejsi 7 yardů od scrimmage line“. Pokud se hráč před snapem posune do správné vzdálenosti pro povolený blitz, tak o foul nejde.

Příklad VI.: Obránce (číslo 46) stál 7.5 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na znamení blitzu. Hráč špatně odhadne snap a v okamžiku snapu je 6 yardů od scrimmage line. – Posouzení: Pokud by číslo 46 pokračovalo po snapu v blitzu, měla by akce být přerušena a bude penalizováno zakázané ohlášení blitzu (jako foul po akci). Pokud by číslo 46 b blitzu po snapu nepokračovalo, tak akce bude pokračovat bez faultu.

f. Hráči obranu, kteří byli v okamžiku snapu méně než 7 yardů od scrimmage line, musí zůstat za svojí scrimmage line, dokud quarterback nepřihraje, nepředá nebo **nenaznačí** předávku míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

#### Článek 5. Předávka míče

Útok si za scrimmage line může míč předávat i opakovaně.

a. Je zakázáno předat míč spoluhráči, vyjma hráče útoku za scrimmage line.

b. Je zakázáno předat míč dopředu snapperovi.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

## Část 2. Přihrávky a fumble

#### Článek 1. Přihrávka dozadu

Runner smí přihrát dozadu za podmínky, že je za svojí scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faultu. Dopustí-li se faultu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

Příklad I.: 2&M na 3 yardech. Quarterback vyhodil míč dozadu do autu, aby se vyhnul sacku. Stál přítom ve vlastní endzóně. – Posouzení: Nejde o foul, ale výsledkem akce je safety. Míč náleží útoku v místě, kde měl naposledy míč v držení, což je v endzóně. Poznámka: Šlo by safety i v případě, že by nechycená přihrávka dozadu nebo fumble spadly v endzóně na zem.

Příklad II.: 2&M na 3 yardech. Quarterback přihrál dozadu do autu, aby se vyhnul sacku. Stál přítom na 1 yardu. – Posouzení: Nejde o foul ani o safety. Následuje 3&M na 1 yardu.

Příklad III.: 2&M na 3 yardech. Dlouhý snap přeletí quarterbacka a na zem dopadne v endzóně nebo v autu. – Posouzení: Nejde o safety. Následuje 3&M na 3 yardech.

#### Článek 2. Chycená přihrávka

Přihrávka je chycená a akce pokračuje, chytí-li letící míč oprávněný hráč, který se v hřišti dotýká země. Výjimkou je případ, kdy k chycení dojde v soupeřově endzóně.

**Příklad I.:** Dva soupeři chytili ve výskoku přihrávku a oba dopadnout současně do hřiště. - Posouzení: Současné chycení, míč náleží házejícímu týmu (Pravidlo 2-10-3). Pokud by soupeři nedopadli současně, tak míč bude náležet týmu, jehož hráč do hřiště dopadl jako první (podle pořadí dopadnutí půjde o chycenou přihrávku, nebo o interception).

**Příklad II.:** Hráč ve výskoku chytil přihrávku. Pevně držel míč v rukách a při pádu na zem se špička míče dotkla země dřív než jakákoliv část těla hráče. I po dopadu hráč udržel míč v rukách. - Posouzení: Chycená přihrávka. Pozn.: Kdyby hráč kontrolu nad míčem ztratil, šlo by o nechycenou přihrávku. Hráč ve výskoku musí udržet kontrolu nad míčem po celou dobu dopadu na zem.

**Příklad III.:** Hráč ve výskoku chytil přihrávku. Pevně držel míč v rukách, ale po dopadu na zem míč neudržel a z rukou mu vypadl. Aniž by se hráč mezitím dostal do autu, tak nad míčem znovu získal kontrolu. - Posouzení: Chycená přihrávka.

**Příklad IV.:** Hráč útoku ve výskoku chytil přihrávku a dřív, než dopadl zpět na zem, se jej dotkl hráč obrany, kvůli kterému receiver ztratil kontrolu nad míčem a míč spadl na zem. - Posouzení: Nechycená přihrávka a penalizace zakázaného kontaktu. Přihrávka nebyla chycená (Pravidlo 2-10-3) a k faulu došlo dřív, než míč dopadl na zem. Protože však ke kontaktu došlo až poté, co byl dotknut míč, nejedná se o pass interference.

**Příklad V.:** Hráč útoku se na pravé straně hřiště dotkl obránce dřív, než quarterback odhodil míč. Přihrávka spadla na zem levé straně hřiště. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu. Není podstatné, jestli na daného hráče letěl nebo neletěl míč.

**Příklad VI.:** Hráč útoku ve výskoku zpracoval míč a stále ve výskoku jej posunul dozadu svému spoluhráči. Ten pak s míčem získal další yardy. - Posouzení: Nejde o foul. První hráč nenaplnil pravidlo o chycené přihrávce, protože nedopadl s míčem na zem (Pravidlo 2-9-2). Míč byl i po jeho posunutí přihrávkou dopředu (od quarterbacka) a přihrávku ve smyslu pravidla chytil až druhý hráč (Pravidlo 2-10-3). Poznámka: Stejně by se postupovalo i v případě, že by se míče jen dotkl a míč se od něj odrazil dopředu nebo dozadu. Kdyby byl receiver v okamžiku zpracování přihrávky v kontaktu se zemí, šlo by o foul za zakázanou přihrávku dozadu.

### Článek 3. Nechycená přihrávka

Přihrávka je nechycená, chytí-li letící míč hráč ve výskoku, ale dopadne do autu. O nechycenou přihrávku jde rovněž v případě, kdy se míč, který chytající hráč nemá pevně pod kontrolou, dotkne země.

Po nechycené přihrávce dopředu míč náleží házejícímu týmu v místě předchozího rozehrání, které je současně místem konce akce.

Po nechycené přihrávce dozadu míč náleží házejícímu týmu v místě odhození míče, které je současně místem konce akce.

### Článek 4. Fumble

Spadne-li fumble na zem nebo dotkne-li se fumble spoluhráč fumbujícího hráče, akce končí a míč náleží fumbujícímu týmu v místě, kde runner přišel o držení míče, které je současně místem konce akce. Pokud fumbující hráč nebo soupeř chytil fumble dříve, než se fumble dotkne spoluhráč fumbujícího hráče, akce pokračuje.

**Příklad I.:** 2&M na 13 yardech. Runner přijde o míč (fumble) na 20 yardech a míč dopadne na zem na 16 yardech. - Posouzení: Konec akce v okamžiku, kdy míč dopadne na zem. Následuje 3&M na 20 yardech. Poznámka: 3&M na 20 yardech by následovalo i v případě, že by míč na zem dopadl na 24 yardech (šlo by o fumble dopředu) nebo kdyby fumble chytil spoluhráč fumbujícího hráče.

**Příklad II.:** Zbývají méně než 2 minuty. Runner schválně upustí míč na zem s cílem zastavit čas těsně předtím, než mu může být stržen flag. - Posouzení: Hrací čas bude zastaven, protože upuštění je posouzeno jako přihrávka (pravidlo 2-9-2). Pokud k upuštění dojde za scrimmage line, nebude penalizováno (podobně jako spiknutí nebo nechycená přihrávka. Pokud k upuštění dojde před scrimmage line, jedná se o foul (zakázaná přihrávka). Hrací čas bude spuštěn na snap.

### Článek 5. Zakázané dotknutí míče

Všichni hráči v hřišti jsou oprávněni chytat přihrávku nebo se přihrávky dotknout nebo ji odbít. Quarterback je oprávněn chytit přihrávku až poté, co se přihrávky dotkne jiný hráč.

Hráč útoku, který během akce dobrovolně vyšlápl do autu, se v hřišti nebo ve výskoku nesmí dotknout přihrávky. Hráč útoku, který je do autu vytlačen, je i nadále oprávněn chytat přihrávku za podmínky, že se do hřiště ihned vrátí.

**PENALIZACE:** Ztráta downu na scrimmage line.

## Část 3. Přihrávka dopředu

### Článek 1. Povolená přihrávka dopředu

Útok smí během akce hodit jednu přihrávku dopředu za podmínky, že přihrávku odhodí za svojí scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně držení míče.

**Příklad I.:** 2&M na 3 yardech. Quarterback, ve vlastní endzóně, zahodil (dopředu) míč, aby se vyhnul sacku. - Posouzení: Nejde o foul, ve flag fotbalu neplatí pravidlo o intentional grounding. Následuje 3&M na 3 yardech.

**Příklad II.:** 2&M na 7 yardech. Quarterback hodil míč vysoko do vzduchu a svou vlastní přihrávku chytil na 10 yardech. - Posouzení: QB se dopustil zakázaného dotknutí míče. QB může svou vlastní přihrávku chytat až poté, co se míče dotkne jiný hráč (Pravidlo 7-2-5). Následuje 3&M na 7 yardech.

**Příklad III.:** 2&M na 7 yardech. Quarterback hodil přihrávku, která se odrazila od jiného hráče (obrány nebo útoku) zpět do quarterbackových rukou. - Posouzení: Nejde o foul, QB může s míčem postupovat (Pravidlo 7-2-5).

**Příklad IV.:** 2&M na 15 yardech. Quarterback při snaze vyhnout se blitzovači doběhl na 17 yardů, odkud hodil přihrávku chycenou na 23 yardech. - Posouzení: QB se dopustil zakázaného běhu a současně zakázané přihrávky dopředu. Obrana si může vybrat, kterou penalizaci

chce přijmout a co má následovat. Buď přijme zakázaný běh a následovat bude 2&M na 10 yardech (5 yardů ze scrimmage line), nebo přijme zakázanou přihrávku dopředu a následovat bude 3&M na 12 yardech (5 yardů z místa faulu (odhození) a ztráta downu).

## Článek 2. Zakázaná přihrávka dopředu

Tyto přihrávky dopředu jsou zakázané:

- a. Přihrávka dopředu hozená hráčem, který je v okamžiku odhození před scrimmage line.
- b. Přihrávka dopředu hozená poté, co runner přeběhl scrimmage line.
- c. Druhá přihrávka dopředu v dané akci.
- d. Přihrávka dopředu hozená po změně držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

## Článek 3. Pass Interference

Pravidlo o pass interference platí pouze během házeací akce, a to do okamžiku, kdy je přihrávka **dotknutá** nebo nechycená. Nutnou podmínkou pass interference je kontakt mezi hráči.

Pass interference je kontakt, který omezuje soupeře, zatímco míč letí. Je na hráčích obrany, aby se vyhýbali soupeřům.

Pokud se hráči obou týmů snaží současně dostat k míči, tak nejde o pass interference. Dostáním se k míči se přitom nerozumí jen snaha míč chytit, ale i pokus o odbití nebo dotknutí se míče. Oprávnění hráči obou týmů mají stejná práva dostat se k míči, **nicméně je na hráči v méně výhodné pozici, aby se vyhnul soupeři.**

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu útok, je součástí penalizace i ztráta downu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

Poznámka: Kontakt při házeací akci před odhozením míče nebo pokud přihrávka nepřeletí scrimmage line, je faul **(zakázaný kontakt).**

# Pravidlo 8. Skórování

## Část 1. Body za skórovací akce

### Článek 1. Skórovací akce

Za tyto skórovací akce získají týmy uvedený počet bodů:

Touchdown: 6 bodů.

Úspěšné touchdownové potvrzení z 5 yardů: 1 bod.

Úspěšné touchdownové potvrzení z 10 yardů: 2 body.

Touchdownové potvrzení obranou: 2 body.

Safety: 2 body pro soupeře.

Safety při touchdownovém potvrzení: 1 bod pro soupeře.

## Část 2. Touchdown

### Článek 1. Možnosti dosažení

Hráč skóruje touchdown, pokud:

- Míčem ve svém držení protne polorovinu vymezenou soupeřovu goalline.
- Chytí přihrávku v soupeřově endzóně.

## Část 3. Touchdownové potvrzení

### Článek 1. Možnosti dosažení

Pro úspěšné touchdownové potvrzení platí stejné podmínky jako pro touchdown, resp. pro safety.

### Článek 2. Provedení

Touchdownové potvrzení je zvláštní akce, během které mají oba týmy možnost skórovat 1 nebo 2 body.

- Rozehrává tým, který v předešlé akci skóroval touchdown. Touchdownové potvrzení následuje i po touchdownu, během kterého vypršel hrací čas. Rozehrávající tým musí před ready for play určit, zdali chce potvrzovat za 1 nebo za 2 body.
- Touchdownové potvrzení začíná signálem ready for play.
- Touchdownové potvrzení se rozehrává snapem zprostředka 5yardové (při potvrzení za 1 bod) nebo 10yardové (při potvrzení za 2 body) čáry soupeře (týmu, který v předešlé akci neskóroval touchdown).
- Touchdownové potvrzení končí v okamžiku, kdy jeden z týmů skóruje nebo je akce ukončena dle pravidla.
- Výsledkem penalizace faulu mohou být **bud'** opakování touchdownového potvrzení, **nebo** vyústění ve skórovací akci, nebo ukončení touchdownového potvrzení. Pokud se touchdownové potvrzení po penalizaci faulu opakuje, tak i nadále platí původní rozhodnutí rozehrávajícího týmu, zdali jde o potvrzení za 1 nebo za 2 body a toto rozhodnutí nelze změnit.

Příklad I.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se útok dopustil faulu a potvrzení se má opakovat z 10 yardů. - Posouzení: Útok může házet i běžet. Úspěšné potvrzení by bylo za 1 bod.

Příklad II.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat z 2.5 yardu. - Posouzení: Útok musí zahrát házečí akci. Úspěšné potvrzení by bylo za 1 bod.

Příklad III.: Při touchdownovém potvrzení za 2 body se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat ze 5 yardů. - Posouzení: Útok musí zahrát házečí akci. Úspěšné potvrzení by bylo za 2 body.

Příklad IV.: Během touchdownového potvrzení se runner dopustil bránění flagu na 3 yardech a poté skóroval. - Posouzení: Potvrzení není úspěšné, penalizace za bránění flagu zahrnuje ztrátu downu. **Konec potvrzení.**

### Článek 3. Následující akce

Po touchdownovém potvrzení rozehrává soupeř (tým, který před touchdownovým potvrzením neskóroval touchdown) ze své 5yardové čáry.

## Část 4. Safety

### Článek 1. Možnosti dosažení

Safety nastane, pokud

- a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše **nebo fumblu, který nastal v hrací ploše**) skončí **na nebo** za goalline a tým bránící tuto goalline zavíní, že se tam dle pravidla dostal míč.
- b. Přijatá penalizace faulu znamená, že následující akce by se rozehrávala z goal line faulujícího týmu nebo z jeho endzóny.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Blitzář chytil v endzóně quarterbacka za kalhoty. QB odhodil přihrávku dopředu, která nebyla chycena. - Posouzení: Blitzář se dopustil zakázaného kontaktu (chycení soupeře), penalizováno ze 7 yardů. Následuje 1&M na 17 yardech.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback v endzóně držel míč před flagem, který se mu obránce pokoušel neúspěšně strhnout. QB hodí přihrávku na 21 yardů. - Posouzení: QB se dopustil bránění flagu. Protože **je faul penalizován z místa faulu**, které je v endzóně, je výsledkem penalizace safety.

Příklad III.: 3&G na 21 yardech. **Obránce** chytil interception na 7 yardech a jeho setrvačnost ho dostala do jeho endzóny. V ní nejprve zabránil soupeři ve stržení flagu tím, že si flag zakryl míčem a poté mu flag strhl jiný soupeř. Posouzení: Jde o safety, ať už penalizace za bránění flagu bude přijata nebo odmítnuta, protože akce samotná skončila safety, neboť pravidlo o setrvačnosti platí, **pokud je interception chycen** do vzdálenosti 5 yardů od goal line (Pravidlo 8-5-1-b). Pozn.: Pokud by obránce před stržení flagu dokázal z endzóny vyběhnout, vyústí v safety přijatá penalizace faulu, který nastal v endzóně.

Příklad IV.: 3&G na 21 yardech. **Obránce** chytil interception na 3 yardech a s míčem doběhl na 14 yardů. Během returnu trefil jeho spoluhráč ve **své** endzóně soupeře. - Posouzení: Safety. Místem penalizace faulu (zakázaného kontaktu) je basic spot, v tomto případě místo faulu, které je v endzóně (pravidlo 10-3-1, výjimka 3).

## Článek 2. Následující akce

Po safety rozehrává tým, který si připsal body (tým, který nezavinil safety), ze své 5yardové čáry.

## Část 5. Touchback

### Článek 1. Možnosti dosažení

Touchback nastane, pokud

- a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše **nebo fumblu, který nastal v hrací ploše**) skončí **na nebo** za goalline a tým útočící směrem k této goalline zavíní, že se tam dle pravidla dostal míč.
- b. Obránce chytí interception mezi svojí 5yardovou čárou a svojí goalline a setrvačností pohybu se dostane do svojí endzóny. **Akce poté v této endzóně skončí, aniž by míč endzónu opustil.**

### Článek 2. Následující akce

Po touchbacku rozehrává tým, v jehož endzóně skončila předchozí akce, ze své 5yardové čáry.

# Pravidlo 9. Fauly

## Část 1. Kontaktní fauly

### Článek 1. Zakázaný kontakt

- Je zakázáno dotýkat se schválně soupeře nebo rozhodčího.
- Je zakázáno stoupat, šlapat nebo skákat na jiného hráče.
- Je zakázáno držet nebo chytit jiného hráče.
- Nepohybující se hráči mají přednost místa a soupeři se jim musí vyhýbat.
- Runner nemá přednost pohybu a nevyhnutím se soupeři se dopustí fauly.
- Dokud lze během akce přihrát dopředu, mají hráči útoku přednost pohybu a hráči obrany se jim musí vyhýbat. Všichni hráči mají právo dostat se k letící přihrávce dopředu, nicméně nesmí se dopustit vrazení do soupeře.

**Příklad I.:** Obránce se postavil těsně u scrimmage line, přímo před receivera (man-to-man postavení). - Posouzení: Receiver se v prvních krocích musí vyhnout kontaktu s obránce, protože obránce má přednost místa. Pokud by se však obránce začal hýbat, tak přednost místa ztratí a musí se vyhýbat receiverovi, který má poté přednost pohybu.

**Příklad II.:** Obránce se postavil těsně u scrimmage line, přímo před receivera (man-to-man postavení). Po snapu se obránce pohnul směrem k míči, přičemž se srazil s receiverem, který chtěl běžet také směrem dovnitř. - Posouzení: Obránce se dopustil zakázaného kontaktu. Jakmile se obránce pohnul, tak ztratil přednost místa a musí se vyhýbat soupeři. Receiver se musí vyhnout místu, kde obránce stojí při snapu, ale není na něm, aby předvídal, jestli a kterým směrem se obránce pohne.

**Příklad III.:** Obránce se postavil přímo před receivera a před snapem roztáhl ruce, aby blokoval receivera. Po snapu se obránce nepohnul a receiver se dotkl jeho paže při pokusu oběhnout jej. - Posouzení: Obránce se dopustil vrazení. Ačkoliv má obránce přednost místa, tak nesmí dělat nic, čímž zbytečně vyvolá kontakt. Pozn.: Stejně by byl posouzen případ, kdy by snapper roztažením rukou omezil blitzera.

**Příklad IV.:** Obránce hlídal svoji zónu a díval se na quarterbacka. Receiver se rozběhl napříč hřištěm a záměrně do obránce zezadu vrazil. - Posouzení: Receiver se dopustil vrazení do soupeře. Receiveri nesmí do soupeře vrážet, ačkoliv mají přednost pohybu (Pravidlo 9-1-2).

**Příklad V.:** Obránce pozičně (bez kontaktu) vytlačoval runnery do autu. Runner se snažil nevyběhnout a při snaze běžet nadále podél sideline se dotkl obránce. - Posouzení: Runner se dopustil vrazení. On se musel vyhýbat soupeři, protože nemá přednost pohybu.

**Příklad VI.:** Dva obránce pozičně (bez kontaktu) sevřeli runnery mezi sebou. Runner se pokusil proběhnout mezerou mezi nimi, a přitom se jednoho z nich nebo obou dotkl. - Posouzení: Runner se dopustil vrazení. On se musel vyhýbat soupeři, a to i za cenu, že tím bude zastaven jeho forward progress.

**Příklad VII.:** Obránce běžel k runnerovi a přímo před ním uklouzl a spadl. Aby runner vyhnul kontaktu, tak musel obránce přeskochit. I na zemi se obránce pokusil natáhnout pro flag, ale neúspěšně, runnery nezastavil a ten pokračoval v běhu. - Posouzení: Runner se dopustil výskoku. Runner se musí vyhnout možné kolizi s obránce, i kdyby to mělo znamenat, že ho bude muset oběhnout.

**Příklad VIII.:** Receiver chytil přihrávku zády k obránce, který k němu přiběhl, zastavil (čímž získal přednost místa) a snažil se strhnout flag. Po chycení míče se receiver na místě otočil, při otočce se dotkl obránce a poté (bez dalšího doteku) se tomuto obránce vzdal a získal yardy. - Posouzení: Nejde o zakázaný kontakt. Otáčení se není bráno jako pohyb a receiver při něm má neztrácí přednost místa (Pravidlo 2-13-1). Poznámka: Pokud by receiver (nebo obránce) provedl jiný pohyb, kterým by došlo k doteku mezi hráči, tak by šlo o faul (zakázaný kontakt).

- Oprávnění blitzeri mají právo pohybu a hráči útoku se musí vyhnout kontaktu. Poznámka: I bez kontaktu se hráči útoku mohou dopustit blokování.

**PENALIZACE:** 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se fauly obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

**Příklad I.:** Blitzera sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku byl donucen pozměnit směr svého pohybu, aby se blitzera vyhnul. - Posouzení: Nejde o faul. Receiver musí blitzera dát přednost. Kdyby blitzera blit neohlásil v souladu s pravidly, dopustil by se blokování (fauly).

**Příklad II.:** Blitzera sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku ho blokoval nebo se s ním srazil. - Posouzení: Útok se dopustil blokování (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů). Hráči útoku se musí vyhnout dráze blitzera.

**Příklad III.:** Blitzera pomalu běžel po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku ho blokoval nebo se s ním srazil. - Posouzení: Obrana se dopustila blokování (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů a automatický první down). Blitzera má přednost pohybu pouze pokud sprintuje a hráči útoku mají možnost odhadnout blitzeraovu dráhu.

**Příklad IV.:** Blitzera sprintoval po snapu ke quarterbackovi. QB se rozběhl do strany a blitzera podle toho změnil směr svého běhu. - Posouzení: Jakmile blitzera změnil směr, tak ztrácí přednost pohybu. Po změně směru blitzera nesmí blokovat receivery.

**Příklad V.:** Blitzera trefil stojícího snappera, který po snapu zůstal stát. - Posouzení: Obrana se dopustila vrazení do soupeře (10 yardů a automatický první down). Přednost místa má vyšší prioritu než přednost pohybu (Pravidlo 2-13-2).

**Příklad VI.:** Blitzera se postavil přímo před snappera. Po snapu běžel přímo směrem ke quarterbackovi, ale snapper se nepohnul a chtěl využít své přednosti místa. Obránce změnil směr svého pohybu, aby se vyhnul snapperovi, který se ale těsně poté rozběhl pro pass a oba hráči se srazili. - Posouzení: Útok se dopustil vrazení do soupeře (10 yardů). Blitzera sice změnou směru ztrácí přednost pohybu, ale to nedává snapperovi právo vyvolat srážku. Pozn.: Pokud by blitzera měl ještě možnost podruhé změnit směr svého pohybu a vyhnout se střetu, tak by o snapperův faul nešlo.

**Příklad VII.:** Blitzera sprintoval po snapu ke quarterbackovi, ale než přeběhl scrimmage line, tak se zastavil. - Posouzení: Nejde o faul, blitzera nemusí přeběhnout scrimmage line. Jakmile se však zastaví, tak ztrácí přednost pohybu a musí se vyhýbat hráčům útoku.

**Příklad VIII.:** Receiver zkřížoval dráhu blitzera. Blitzera se pokusil srážce vyhnout, ale přesto receivera trefil. - Posouzení: Útok se dopustil vrazení (10 yardů).

**Příklad IX.:** Receiver zkřížoval dráhu blitzera. Blitzera se nepokusil srážce vyhnout a receivera trefil. - Posouzení: Útok se dopustil blokování (5 yardů) a obrana vrazení do soupeře (10 yardů a automatický první down). Fauly se vzájemně ruší.

**Příklad X.:** Receiver křížoval blitzeraovu dráhu, ale neblokoval jej. Při vzájemném míjení trefil blitzera receivera nataženou paží. - Posouzení: Blitzera se dopustil vrazení. Ačkoliv má přednost pohybu, tak nesmí vyhledávat kontakt.



Příklad XI.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama se dotkl jeho boků. - Posouzení: Taková dotek není faul, nemá na nic vliv.

Příklad XII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama strčil do jeho boků. QB musel udělat 2 kroky, aby udržel rovnováhu. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu.

Příklad XIII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem, který s ním v přirozeném házecím pohybu poté (nakročením nohy) srazil. - Posouzení: Nejde o faul, oba hráči stojí a mají přednost místa ve smyslu pravidla 2-13-1.

Příklad XIV.: Blitzař před quarterbackem odhazujícím míč vyskočil do výšky. QB po odhození udělal 3 kroky dopředu a srazil se s blitzařem. - Posouzení: Útok se dopustil zakázaného kontaktu, blitzař má přednost místa i při výskoku. Kdyby se však blitzař setrvačností ve výskoku pohyboval dopředu, byl by viníkem srážky on.

Příklad XV.: Blitzař před quarterbackem skočil směrem ke QB a pokusil se zblokovat míč. Míče se dotkl dřív, než míč opustil quarterbackovu ruku nebo se dotkl paže po odhození míče. - Posouzení: Obrana se dopustila vražení do soupeře (Pravidlo 9-1-2).

## Článek 2. Vražení do soupeře

a. Ani s předností pohybu není dovoleno vrážet do soupeře a **vyhledávat kontakt**.

b. Je zakázáno vyrazit míč z držení soupeře nebo míč soupeři brát.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

## Článek 3. Překážení

Náhradníci nebo trenéři nesmí během zápasu žádným způsobem překážet hráčům, rozhodčím nebo míči.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

## Část 2. Nekontaktní fauly

### Článek 1. Nesportovní chování

a. Jde o nesportovní chování, pokud člen týmu použije výrazy, gesta nebo postoje, které někoho uráží, ponižují, provokují, jsou vulgární nebo vyhrožující.

b. Nesportovního chování se dopustí hráč, který po skončení akce nepředá míč rozhodčímu, případně jej neodnese na místo dalšího rozehrání, případně jej nenechá na místě skončení akce.

c. Nesportovního chování se dopustí hráč, který po stržení flagu nepředá flag soupeři, případně jej nenechá na místě stržení. Hráči by ve vzájemném respektu měli dávat přednost předání flagu zpět soupeři.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z místa konce akce. Penalizováno jako faul v přerušené hře.

Příklad I.: Quarterback hodil interception, který obránce vrátil pro snadný touchdown. Než přeběhl goal line, tak slovně nebo gesty urážel quarterbacka. - Posouzení: Nesportovní chování, ale touchdown platí. Penalizace bude odměřena z touchdownového potvrzení, následovat tedy bude touchdownové potvrzení za 1 bod z 15 yardů nebo za 2 body z 20 yardů.

### Článek 2. Nesportovní jednání

a. Je zakázáno blokovat soupeře.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

b. Runner se nesmí předklonit nebo vyskočit.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

c. Runner si nesmí bránit flag.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

d. Strhnout flag je povoleno pouze runnerovi nebo hráči, který předstírá, že je runner.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

e. Je zakázáno záměrně kopnout do přihrávky **nebo fumbly**. Status míče se tímto nemění.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

f. Je zakázáno hrát v 6 nebo více hráčích.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu. Místem faulu je scrimmage line.

g. Trenéři a náhradníci nesmí během akce opustit týmovou zónu.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line. Místem faulu je scrimmage line.

h. Je zakázáno hrát se zakázanou výstrojí, bez povinné výstroje nebo s krvácejícím zraněním. Takoví hráči musí hřiště opustit okamžitě poté, co je k tomu vyzve rozhodčí.

PENALIZACE: 5 yardů, pokud tým již nemá týmový timeout. Jinak odebrání týmového timeoutu **týmu, který se provinil**.

**Příklad I.:** Runner okolo sebe mával rukama. Obránce, který se pokoušel strhnout flag, sice netrefil, ale obránci se stržení flagu nepovedlo. - Posouzení: Útok se dopustil bránění flagu. K tomu, aby byla obrana znevýhodněná, není kontakt mezi hráči nezbytný. I ruka (nebo míč) před flagem představuje ztížení stržení flagu.

**Příklad II.:** Runner okolo sebe mával rukama. Daleko stojící obránce se zoufalým skokem pokusil runnerovi strhnout flag. Ke kontaktu mezi hráči přitom nedošlo a obránce při svém skoku nemě žádnou šanci flag strhnout. - Posouzení: Nejde o foul. Aby to byl foul, tak by to něčemu muselo reálně bránit. Obráncův skok není foul.

**Příklad III.:** Runner běžel přímo k obránci a předklonil se. - Posouzení: Útok se dopustil faulu (předklonu, pravidlo 2-12-2). Obránce se musí vyhýbat hlavě a tělu runnera a takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje, ať už dojde nebo nedojde ke kontaktu.

**Příklad IV.:** Runner běžel přímo k obránci a ve snaze získat více yardů natáhl ruku s míčem. - Posouzení: Útok se dopustil bránění flagu. Obránce se musí vyhýbat míči v držení hráče takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje, ať už dojde nebo nedojde ke kontaktu.

**Příklad V.:** Runner bežel před obráncem a ve snaze získat více yardů natáhl před dostižením ruku s míčem. - Posouzení: Nejde o foul. Protože flag byl stržen zezadu, tak takový pohyb runnera nijak obránce neovlivnil.

**Příklad VI.:** Runner se pokusil vyhnout stržení flagu otočkou. Při otočce loktem trefil soupeře. - Posouzení: Runner se dopustil zakázaného kontaktu. Otočka sama o sobě zakázaná není, nicméně současně činí runnera odpovědného za kontakt mezi hráči. Poznámka: Pokud by runner provedl podřep, posoudila by se situace stejně.

**Příklad VII.:** Runner se pokusil vyhnout stržení flagu podřepem. Měl přitom míč před sebou v obou rukách s lokty do stran. Obránce se ohnul, aby dosáhl na flag, ale trefil runnerovi paži, který byla díky podřepu před flagem. - Posouzení: Runner se dopustil bránění flagu. Podřep sám o sobě faulem není, nicméně současně činí runnera odpovědného za zastínění flagu.

**Příklad VIII.:** Runner se zastavil a při otočce uskočil do strany při snaze vyhnout se stržení flagu. - Posouzení: Výskok. Otočka sama o sobě faulem není, nicméně současně s výskokem, ať už v jakémkoliv směru, se o foul jedná.

**Příklad IX.:** Runner běžel podél sideline a mířil k pylonu endzóny. Obránce se jej pokusil bez kontaktu pozičně vytlačit do autu, aniž by se při tom pokusil o stržení flagu. Runner skočil plavmo do endzóny, a ačkoliv předtím došlo ke kontaktu s obráncem, tak zvládl dotknout se míčem pylonu dřív, než skončil v autu. - Posouzení: Touchdown, ale současně i zakázaný kontakt, kterého se dopustil runner. Výskoku nebo předklonu se runner nedopustil, neboť se obránce nesnažil strhnout flag, nicméně runner byl zodpovědný za kontakt. Poznámka: Kdyby se obránce pokusil o stržení flagu, dopustil by se runner i výskoku. Obrana by si pak mohla vybrat mezi penalizací výskoku (se ztrátou downu) nebo zakázaného kontaktu.

**Příklad X.:** Blitzář strhl quarterbackovi flag těsně poté, co QB odhodil míč. Flag si nechal v ruce a běžel pronásledovat receivera. - Posouzení: Takové stržení flagu není foul, protože obrana má právo pokusit se o sack. Blitzář se však dopustil nesportovního chování, protože flag nevrátil soupeři ani jej nenechal na místě stržení dřív, než odběhl směrem k receiverům.

**Příklad XI.:** Blitzář pokračoval v běhu ke quarterbackovi i poté, co QB přihrál míč dozadu spoluhráči a následně mu strhl flag. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného stržení flagu. Blitzář quarterbacka připravil o možnost běžet s míčem během akce v případě, že by se k němu míč během akce vrátil. Poznámka: Pokud by přihrávka přeletěla scrimmage line, nebylo by již možné, aby se quarterback dostal dovoleným způsobem k míči, a tudíž by se o zakázané stržení flagu nejednalo. Mohlo by však jít o nesportovní chování, pokud by pozdní stržení flagu bylo vyhodnoceno jako provokace blitzáře.

**Příklad XII.:** Obránce strhl receiverovi flag přesně v okamžiku, kdy se receiver dotkl míče. Receiverovi ale míč vypadal a přihrávku chytil až na druhý pokus. - Posouzení: Nejde o foul. Obránce nemusí nutně vyčkávat, až se receiverovi podaří přihrávku chytil a může flag strhnout, jako by receiver míč chytil hned. Poznámka: Receiver v takovém případě nemůže po chycení přihrávky s míčem dále běžet, protože přišel o flag (Pravidlo 4-1-2-g) a akce končí v místě chycení. Pokud by obránce receiverovi flag strhnul příliš brzy (dřív, než se receiver dotkl míče), tak receiver s míčem také nemůže běžet, také končí akce, ale obrana bude penalizovaná za zakázané stržení flagu.

## Část 3. Střídání

### Článek 1. Průběh střídání

a. Útok může v přerušené hře vystřídat jakýkoliv počet hráčů. Poté, co se snapper dotkne míče, tak již útok střídat nesmí.

b. Obrana může v přerušené hře vystřídat jakýkoliv počet hráčů.

**PENALIZACE:** 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line. Hra zůstává přerušena.

c. Je zakázáno předstírat střídání a tím zmást soupeře. Je zakázáno zneužít střídání nebo taktiku se zapojením náhradníků ke zmatení soupeře

**PENALIZACE:** 10 yardů, penalizováno ze scrimmage line. Hra zůstává přerušena.

**Příklad I.:** Míč byl ready a útok byl v dovolené formaci, když hráč obvykle hrající jako quarterback vyšel směrem k sideline a začal něco řešit se svým trenérem. Zastavil se ještě v hrací ploše, čelem k sideline. Snapper poté uchopil míč a rozehrál na hráče obvykle hrajícího running backa. Ten hodil dovolenou přihrávku dopředu na hráče u sideline, který poté doběhl do endzóny. - Posouzení: Hra zůstává přerušena, zakázané střídání. Nefér taktika spojená se střídáním. Penalizováno 10 yardy z místa předchozího rozehrání, down se opakuje. Jakmile hráč vyrazí směrem k sideline, je ze strany obrany očekávatelné, že se jedná o střídání a nebude rozehráno. Poznámka: Pokud by dal hráč jasně najevo, že střídání bylo ukončeno (zaujetím pozice receivera stojícího jednu sekundu v klidu), tak by o foul nešlo. O foul by nešlo ani v případě, kdyby celá akce proběhla až poté, co by snapper uchopil míč, neboť po uchopení míče snapperem již střídání není povolen (pravidlo 7-1-3-a). V takovém případě by obrana střídání očekávat nemohla.

# Pravidlo 10. Penalizace faulů

## Část 1. Závažná porušení pravidel

### Článek 1. Surové fauly a hrubé nesportovní chování

Surový faul je takový faul, který ohrožuje soupeře a může mu způsobit zranění. Surový faul vede k vyloučení.

Trenér nebo hráč, který se v jednom zápase dopustí dvakrát nesportovního chování, bude vyloučen.

Vyloučený hráč nebo trenér musí týmovou zónu a musí zůstat v místě, kam není ze hřiště vidět.

### Článek 2. Nefér taktika

V případě, že tým odmítne pokračovat v zápase, opakovaně se dopouští faulů trestaných půlením vzdálenosti nebo se dopustí zjevně hrubě nesportovního jednání nepokrytého konkrétním pravidlem, může referee učinit jakékoliv opatření, které v dané situaci shledá adekvátním.

Referee může postupovat jako při faulu, může vyloučit hráče nebo trenéra, může přiznat body za skórovací akci, případně může i přerušit nebo ukončit zápas.

## Část 2. Provedení penalizace

### Článek 1. Kdy a jak je penalizace provedena

- Penalizace je provedena, jakmile je přijata, odmítnuta nebo zrušena.
- Jakákoliv penalizace může být kapitánem nebo trenérem týmu, který se neprovinil, odmítnuta, vyloučení hráče však odmítnout nelze.
- Po faulu musí být nejprve dokončena penalizace faulu, až poté může dát referee signál ready for play platný pro následující akci.
- O vysvětlení pravidel mohou žádat pouze kapitáni nebo trenéři.

### Článek 2. Současné se snapem

Faul, který nastal v okamžiku snapu, se posuzuje stejně, jako by nastal během dané akce (daného downu). Místem faulu je scrimmage line.

### Článek 3. Více faulů jednoho týmu během akce

Dopustí-li se tým během akce 2 nebo více faulů, vysvětlí referee možné penalizace kapitánovi nebo trenérovi týmu, který se neprovinil. Ten poté zvolí, která jedna z možných penalizací má být provedena.

### Článek 4. Vzájemně se rušící fauly

Dopustí-li se faulů během akce oba týmy, tak se fauly vzájemně ruší a down se opakuje.

Výjimky:

- Tým, který má na konci akce, během které došlo ke změně držení míče, míč v držení a nefauloval před poslední změnou držení míče, může vzájemné vyrušení faulů (a opakování downu) odmítnout a ponechat si míč. V takovém případě bude penalizován pouze tento tým za svůj faul během akce po poslední změně držení míče.
- Fauly, které nastanou během akce, avšak jsou dle pravidla posuzované jako fauly po akci, se vzájemně neruší s ostatními fauly a jsou vyřízené v pořadí, v jakém nastaly.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla chycená nebo interceptnutá na 15 yardech. Před chycením blokoval snapper blitzaře na 10 yardech a obránce se dotkl receivera na 20 yardech. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 15 yardech a return byl následně zastaven na 6 yardech. Před chycením blokoval snapper blitzaře na 10 yardech a během returnu blokoval blitzař snappera na 12 yardech. - Posouzení: Obrana může vzájemné vyrušení downů odmítnout (pravidlo 10-2-4, výjimka 1) a po odměření vlastního faulu si ponechat míč. Basic spot je v místě blitzařova faulu, následuje 1&G pro B na 17 yardech.

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 15 yardech a return byl následně zastaven na 6 yardech. Před chycením se obránce dotkl receivera na 10 yardech a během returnu snapper chytil (dopustil se zakázaného kontaktu) runnera na 12 yardech. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Příklad IV.: 3&M na 23 yardech. Runner bránil stržení faulu na 17 yardech obrany. Obránce si jej proto chytil, aby mohl flagy strhnout, což se mu nakonec povedlo na 12 yardech. Trenér týmu A chtěl odmítnout faul týmu B (tzn. odmítl vzájemné zrušení faulů) a požádal pouze o penalizaci za faul útoku, čímž by útok získal první down. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down. Ruší se fauly, nikoliv penalizace. Trenér nedostane možnost odmítnout penalizaci.

### Článek 5. Fauly po akci

Penalizace faulů po akci se vyřizují odděleně a v pořadí, v jakém nastaly.

## Článek 6. Fauly o přestávkách

Penalizace za fauly, ke kterým došlo mezi poločasy nebo mezi koncem druhého poločasu a prodloužení nebo mezi jednotlivými částmi prodloužení, se odměřují z místa začátku drivu následujícího po přestávce.

### Část 3. Postup při penalizaci

#### Článek 1. Basic spot

Basic spot je na scrimmage line.

Výjimky:

1. Při faulech útoku, které nastanou za scrimmage line, je basic spot v místě faulu.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvne a byl sacknut v endzóně. Snapper blokoval blitzáře na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z 8 yardů (následovat bude 2&M na 3.5 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude výsledkem akce safety.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Snapper blokoval blitzáře v endzóně. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu, tedy v endzóně. Přijmutí penalizace znamená safety. Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 1 yardu.

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Snapper blokoval blitzáře na 5 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude provedena z 5 yardů (následovat bude 2&M na 2.5 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 1 yardu.

Příklad IV.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Snapper blokoval blitzáře na 5 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude provedena z 5 yardů (následovat bude 2&M na 2.5 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 15 yardech. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na 7 yardech.

Příklad V.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Snapper blokoval obránce na 20 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 3.5 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 15 yardech. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na 7 yardech.

Příklad VI.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Snapper během receiverova běhu před skórováním blokoval obránce v endzóně (obranu). - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 3.5 yardech).

2. Při faulech obrany, které nastanou během akce, která skončí z pohledu útoku před scrimmage line (tzn. útok se posune dopředu), je basic spot v místě konce akce.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut v endzóně. Obránce blokoval snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 12 yardech). Poznámka: V případě, že by quarterback zahodil míč, aby se vyhnul sacku, tak pro penalizaci platí totéž.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Obránce blokoval snappera na 5 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 12 yardech).

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Obránce blokoval snappera v endzóně útoku. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 15 yardů (následovat bude 2&M na 20 yardech).

Příklad IV.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Obránce blokoval jiného receivera na 20 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 15 yardů (následovat bude 2&M na 20 yardech).

Příklad V.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Obránce blokoval před odhozením přihrávky snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce (na goal line obrany). Penalizace je odmítnuta dle pravidla (Pravidlo 10-3-2-1) a výsledkem akce je touchdown. Poznámka: Kdyby faulem byl zakázaný kontakt, tak bude penalizace odměřena při touchdownovém potvrzení.

Příklad VI.: 2&M na 7 yardech. Blitzář chytil quarterbacka za kráťasy, ale QB přesto zvládl hodit přihrávku, která byla chycená na 12 yardech. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 12 yardů (následovat bude 1&M na 22 yardech; součástí penalizace je i automatický první down).

Příklad VII.: 4&M na 9 yardech. Obránce kopl do míče, aby zabránil jeho chycení a přihrávka spadla na zem. - Posouzení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z 9 yardů (následovat bude 4&M na 14 yardech).

Příklad VIII.: 4&M na 9 yardech. Obránce kopl do míče, aby zabránil jeho chycení, nicméně přihrávku receiver přesto chytil a s míčem doběhl na 22 yardů. - Posouzení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 22 yardů (následovat bude 1&G na 23 yardech obrany).

3. Při faulech, které nastanou po změně držení míče, je basic spot v místě konce akce. Výjimka: Při faulech, které nastanou po poslední změně držení míče, dopustí se jich tým v držení míče a dopustí se jich za místem konce akce, je basic spot v místě faulu.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče chytil snapper runnera na 18 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena ze 12 yardů (následovat bude 1&G na 6 yardech).

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na 18 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude odměřena z 18 yardů (následovat bude 1&G na 23 yardech).

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena ze 12 yardů (následovat bude 1&G na 17 yardech).

Příklad IV.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po interceptionu (a před fumblem) chytil spoluhráč snappera returnera na 18 yardech týmu A. - Posouzení: Útok se dopustil zakázaného kontaktu (držení). Míč zůstane útoku, basic spot je v místě konce akce (Pravidlo 10-3-1, výjimka 3), následovat bude 1&M na 10 yardech týmu A.

Příklad V.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po fumble spoluhráč snappera blokoval soupeře na 18 yardech týmu A. - Posouzení: Útok se dopustil blokování. Míč zůstane útoku, basic spot je v místě faulu (Pravidlo 10-3-1, výjimka 3, poslední běh), následovat bude 1&M na 13 yardech týmu A.

Příklad VI.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po interceptionu (a před fumblem) blokoval spoluhráč returnera soupeře na 18 yardech. Po fumble blokoval spoluhráč snappera soupeře na 15 yardech. - Posouzení: Útok se odmítne vzájemné zrušení faulů a ponechá si míč. Penalizován bude zakázaný kontakt útoku (pravidlo 10-2-4, výjimka 1), basic spot je v místě faulu (Pravidlo 10-3-1, výjimka 3, poslední běh). Následovat bude 1&M na 7.5 yardech.

## Článek 2. Postup

Fauly během akce jsou penalizované z místa předchozího rozehráni, není-li uvedeno konkrétně jinak.

Fauly po akci jsou penalizované z místa následujícího rozehráni.

Fauly obou týmů po akci se vzájemně ruší a předchází down se počítá.

Pro fauly během nebo po touchdownu nebo touchdownovém potvrzení platí:

1. Fauly týmu během akce, ve které tento tým dostal touchdown, s 10yardovou penalizací jsou penalizované při touchdownovém potvrzení. Ostatní fauly jsou odmítnuty dle pravidla.
2. Fauly mezi touchdownem a ready for play před touchdownovým potvrzením jsou penalizované při touchdownovém potvrzení.
3. Fauly týmu během akce, ve které soupeř úspěšně potvrdil touchdown, s 10yardovou penalizací jsou penalizované z místa následujícího rozehráni. Ostatní fauly jsou odmítnuty dle pravidla.
4. Fauly po touchdownovém potvrzení jsou penalizované z místa následujícího rozehráni.

Příklad I.: 3&G na 19 yardech. Blitz zvednutím ruky ohlásí současně 3 blitzaři. - Posouzení: Hra zůstává přerušena. Zakázané ohlášení blitzu. Penalizace bude provedena z 19 yardů, následovat bude 3&G na 14 yardech.

Příklad II.: 2&M na 15 yardech. Runner se brání stržení flagu na soupeřových 22 yardech. - Posouzení: Penalizace bude provedena z místa faulu a vrátí tedy útok zpět na jeho polovinu, následovat bude 3&M na 23 yardech týmu A.

Příklad III.: 4&M na 9 yardech. Příhrávka dopředu trefí obránce do holeně, odražený míč spadne na zem. - Posouzení: Nejde o faul, obránce netrefil míč úmyslně. Útok nezískal první down, míč náleží obraně a následovat bude 1&M na 5 yardech.

Příklad IV.: 2&G na 10 yardech. Příhrávka je chycená v endzóně. Obrana se dopustila pass interference. - Posouzení: Výsledkem akce je touchdown, penalizace bude provedena při touchdownovém potvrzení (pravidlo 10-3-2-1).

Příklad V.: Touchdownové potvrzení z 5 yardů. Příhrávka je chycená v endzóně. Obrana se během akce dopustila v endzóně zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení (za 1 bod) je úspěšné, penalizace bude provedena při následujícím snapu (následovat bude 1&M na 2.5 yardech).

Příklad VI.: Touchdownové potvrzení z 5 yardů. Příhrávka je chycená v endzóně. Útok se během akce dopustil v endzóně zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení není úspěšné, penalizace bude provedena a potvrzení (za 1 bod) se bude opakovat z 15 yardů. Poznámka: Pokud by se útok dopustil pass interference (se ztrátou downu), potvrzení by nebylo úspěšné a neopakovalo by se. Penalizace nebude provedena při následujícím snapu, následovat bude 1&S na 5 yardech.

Příklad VII.: Útok dal v (prvním) prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Během potvrzení se obrana dopustila zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení je úspěšné, penalizace bude provedena při následujícím snapu (Pravidlo 10-2-6). Tým B bude rozehrávat 1&G z vlastních 15 yardů. Poznámka: V prodloužení nelze získat první down překročením půlící čáry. První down lze získat jedině v případech, kdy je součástí penalizace automatický první down. Rovněž platí, že útok neměl možnost opakovat touchdownové potvrzení a po penalizaci potvrzovat za 2 body z 5 yardů (Pravidlo 8-3-2-e).

Příklad VIII.: Tým 1 dal v první části (prvního) prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Tým 2 pak dal také touchdown a také jej potvrdil za 1 bod. Během tohoto touchdownového potvrzení se obrana (tým 1) dopustila zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení je úspěšné. Stav je stále nerozhodný a hrát se bude druhé prodloužení. Penalizace bude provedena při následujícím snapu (pravidlo 10-3-2-3). Následovat bude 1bodové potvrzení pro tým 1 z 15 yardů.

## Článek 3. Polovina vzdálenosti

Žádná yardová penalizace, včetně penalizací při touchdownovém potvrzení, nemůže být delší než polovina vzdálenosti mezi místem penalizace a goal line faulujícího týmu.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Útok se dopustil false startu. - Posouzení: Hra zůstává přerušena. Penalizace bude odměřena z 8 yardů, následovat bude 2&M na 3.5 yardech.

Příklad II.: 4&G na 3 yardech. Obrana se dopustila pass interference v endzóně, příhrávka byla nechycená. - Posouzení: Penalizace bude odměřena ze 3 yardů, následovat bude 1&G na 1.5 yardu (součástí penalizace je i automatický první down).

## Zvláštní část. Principy penalizace

Stručný přehled pro pochopení pravidel týkajících se penalizace.

Fauly před snapem znamenají, že hra zůstává přerušena a fauly jsou penalizované ze scrumage line.

*Zakázaný snap, zdržování hry, postavení útoku před scrumage line, false start, offside, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem, zakázané střídání.*

Procedurální fauly se penalizují ze scrumage line.

*Včasně neodhození přihrávky, zakázané dotknutí se míče, zakázaný motion, nezahrání házečí akce v bezběhové zóně, offside, zakázaný běh, zakázaný blitz, nesetrvání v týmové zóně.*

Fauly, kterých se může dopustit pouze runner, se penalizují z místa faulů a součástí penalizace je i ztráta downu.

*Zakázaná přihrávka (dopředu i dozadu), předklon, výskok, bránění flagu.*

Zakázaný kop ukončuje akci a faul je penalizován jako faul po akci.

Fauly během akce se penalizují z basic spotu.

*Zakázaná předávka, blokování, zakázané stržení flagu, záměrné kopnutí do přihrávky, pass interference, zakázaný kontakt, vražení do soupeře, překážení, hraní v 6 a více hráčích, nesportovní chování.*

Při faulech útoku je basic spot je na scrumage line nebo v místě faulu, to podle toho, co je z pohledu útoku více vzadu (co je pro útok horší).

Při faulech obrany je basic spot je na scrumage line nebo v místě konce akce, to podle toho, co je z pohledu útoku více vpředu (co je pro útok lepší).

Nesportovní chování jsou penalizována jako fauly po akci.

Fauly obou týmů během akce se vzájemně ruší a down se opakuje.

Výjimka: Tým, který má jako poslední míč v držení, může opakovaní downu odmítnout a nechat si míč, za předpokladu, že předtím, než získal míč, nefauloval. V takovém případě bude penalizován pouze faul tohoto týmu.

Fauly po změně držení míče se posuzují podobně jako fauly během akce. Při faulech týmu v držení míče se takové fauly penalizují z místa konce akce nebo z místa faulu, to podle toho, co je z pohledu tohoto týmu více vzadu (co je pro něj horší). Fauly druhého týmu se penalizují z místa konce akce.

# Pravidlo 11. Rozhodčí

## Část 1. Obecně

### Článek 1. Působnost rozhodčích

Působnost rozhodčích začíná losem a končí signálem, kterým referee ukončí zápas.

### Článek 2. Počet rozhodčích

Zápas řídí sestava 2 (R a FJ), 3 (R, FJ a LM) nebo 4 (R, FJ, LM and SJ) rozhodčích.

### Článek 3. Úkoly

- Rozhodčí mají úkoly rozdělené podle Manuálu IFAF pro rozhodčí flag fotbalu, nicméně každý z nich může posuzovat jakoukoliv záležitost, kterou v danou chvíli uzná za vhodnou, a jednotliví rozhodčí si nejsou vzájemně nadřazeni.
- Rozhodčí jsou oblečeni a vybaveni v souladu s Manuálem IFAF pro rozhodčí flag fotbalu.

## Část 2. Referee (R)

### Článek 1. Pozice

Před akcí se referee staví za hráče útoku, částečně stranou (na stranu, kde stojí FJ).  
V sestavě 2 rozhodčích přebírá referee pozici LM.

### Článek 2. Úkoly

- Referee má nejvyšší kontrolu a dohled nad zápasem. **S konečnou platností** rozhoduje o připisování bodů za skórovací akce a jeho rozhodnutí týkající se zápasu jsou konečná.
- Referee před zápasem musí zkontrolovat hřiště a nahlásit veškeré nesrovnalosti pořadateli a ostatním rozhodčím.
- Referee má v působnosti dohled na hráčskou výstroj.
- Referee dává signál ready for play, dává pokyny týkající se game clocku, měří play clock, sleduje počet týmových timeoutů, přiřkává první downy a vyhlašuje penalizace.
- Referee informuje oba trenéry o vyloučených členech týmů.
- Referee počítá hráče útoku.
- Po rozehrání má referee odpovědnost za dění v okolí míče za scrimmage line. Referee má zodpovědnost za dění okolo quarterbacka.

## Část 3. Linesman (LM)

### Článek 1. Pozice

Před akcí se linesman staví na scrimmage line na sideline, na které je ukazatel downů.

### Článek 2. Úkoly

- Linesman má na starost ukazatel downů.
- Linesman počítá hráče útoku a hlídá číslo downu.
- Linesman má odpovědnost za scrimmage line a za svojí sideline.
- Linesman má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Linesman hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

## Část 4. Field judge (FJ)

### Článek 1. Pozice

Před akcí se field judge staví 7 yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline naproti ukazatele downů.

### Článek 2. Úkoly

- V sestavě **dvou nebo** tří rozhodčích měří field judge hrací čas.

- b. Field judge počítá hráče obrany.
- c. Field judge má odpovědnost za svojí sideline.
- d. Field judge má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Field judge hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

## **Část 5. Side judge (SJ)**

### **Článek 1. Pozice**

Před akcí se side judge staví 7 nebo více yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline, na které je ukazatel downů.

### **Článek 2. Úkoly**

- a. Side judge měří hrací čas.
- b. Side judge počítá hráče obrany.
- c. Side judge má odpovědnost za receiversy při dlouhých přihrávkách a má odpovědnost za dění ve svém okolí. Side judge hlídá forward progress při dlouhých akcích.



## Přehled penalizací

Vpravo jsou ve sloupcích informace o signálu rozhodčích, odkaz na pravidlo (pravidlo-část-článek) a místo, odkud se odměřuje penalizace (BS: basic spot, SL: scrimmage line, MF: místo faulu, KA: místo konce akce).

### Automatický první down (APD)

Pass interference obrany [rovněž 10 yardů] .....	33	7-3-3	BS
Zakázaný kontakt obrany [rovněž 10 yardů] .....	38	9-1-1	BS
Vražení do soupeře obrany [rovněž 10 yardů] .....	38	9-1-2	BS
Překážení obrany [rovněž 10 yardů] .....	38	9-1-3	BS

### Ztráta downu

Neodhození přihrávky (nezbavení se míče) .....	21	7-1-3	SL
Zakázaná přihrávka dozadu [rovněž ztráta 5 yardů] .....	35	7-2-1	MF
Zakázané dotknutí míče .....	9	7-2-4	SL
Zakázaná přihrávka dopředu [rovněž ztráta 5 yardů] .....	35	7-3-2	MF
Pass interference útoku [rovněž ztráta 10 yardů] .....	33	7-3-3	BS
Výskok nebo předklon [rovněž ztráta 5 yardů] .....	51	9-2-2	MF
Bránění flagu [rovněž ztráta 5 yardů] .....	52	9-2-2	MF

### Ztráta 5 yardů

Zakázaný kop .....	19	6-1-1	KA
Rozehrání před ready for play .....	19	7-1-1	KA
Zdržování hry .....	21	7-1-1	KA
Zakázaný snap .....	19	7-1-2	KA
Postavení útoku před scrimmage line, false start .....	19	7-1-3	KA
Zakázaný shift, zakázaný motion, zakázaný běh, nezahrání házecí akce .....	19	7-1-3	SL
Offside, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem .....	18	7-1-4	KA
Zakázaný blitz .....	18	7-1-4	SL
Zakázaná předávka .....	19	7-1-5	BS
Zakázaná přihrávka dozadu [rovněž ztráta downu] .....	35	7-2-1	MF
Zakázaná přihrávka dopředu [rovněž ztráta downu] .....	35	7-3-2	MF
Blokování .....	43	9-2-2	BS
Výskok nebo předklon [rovněž ztráta downu] .....	51	9-2-2	MF
Bránění flagu [rovněž ztráta downu] .....	52	9-2-2	MF
Zakázané stržení flagu .....	52	9-2-2	BS
Kopnutí do přihrávky .....	19	9-2-2	BS
Hraní v 6 nebo více hráčích .....	22	9-2-2	BS
Překážení .....	27	9-2-2	SL
Nepovolené střídání.....	22	9-3-1	KA

### Ztráta 10 yardů

Pass interference útoku [rovněž ztráta downu] .....	33	7-3-3	BS
Pass interference obrany [rovněž APD] .....	33	7-3-3	BS
Zakázaný kontakt [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD] .....	38	9-1-1	BS
Vražení do soupeře [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD] .....	38	9-1-2	BS
Překážení [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD] .....	38	9-1-3	BS
Nesportovní chování .....	27	9-2-1	KA
Nepovolené střídání jako taktický nástroj.....	22	9-3-1	KA

### Odečtený týmový timeout

Hraní se zakázanou výstrojí nebo bez povinné vstroje.....	3	9-3-2	KA
Hraní s krvácejícím zraněním .....	3	9-3-2	KA

### Ztráta poloviny vzdálenosti

V případě, kdy délka penalizace přesáhne polovinu vzdálenosti ke goal line.....		10-2-3	
---	--	--------	--