



2002 AFK

AMERİKAN FUTBOLU
KURALLARI ve AÇIKLAMALARI

AMERİKAN FUTBOLU KURULU
TÜRKİYE, 2002

Doğu Akdeniz Üniversitesi Crows Amerikan Futbol Takımı, 2004

Kural 1

Oyun, Saha, Oyuncular ve Malzemeler

BÖLÜM 1. GENEL HÜKÜMLER

Oyun

MADDE 1.

- Oyun, çim yüzeyli bir Amerikan futbolu sahasında, 11'er oyuncudan oluşmuş iki takım arasında oynanır.
- Bir takım sahada 11'den az oyuncu bulundurulabilir. Ancak aşağıdaki şartları yerine getirmelidir:

- Free-kick vuruşlarında, topa vuran oyuncunun her iki tarafında en az 4 oyuncu bulunmalıdır. (K6-1-2-c)
- Snap'te, hücum scrimmage çizgisinde, forması kurallara uygun şekilde numaralanmış, en az 7 oyuncu bulunmalıdır. (K2-21-2 K2-27-4 K7-1-3-b-1) (İstisna: K1-4-2-b)

Kale Çizgileri

MADDE 2. Sahanın her iki ucunda, sahanın o tarafını savunan takıma ait bir kale çizgisi bulunur. Takımlar, topu bu kale çizgisini koşu, pas ile geçirerek veya bir kick oyunu ile kale direkleri arasından geçirerek sayı yapmaya çalışır.

Kazanan Takım ve Skor

MADDE 3.

- Takımlar belirtilen kurallara göre sayı kazanır, ve maçın (veya uzatmanın) sonunda –maç hükmen sonuçlanmamışsa– daha çok sayı yapmış olan takım kazanır.
- Oyunun sona ermesi ve skorun kayıtlara geçmesi, referee'nin onayı ve kararı ile gerçekleşir.

Hakemler

MADDE 4.

- Oyun 4 ila 7 hakemin yönetiminde oynanır : referee, umpire, linesman, line judge, back judge, field judge ve side judge. Back judge, field judge ve side judge'in kullanımı opsiyoneldir.
- Hakemler AFK tarafından atanır.

Takım Kaptanları

MADDE 5.

- İki takım da referee'ye saha kaptanlarını belirtecektir, ve hakemlerle diyaloglarda sadece bir takım kaptanı konuşacaktır. Her iki takımda da toplam 4 tane kaptandan fazla olmayacaktır ve bunlar para atışında yer alacaktır.
- Bir takım kaptanının kendisine sunulan seçeneklerden ilk seçimi değiştirilemez.
- Herhangi bir oyuncu mola isteyebilir.

Kurallara Tabii Kişiler

MADDE 6. Bütün oyuncular, yedekler, değiştirilmiş oyuncular, koçlar, çalıştırıcılar, takım ile ilişkili bulunan kişiler ve takımın kendisine ayrılmış bölümünde yer alan kişiler kurallara tabiidir.

BÖLÜM 2. OYUN SAHASI

Boyutlar

MADDE 1. Saha dikdörtgen biçiminde, ve takip eden sayfalarda belirtilen ölçülerde olacaktır.

- Bütün saha çizgileri, belirgin şekilde çizilecektir.
- Her iki sideline'dan 60feet uzaklıkta iç sınır çizgileri (inbounds lines) yer alacaktır. Bu çizgiler 24inch uzunluğunda olacaktır.

Sınır çizgileri

MADDE 2. Ölçümler sınır çizgilerinin içinden yapılacaktır. Kale çizgileri endzone'a dahildir.

Takım Alanı

MADDE 3.

- Sahanın her iki yanında, saha yan çizgilerinin gerisinde, iki 25yard arasında uzanan bir çizgi, yedek oyuncular, çalıştırıcılar ve yetkili diğer kişiler için olan takım alanını oluşturacaktır.
- Sadece çalıştırıcılar takım alanı ile saha arasındaki bölümde yer alabilir.
- Yetkili olmayan kişilerin çalıştırıcılar alanı ve takım alanından çıkarılması hakemlerin görevi ve yetkisi altındadır.

Kaleler

MADDE 4.

- Kaleler yerden minimum 30 feet yüksekliğe erişmelidir. Kalenin yatay barı yerden 10 feet yüksekte olmalıdır.
- Sadece bir kalenin uygun olduğu durumlarda, hakem kick'ler için o kalenin kullanılmasına karar verebilir, veya kalelerin kullanılmamasına karar verebilir.

Gidilecek Mesafe ve Hak İndikatörleri

MADDE 5. Saha kenarında, hücum takımının gitmesini gereken mesafeyi ve hak (down) sayısını gösteren indikatörler bulundurulacak ve hakemlerin işaretleri doğrultusunda kullanılacaktır.

Sahada Kullanılacak Malzemeler

MADDE 6. Saha çiziminde, down veya yard gösteriminde kullanılacak malzemelerin oyuncu sağlığına tehlike teşkil etmeyecek şekilde kullanılması, tehlikeli maddelerin kullanımından kaçınılması zorunludur. Gerekli tedbirler referee'nin yönetiminde, ve onayı ile yapılacaktır.

Oyun Alanı

MADDE 7.

- Oyun alanının herhangi bir bölgesini, herhangi bir takımın veya oyuncunun lehine olacak şekilde düzeltmek veya bozmak kuraldışıdır. (İstisna: K2-15-4-b K2-15-4-c)

CEZA K9-2-3-c çerçevesinde hakemin inisiyatifinde cezalandırılacaktır.

- Referee, oyunun uygulanması için gerekli ördüğü tadilatları şart koşma hakkına sahiptir.

BÖLÜM 3. TOP

Ölçüler

MADDE 1.

- Top figürde belirtilen ebatlarda olacaktır.
- Top ten renginde (kahverengi) olacaktır.
- Top basıncı belirtilen basınç aralığında (12.5-13.5psi) olacaktır.

Topların Kullanım İzni

MADDE 2.

- Referee, topaların uygunluğu konusunda karar vermeye yetkili tek kişidir. Her takım kendi kullanmak istediği topu maçıdan önce hakemlere belirtmelidir. Maç sırasında referee yeni topları oyuna sokabilir.
- Ev sahibi takım, topaların şişirilmesi amacıyla pompa, ve ölçüm cihazı bulundurmaya zorundadır.
- Ev sahibi takım, kurallara uygun top bulundurma zorunluluğundadır.
- Maç sırasında her iki takım da, kurallara uygunluğu kabul edildikten sonra, dilediği topu kullanabilir.
- Ziyaretçi takım kullanmak istediği topları sağlamak zorundadır.
- Kullanılacak bütün toplar, referee maç başlamadan önce kontrol için istediği zaman sunulmalıdır. Daha sonra sunulan toplarda referee'nin kabul etmeme hakkı vardır.

BÖLÜM 4. OYUNCU VE OYUN EKİPMANI

Önerilen Numaralandırma

MADDE 1. Oyuncuların aşağıdaki sisteme benzer bir şekilde numaralandırılması tavsiye edilir. (K1-4-2-b)

Oyuncuların Numaralandırılması

MADDE 2.

- Bütün oyuncular 1-99 arası numaralandırılacaktır. (0 olmaması şartı kaldırıldı)
- Bir scrimmage down'da, hücum takımında en az 5 oyuncunun 50-79 arası numaralandırılmış olması gerekir.
- Bir down sırasında, aynı takımdan iki oyuncunun aynı numaralarla oyunda olması kurallara aykırıdır.
- Rakibi yanıltmak amacıyla oyun sırasında değiştirilmesi kuraldışıdır.

CEZA Live-ball faulu. Bir önceki noktadan 15yard. Aşırıya kaçan/süreklili tekrar eden durumlarda diskalifiye.

Karşıt Renkler

MADDE 3.

a. Karşı karşıya gelen takımların farklı, zıt tonlarda/renklerde forma giymesi gerekmektedir. Herhangi bir takımdan oyuncular aynı renk ve tip forma giyeceklerdir. Genel seçim olarak (mümkünse) ziyaretçi takım beyaz (açık) renk forma giyecektir. Takımların forma renklerinin aynı/benzer olması durumunda, referee iki şekilde karar verebilir:

1. Ziyaretçi takım antrenman forması/forma üstü ile maça çıkar.
2. Ziyaretçi takım başka bir takımın formasını giyer.
3. Maç ertelenir.
4. Takımlar aralarında anlaşamıyorsa ve hakem formaların karışacağından eminse, uygun formayı sağlayamayan takım aleyhine maç iptal edilir. Uygun formayı sağlayamayan takım hükmen yenik sayılır.

Zorunlu Ekipman

MADDE 4. Bütün oyuncuların aşağıdaki zorunlu ekipmanı giymesi zorunludur.

- a. Diz pad'leri. En az 0.5inch kalınlığında, dizleri kapayacak şekilde ve pantolonun altında. Pantolon üstüne pad veya benzer koruma ekipmanı giymeyecektir. Aynı takımdan oyuncuların aynı renk ve dizaynda pantolon giymesi zorunludur.
- b. Yüz koruyucu ve kask (Face mask ve helmet). Kask'ların dört nokta veya altı nokta bağlantılı bir çene koruyucu (chin strap) ile bağlanmış olması gerekir. Yetkililer, gerekli bağlantıların yapılmadığını fark ettiklerinde oyuncuları mola almadan uymaları gerekir. Aynı takımdan oyuncular aynı renk ve dizaynda kask ve yüz koruyucu giyeceklerdir.
- c. Omuz koruyucu pad'ler (Shoulder pad), kalça koruyucu pad ve baldır pad'leri.
- d. Dişlik.
- e. Omuz padlerini örtecek, kolay yırtılmayacak, ve K1-4-4-f'ye uygun şekilde forma.
- f. Formanın önünde ve gerisinde, kolayca görülecek şekilde oyuncu numaraları.

Not: Bir oyuncunun bütün zorunlu ekipman kurallarına uymaması halinde, kural ihlalinde bulunan takıma mola verilerek durumun düzeltilmesi istenecektir. Durum düzeltilene kadar oyuncu oyuna alınmayacaktır. (K3-3-6 K3-4-2-b-2)

Kuraldışı Malzeme

MADDE 5. Kurallara aykırı malzeme giyen oyuncuların oynamasına müsaade edilmeyecektir. Umpire bu konuda kendi inisiyatifinde karar verme yetkisine sahiptir. Kurallara aykırı malzemeye örnekler aşağıdaki gibidir.

- a. Protez kol gibi, diğer oyunculara zarar verebilecek giyim gereçleri.
- b. El, kol, dirsek bölgesinde sert, aşındırıcı maddeler. Bu malzemelerin üstünün kapatılması, veya sünger, köpük, pad gibi maddelerle örtülmesi durumunda, umpire kendi inisiyatifinde karar verebilir, ancak bu tür gereçlere ancak sakatlık ve benzeri durumlarda ekstra koruma için izin verilebilir.
- c. Sert malzemeden yapılmış baldır koruyucular. Bu malzemelerin üstünün kapatılması, veya sünger, köpük, pad gibi maddelerle örtülmesi durumunda, umpire kendi inisiyatifinde karar verebilir, ancak bu tür gereçlere ancak sakatlık ve benzeri durumlarda ekstra koruma için izin verilebilir.
- d. Oyuncudan veya üzerindeki giysi ve oyun malzemelerinden dışarıya çıkan metal malzeme.
- e. 0.5inch ten uzun metal ayakkabı vidaları.
- f. Top ile yakın veya benzer renkte oyun ekipmanı.
- g. Topu veya rakibi etkileyecek yapışkan veya akıcı madde (yapışkan, boya, yağ).
- h. Bantlanmış veya bağlanmış formalar.
- i. Üzeri örtülmemiş kaburga koruyucu, omuz koruyucu, sırt koruyucu pad eklentileri.

Not: Kurallara aykırı malzeme giyilmesine izin verilmeyecektir. Kurallara aykırı malzeme giyen oyuncunun

takımına bir mola verilecektir. (K3-3-6 K3-4-2-b-2)

İstisna: Eğer malzeme oyun içerisinde kurallara aykırı duruma gelirse, oyuncunun malzemesi düzeltilene kadar oyun dışına alınır, takıma mola sayılmaz.

Zorunlu ve Kurallara Aykırı Malzeme Kurallarının Uygulanması

MADDE 6. Zorunlu malzeme kuralları şu şekilde uygulanır.

- a. İlk 3 kural ihlalinde mola sayılacaktır. Eğer takımın molası kalmamışsa, 5yard ceza verilecektir.
- b. Hakemler, oyuna hazır işareti vermeden önce oyuncuların giydiği malzemeyi kontrol etmelidir (Hakemin gerektiği durumlarda süreyi resetlemesine izin verildi).
- c. Sahada forma değiştirilemez. Gerekli değişiklik takım alanında yapılacaktır.

Koçlara Kuralların Bildirilmesi

MADDE 7. Takım koçu veya yetkili kişisi, maçtan önce:

- a. Takım oyuncularına zorunlu giyim kuralları konusunda hatırlatma yapıldığını
- b. Takım oyuncularına kurallara uygun malzeme verildiğini
- c. Oyuncuların malzemelerin giyimi konusunda bilgilendirildiğini
- d. Oyuncuların, malzemenin kurallara aykırı hale gelmesi durumunda koç ve çalıştırıcıları uarması gerektiğinin hatırlatıldığını hakeme belirtmek durumundadır.

Tütün ve Alkol Ürünleri Kullanımı

MADDE 8. Kurallara tabii bütün kişilerin hakemin görev süresi boyunca, tütün ve alkol ürünleri kullanması yasaktır (Sağlık görevlilerinin kullandığı alkol bazlı sağlık ekipmanları bu kapsama girmemektedir).

CEZA Diskalifiye. Sahada yapılan ihlaller bir sonraki noktadan ölü-top faul olarak alınacaktır.

Saha ölçüleri

MADDE 9.

- a. Saha çiziminde takip eden sayfalardaki ölçülerin korunması tavsiye edilir. AFK, saha ölçümlerine ilişkin burada belirtilenlere ek koşullar/sınırlamalar getirme yetkisine sahiptir.
- b. Saha ölçülerinin belirtilenden farklı olması durumunda, referee, AFK kararları ve kendi inisiyatifi dahilinde, sahanın uygunluğu üzerinde karar verebilir.

Kural 2

Tanımlar

BÖLÜM 1. ÖRNEK KARARLAR VE HAKEM İŞARETLERİ

MADDE 1.

- a. Örnek kararlar, gerçek bir durum karşısında verilen örnek hakem kararlarıdır. Bunlar kuralların uygulanışını örneklemeye yarar. Eğer resmi kurallar ile örnek kararlar arasında bir çelişki varsa öncelik resmi kurallarıdır.
- b. Hakem işaretlerine örnekler Resmi Futbol İşaretleri'nde 1 den 47 ye kadar verilmiştir.

BÖLÜM 2. TOP: ÖLÜ, CANLI, LOOSE

Canlı Top (Live Ball)

MADDE 1. Canlı top oyunda olan toptur. Bir pass, kick ya da fumble eğer yere değmemişse havada canlı toptur.

Ölü Top (Dead Ball)

MADDE 2. Oyunda olmayan toptur.

Loose Ball

MADDE 3.

a. Loose ball, aşağıdaki durumlarda, herhangi bir oyuncunun hakimiyetinde olmayan canlı toptur:

- Koşu oyununda.
- Hakimiyetin kazanılmasından veya tekrar kazanılmasından önce yapılan scrimmage veya free kick'te veya topun kurallar dahilinde dead olması durumundan önce.
- Kurallara uygun bir ileri pasa değıldikten sonra ve tamamlanmış, tamamlanmamış pas veya interception olarak kabul edilmesinden önceki sürede.

Not: Bu süre, bir ileri pas oyununda geçerlidir, ve topa değme hakkı olan her oyuncu tarafından herhangi bir yöne doğru elle vurulabilir.

b. Bütün oyuncular fumble (İstisna: K7-2-2-a K7-2-2-b-2 K8-3-2-d-5) veya bir geri pas sonucu loose olan bir topu tutma, recover etme, topa değme hakkına sahiptir. Ancak bir kick sonrası loose olan bir topa değme hakkı, kick kuralları (K6) çerçevesinde, ve bir ileri pasa değme kuralları da pas kuralları (K7) çerçevesinde değerlendirilir.

Topun Oyuna Hazır Olması

MADDE 4. Bir dead ball'un oynamaya hazır olması, o topun oyuna sokulabileceğini belirtir. Aşağıdaki durumlarda top oyuna hazır olarak belirtilmiştir:

- Süre devam ediyorken, referee'nin düdüğünü çalması ve topun oyuna hazır olduğunu işaret etmesiyle.
- Süre durmuş iken, referee'nin düdüğünü çalması ve "sürenin başlatılması" sinyalini veya "top oyuna hazır" sinyalini vermesi ile. (İstisna: K3-3-3-f-4-c K3-3-3-f-4-f)

Sahip Olma

MADDE 5. "sahip olma" bir live ball'u veya free kick yapılmış topu tutma veya kontrol etmek anlamına gelen bir terimdir.

- Bir oyuncunun topa sahip olması, oyuncunun top yere değmeden topu tutmuş yada kontrol altına almış olmasını belirtir.
- Bir takımın topa sahip olması, oyuncularından birisinin topa sahip olduğunu, veya punt, drop kick veya place kick yaptığını, veya o takım oyuncusu tarafından atılmış bir ileri pasın havada olduğunu, veya bir loose top'ta önce en son o takımdan bir oyuncunun topa sahip olduğunu belirtir.

Ait Olma

MADDE 6. "ait olma", "sahip olma", "hakimiyetinde olma" benzer kavramlardır.

Tutma (catch), Interception, Recovery

MADDE 7. "Tutma" (Catch) havada olan bir live ball'a, bir oyuncu tarafından, sahip olma olayına denir.

- Rakibin fumble'inin veya pasının havada tutulması interception'dır.
- Live top yere çarptıktan sonra oyuncunun topa sahip olup

kontrol etmesi recovery'dir.

c. Catch, interception, yada recovery yapmak için ayakları yerden kesilmiş oyuncu saha içinde yere basarken topa sahip durumda olmalıdır, veya K4-1-3-p hükümleri geçerli olacak şekilde tutulmuş olmalıdır.

1. Oyuncu topa hakimiyetindeyken, tek bir ayağın saha içine basması topun catch veya interception olması için yeterlidir, bir sonraki adımın dışarıya atılması bunu değıştirmez.

2. Yere değıldiğinde topun kaybedilmesi durumunda, catch, interception veya recovery yapılmamıştır.

d. Saha içinde diz çökerek veya yüzükoyun yakalanan top başarılı bir catch yada interception'dır.

e. Kararsızlık halinde catch, interception veya recovery tamamlanmamış sayılır.

Eşzamanlı catch veya recovery

MADDE 8. Eş zamanlı olarak catch veya recovery yapılması, iki ayrı takım oyuncusunun topa aynı anda bileşik olarak sahip olmalarıdır.

BÖLÜM 3. BLOKLAMA

Bloklama

MADDE 1.

- Bloklama, bir karşı takım oyuncusunu, blok yapan oyuncunun vücudunun herhangi bir kısmıyla engellenmesidir.
- İtme karşı takım oyuncusunu avuç içleriyle bloklamaktır.

Bel Altı

MADDE 2.

a. Bel altı bloklama, blokçunun vücudunun herhangi bir kısmının rakibi (koşucu dışında) ile ilk temasının rakibin belinin altında olmasıdır. Emin olunmadığında, temas bel altındadır. (K9-1-2-e)

b. Bel altı blok, ilk temas sırasında karşı takım oyuncusunun bir yada iki ayağının yerde olduğu durumlara özgüdür. İlk temasın bel üstüne olması, ve daha sonra bel altında kayması durumunda, bel altı blok yapılmamıştır. Blok yapan oyuncu, ilk teması rakibin belinde veya beli üstünde olan ellerine yaparsa, kurallar dahilinde bir "bel üstü" bloktur. (K9-1-2-e)

Chop Blok

MADDE 3. Bir chop blok aşağıdaki şekilde tanımlanır.

a. Blok yapan oyuncunun takımından başka bir oyuncu ile temas halinde olan, bu teması bitirmek üzere olan, veya temasın bitmesinden hemen sonra ilk blokçu ile karşı karşıya olan oyuncuya (koşucu dışında) yapılan, bariz şekilde geciktirilmiş, baldır seviyesinde veya aşağısında yapılan blok. Emin olunmadığında, temas baldır seviyesinde veya daha aşağısındadır.

b. Neutral zone'da, yan yana olmayan iki line oyuncusu tarafından, yüksek-alçak, alçak-yüksek, alçak-alçak gibi blok kombinasyonlarla yapılan, ve temaslar arasında gecikme olan veya olmayan bloklar.

c. İlk temasın belirgin şekilde hücum çizgisi ilerisinde yapıldığı, herhangi iki hücum oyuncusu tarafından yapılan, yüksek-alçak, alçak-yüksek, alçak-alçak gibi blok kombinasyonlarla yapılan blok.

Arkadan Blok

MADDE 4.

a. Arkadan blok, blok için yapılan temasın ilk olarak arkadan ve bel üstünde olduğu bloktur (İstisna: Koşucu dışında). Emin olunmadığında, temas bel altındadır. (K9-3-3-c)

c. Blok yapan oyuncunun kafası veya ayakları, ilk temasın olduğu noktayı tam olarak belirlemez.

Vücutun Çerçevesi

MADDE 5. Kuralların uygulanması açısından rakibinin vücudunun çerçevesi, omuzlar ve aşağısıdır, sırt kısmını kapsamaz. (K9-3-3-a-1-c-İ)

BÖLÜM 4. CLIPPING

MADDE 1.

a. Clipping, ilk temasın arkadan ve bel seviyesinden veya bel altından olduğu bloktur (İstisna: Koşucu dışında). (K9-1-2-d)

b. Blok yapan oyuncunun kafası veya ayakları, ilk temasın olduğu noktayı tam olarak belirlemez.

BÖLÜM 5. ÖLÜ TOPU İLERLETMEYE ÇALIŞMA

MADDE 1. Ölü topun ilerletilmesi, oyuncunun, eli veya ayağı dışında, yere değdikten sonra veya top kurallar dahilinde dead olarak belirtildikten sonra topu ilerletmeye çalışmasıdır. (İstisna: K4-1-3-b-İ)

BÖLÜM 6. DOWN (HAK) ve DOWN'LAR ARASI

MADDE 1. Down kurallara uygun bir snap veya legal bir free kick ile başlayan ve sonrasında top dead hale geçene kadar ki oyun kısmıdır. Down'lar arasında top dead olur.

BÖLÜM 7. FAIR CATCH

Fair Catch

MADDE 1.

a. Scrimmage kick'te fair catch, bir scrimmage kick oyununda, neutral zone un ilerisinde kimse tarafından değilmemiş bir topu B takımı oyuncusunun geçerli bir sinyal vererek tutmasıdır.

b. Free kick'te fair catch, free kick yapılan bir oyunda, B takımı oyuncusunun kimsenin değmediği topu geçerli bir sinyal vererek tutmasıdır.

c. Geçerli, geçerli olmayan veya kurallara aykırı bir fair catch sinyali, topu karşılayan takımın topu ilerletme hakkını ortadan kaldırır. Top tutulduğu veya recover edildiği yerde, veya top tutma eylemi sinyalden önce ise, sinyalin verildiği noktada ölü duruma geçer.

d. Topu tutacak oyuncunun, fair catch sinyali ile karşılaştırılmayacak şekilde, gözünü güneşten korumak amacıyla elini kaldırması durumunda, top canlıdır ve ilerletilebilir.

Geçerli Sinyal

MADDE 2. Geçerli bir fair catch sinyali, bir B takım oyuncusunun elini kafasının üzerinde bir kereden fazla sağa sola sallayarak niyetini bariz bir şekilde açık etmesidir.

Kuraldışı Sinyal

MADDE 3.

a. Kuraldışı bir sinyal, bir scrimmage kick'te, neutral zone ilerisinde, fair catch sinyali vermenin kurallar dahilinde olanaksız olduğu durumlarda B takımı oyuncusu tarafından verilen geçerli veya geçersiz sinyaldir. (K6-5-3-a)

b. Kuraldışı bir sinyal, bir free kick'te, fair catch sinyali vermenin kurallar dahilinde olanaksız olduğu durumlarda B takımı oyuncusu tarafından verilen geçerli veya geçersiz sinyaldir.

Geçersiz Sinyal

MADDE 4. Geçerli sinyal özelliklerini taşımayan sinyal geçersiz sinyaldir.

BÖLÜM 8. İLERİ, İLERİSİ ve İLERLENEN NOKTA (FORWARD, BEYOND and FORWARD PROGRESS)

İleri, İlerisi

MADDE 1. İleri veya ilerisi, rakip takımın kale çizgisine doğru olan yönü tayin eder. Ters terimler 'geri' ve 'gerisi'dir.

İlerlenen Nokta

MADDE 2. Koşucunun veya yerden yükselmiş bir pas tutucunun ilerlediği son noktayı ifade eder. Topun ölü olduğu noktayı belirtmek için kullanılır. (K4-1-3-a K4-1-3-b K4-1-3-p K4-2-1 K4-2-4 K5-1-3-a-İ)

BÖLÜM 9. FAUL ve İHLAL

MADDE 1. Faul, bir ceza gerektiren kural ihlalidir. Kasti veya aşırı sertlik içeren bir faul, rakip oyuncuyu sakatlamaya yönelik kasıtlı veya aşırı sertlik içeren fauldür.

BÖLÜM 10. FUMBLE, MUFF, ELLE VURMAK (BATTING), TOPA DEĞİLMESİ VEYA KICK'İN BLOKLANMASI

Fumble

MADDE 1. Fumble; pas, kick veya topun elden ele verilmesi durumları dışında, oyuncunun hakimiyetini kaybettiği bütün durumları ifade eder.

Muff

MADDE 2. Muff, bir topu tutmaya veya recover etmeye yönelik başarısız bir hareket sonucu topa değilmesidir.

Elle vurmak (Batting)

MADDE 3. Topun el veya kol ile kasten yön değiştirilmesidir.

Topa Değmek

MADDE 4. Herhangi bir oyuncunun hakimiyetinde olmayan topa değilmesi, topa teması içerir (İstisna: K6-1-4-a K6-1-4-b K6-3-4-a K6-3-4-b). Temas kasten olabilir veya olmayabilir, her zaman için hakimiyetin sağlanmasından ve kontrolden önce gelir. Emin olunmadığında, topa değilmemiştir.

Scrimmage kick'in bloklanması

MADDE 5. Scrimmage kick'in bloklanması, kick'i karşılayan takımın, topun neutral zone'u geçmesini engellemek amacıyla topa değmesidir. (K6-3-1-b)

BÖLÜM 11. ÇİZGİLER

Kale Çizgileri

MADDE 1. Kale çizgileri, end-zone'u sahanın içinden ayıran, sahadan yukarıya doğru dikine yükselen alanın bir kısmıdır. Kenar çizgilerin ilerisinde devam eder (İstisna: K4-2-4-e). Takımın kale çizgisi, savunduğu çizgidir.

Sınır Çizgisi (Restraining Line)

MADDE 2. Sınır çizgisi, top bir oyuncuya değdiğinde veya hakimiyetinde olduğunda belirtilen çizgidir. Kenar çizgilerin ilerisinde devam eder.

Yard Çizgileri

MADDE 3. Saha içerisinde, kale çizgilerine paralel olan bütün çizgileri ifade eder. Yard çizgileri, kale çizgisinden orta saha çizgisine kadar, 0'dan 50'ye kadar sırayla işaretlenir.

İç Sınır Çizgileri (Inbounds lines) (Hash Marks)

MADDE 4. Saha kenarlarından 60 feet saha içinde olan iki sıra halinde çizgilerdir.

Saha Dışı Çizgileri

MADDE 5. Sahanın içi ile dışını gösteren çizgilerdir. Kenar çizgileri ile saha sonu çizgileri arasında kalan kısım "saha içindedir". Çizgiler oyun alanına dahil değildir.

Nine-yard Marks

MADDE 6. 12inch uzunluğunda her 10yard'da saha çizgilerinden 9yard'a yerleştirilmiş işaretlerdir. Eğer saha belirtilen şekilde numaralandırılmışsa bunlara gerek yoktur.

BÖLÜM 12. TOPUN ELDEN ELE VERİLMESİ

MADDE 1.

a. Topu; atmak, fumble etmek yada ayakla vurmak dışında bir oyuncunun takım arkadaşına iletmesidir.

b. Kurallar dahilinde belirtildiği sürece, ileri top verme legal değildir.

c. Oyuncunun top hakimiyetini, topu elden ele verme sırasında kaybetmesi fumble'dır.

İstisna: Snap. (K2-23-1-c)

d. Topu geriye doğru elden ele verme, topu verme işlemi oyuncu topu verdiğinde top oyuncunun bulunduğu yerden gerideyse olur.

BÖLÜM 13. HUDDLE

MADDE 1. Oyuna hazır sinyalinden sonra ve snap ya da free kickten önce iki ya da daha fazla oyuncunun bir araya gelmesidir.

BÖLÜM 14. HURDLING

MADDE 1.

a. Bir oyuncunun bir yada iki ayağı yada dizi ile zıplayıp hala ayakları yerde olan başka bir oyuncunun üstünden aşmaya çalışmasıdır.

b. Ayakları yerde'den kasıt, bir veya iki ayağı dışında vücudun hiçbir yerinin yer ile temas etmemesidir Diğer bir deyişle yere düşmüş oyuncuları içermemektedir.

c. Bir hücum oyuncusu üzerinden, snap yapılmadan hurdle yapmak ölü top fauldür. Bu üç nokta ve dört nokta durumunda

olan hücum oyuncuları için de geçerlidir.

BÖLÜM 15. KICK

Kurallı veya Kural Dışı Kickler:

MADDE 1. Kick yapmak, topa diz, bacağın alt kısmı ya da ayak ile istemli olarak vurmaktır. Emin olunmadığında, topa istem dışı vurulduğu kararı alınır.

a. Kurallara uygun bir kick, punt, drop kick, veya place kick, bir A takımı oyuncusu tarafından kurallarda belirtildiği şekilde, top el değiştirmeden önce yapılır. Diğer hallerde yapılan kickler kural dışıdır.

b. Herhangi bir free kick yada scrimmage kick yakalanana, recover edilene yada ölü duruma geçene kadar kick olarak tanımlanır.

Punt

MADDE 2. Punt, topun bir oyuncu tarafından elden bırakılıp, top yere değmeden ayakla vurulmasıdır.

Drop Kick

MADDE 3. Drop kick, topun bir oyuncu tarafından elden bırakılıp top yere değdiği anda ayakla vurulmasıdır.

Place Kick

MADDE 4.

a. Field goal place kick'i, topa hakim takımın bir oyuncusunun, top kendi takımından bir oyuncu tarafından yerde tutuluyorken yapılan kick'tir.

b. Free kick place kick'i, topa hakim takımın bir oyuncusunun, top yerde veya yerde bir tee üzerinde iken yapılan bir vuruştur. Top, vuran oyuncunun takımından bir oyuncu tarafından, vurulmadan önce dengesini sağlamak amacıyla tutulabilir.

c. Tee, topu vuruş için gerekli konumda tutmaya yarayan bir alettir. Topu yerden en fazla 2inch yükseltebilir.

Free Kick

MADDE 5. Free kick, topa hakim takımın bir oyuncusu tarafından, K4-1-4 K6-1-1 K6-2-2 dahilinde yapılan kick'tir.

Kick off

MADDE 6. Kick off, her yarı başında veya try ya da field gol sonrasında (extra periyotlar hariç) yapılır. Place kick ya da drop kick olmalıdır.

Scrimmage Kick

MADDE 7. Neutral zone içerisinden veya gerisinden yapılan bir scrimmage kick, bir scrimmage down sırasında, topun hakimiyeti el değiştirmeden önce, A takımı tarafından kurallara uygun olarak yapılan bir kick'tir. Scrimmage kick, neutral zone ilerisinde yere, bir oyuncuya, hakeme veya başka bir şeye değdiği anda neutral zone'u geçmiş olur.

Return Kick

MADDE 8. Topun el değiştirmesinden sonra, topa hakim olan takımın oyuncusunun yaptığı kick'tir. Kurallara aykırıdır. Canlı top foulü olarak değerlendirilir ve top ölü duruma geçer.

Field Goal Denemesi

MADDE 9. Field goal denemesi, scrimmage'den yapılan bir place kick veya drop kick'tir.

Scrimmage Kick Dizilişi

MADDE 10. Bir scrimmage kick dizilişi, en az bir oyuncunun neutral zone'un 7yard veya daha fazla gerisinde olduğu, snap yapan oyuncunun topu direk olarak elden ele veremeyeceği, ve kick'in yapılması ihtimali olan herhangi bir diziliştir.

BÖLÜM 16. DOWN KAYBI

MADDE 1. "Down kaybı", down'ın tekrarlanması hakkının kaybedildiğini, o down'un bittiğini ifade eder.

BÖLÜM 17. NEUTRAL ZONE

MADDE 1. İki scrimmage çizgisi arasında, top uzunluğunda, kenar çizgilerine kadar uzanan bölgedir. Top oyuna hazır olarak belirtildiğinde, ve kenar çizgilere paralel, scrimmage çizgilerine dik şekilde yerleştirildiğinde, neutral zone belirlenmiş olur.

BÖLÜM 18. ENCROACHMENT ve OFFSIDE

Encroachment

MADDE 1.

a. Top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra, snap yapacak oyuncu topa değdikten veya topa değme işlemini elleriniz diz seviyesi veya altına getirerek gösterdikten sonra, snap yapılmadan önce herhangi bir hücum oyuncusunun neutral zone'a girmesi, veya neutral zone'un ilerisine geçmesi durumunda encroachment yapılmıştır.

İstisna: Top oyuna sokulduğunda neutral zone'da olan snap yapan oyuncu buna dahil değildir.

b. Kick yapan takım oyuncuları, kick yapıldığında kendi sınır çizgilerinin gerisinde değillerse encroachment yapılmıştır.

İstisna: Kick yapan yada tutan kendi sınır çizgilerinin ilerisinde olabilir.

Offside

MADDE 2. Top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra, snap yapıldığında bir defans oyuncusu neutral zone içerisinde veya ilerisindeyse, snap yapılmadan önce neutral zone ilerisinde bir rakip takım oyuncusuna temas ederse, snap yapılmadan bir hücum çizgi oyuncusundan refleks olarak tepki çekecek davranışlarda bulunur ve hücum çizgi oyuncusu anında tepki verirse, veya free-kick yapıldığında kendi sınır çizgisi gerisinde değilse, bu offside olarak değerlendirilir. (K7-1-5-a-2)

BÖLÜM 19. PASLAR

Paslar

MADDE 1. Pas atmak topu fırlatmaktır. Pas, yakalanana, intercept edilene yada ölü top olana kadar pas olmaya devam eder.

İleri Pas ve Geri Pas

MADDE 2.

a. İleri pas, topun ilk atıldığı yerden ileride bir yere, oyuncuya, hakeme veya başka bir şeye değmesi ile tayin edilir. Diğer bütün paslar geri pastır. Emin olunmadığında, neutral zone'dan veya gerisinden atılan bir pas, ileri pas olarak değerlendirilir.

b. Topu tutan bir A takımı oyuncusu, neutral zone yönünde bir ileri pas atmak amacı ile kolunu ileri doğru hareket ettirmeye başladığında, ileri pas başlamış sayılır. İleri hareket başladıktan sonra bir B takımı oyuncusunun pas atan oyuncuya temas etmesi, ve pasın oyuncunun elinden çıkması halinde, topun nereye değdiğine bakılmaksızın ileri pas atıldığı kararı verilir.

c. Emin olunmadığında, bir ileri pas denemesi sırasında, topun fumble edilmediği, ileri pas atıldığı kararı verilir.

d. Snap yapan oyuncu topu bıraktığında, geri pas olur.

Neutral Zone'un Geçilmesi

MADDE 3.

a. Kurallara uygun bir ileri pas neutral zone'un ilerisinde yere, oyuncuya, hakeme veya saha içinde başka bir şeye değdiğinde neutral zone'u geçmiş olur. İlk temas neutral zone'da veya gerisinde olursa pas neutral zone'u geçmemiş sayılır.

b. Pas atan topu elinden çıkardığında vücudunun herhangi bir kısmı neutral zone'un ilerisinde ise, pas atan oyuncu neutral zone'u geçmiştir olur.

c. Bir ileri pas saha yan çizgilerinden çıktığı noktadan, neutral zone ilerisinde veya gerisinde olarak değerlendirilir.

Tutulabilir İleri Pas

MADDE 4. Tutulabilir bir ileri pas, neutral zone'u geçen, kimseye değmemiş, topu tutma şansı olan bir eligible (top tutma hakkına sahip) A takımı oyuncusuna atılan, kurallara uygun bir pastır. Emin olunmadığında, ileri atılan bir pasın tutulabilir bir ileri pas olduğu kararı verilir.

BÖLÜM 20. CEZA

MADDE 1. Bir ceza, takımın yaptığı bir faule karşılık gelen yaptırımdır. Aşağıdakilerden bir veya birkaçını içerebilir:

Yard kaybı, down kaybı, otomatik birinci hak veya diskalifiye.

BÖLÜM 21. SCRIMMAGE

Scrimmage

MADDE 1. Scrimmage, snap ile başlayan bir down'da iki takım arasındaki mücadeledir.

Scrimmage Çizgisi

MADDE 2. Scrimmage çizgisi, top oynamaya hazır olarak belirtilip, yere konduktan sonra, her iki takım için topun kendi tarafına yakın olan uç noktasından geçen çizgi ve üzerinden sahaya dik uzanan alandır. Kenar alanına kadar uzanır.

BÖLÜM 22. SHIFT

MADDE 1. Shift, top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra ve snap'ten önce, iki veya daha fazla hücum oyuncusunun eşzamanlı olarak yer değiştirmesidir.

BÖLÜM 23. SNAP

MADDE 1.

- Snap, topun yerdeki konumundan geriye doğru, çabuk ve seri bir hareketle geriye doğru verilmesi, veya pas atılması sonucu topu veren oyuncunun elinden çıkmasıdır. (K4-1-4)
- Snap, topun kurallar uygun şekilde geriye doğru hareket ettirilmesi ile başlar ve snap yapan oyuncunun elinden çıkması ile son bulur.
- Kurallara uygun yapılan bir snap sırasında, top snap yapan oyuncunun elinden kaymak suretiyle çıkarsa, geri pas olarak kabul edilir ve oyun devam eder. (K4-1-1)
- Topun yerde olduğu sırada ve snap'ten önce topun uzun kısmının scrimmage line'a dik yerleştirilmiş olması gerekir. (K7-1-3-a-1)
- Geriye doğru hareket ettirilmedikçe, topun hareketi kurallara uygun bir snap'i başlatmaz. Topun ileri konulması, ileri hareket ettirilmesi veya yerinden kaldırılması kurallara uygun bir snap değildir.
- Kurallara uygun bir snap sırasında B takımı topa değerse, top ölü olarak kalır ve B takımı cezalandırılır. Eğer kurallara uygun olmayan bir snap sırasında B takım oyuncusu topa dokunursa top ölü olarak kalır ve snap yapan takım (A takımı) ceza alır.
- Snap'in, snap yapan oyuncunun bacakları arasından yapılması zorunlu değildir, ancak kurallara uygun olması için hızlı ve sürekli, geriye bir hareket söz konusu olmalıdır.
- Snap iç sınır çizgileri içinden atılmalıdır.
- Snap sırasında topun konumu (K9-1-2-e) kenar çizgilere paralel olan topun ortasından geçen hayali bir çizgi'yi ifade eder.

BÖLÜM 24. SPEARING

MADDE 1. Spearing, kask'ın (facemask dahil) kasıtlı olarak rakibe zarar vermek için kullanılmasıdır.

BÖLÜM 25. UYGULAMA NOKTALARI

Uygulama Noktası (Enforcement Spot)

MADDE 1. Uygulama noktası, belirtilen cezanın hangi noktadan uygulanacağını ifade eder.

Bir Önceki Nokta (Previous Spot)

MADDE 2. Bir önceki nokta, topun oyuna son konulduğu noktadır.

Bir Sonraki Nokta (Succeeding Spot)

MADDE 3. Bir sonraki nokta, topun oyuna konulacağı bir sonraki noktadır.

Ölü Top Noktası (Dead-ball Spot)

MADDE 4. Ölü top noktası, topun ölü duruma geçtiği noktadır.

Faul Noktası (Spot of the Foul)

MADDE 5. Faul noktası, faulun olduğu yeri ifade eder. Kale çizgileri arasında bir noktadan saha dışında yer alan faullerde, en yakın iç sınır çizgisi ile faulün olduğu yard çizgisinin kesişme noktasıdır (iç sınır çizgileri üzerinde en yakın noktadır). Kale çizgisi ile endline arasında bir noktadan saha dışında ise, faul noktası end-zone içindedir.

Saha Dışına Çıkma Noktası (Out-of-bounds Spot)

MADDE 6. Topun saha dışına çıkarak veya saha dışında olduğu kararı verilerek ölü top durumuna geçtiği noktadır.

İç Sınır Noktası (Inbounds Spot)

MADDE 7. Topun ölü olarak belirtildiği yere en yakın, iç sınır çizgisi üzerindeki nokta.

Koşunun Bittiği Nokta (Spot Where Run Ends)

MADDE 8. Koşunun bittiği nokta şu şekilde belirlenir:

- Topun koşucunun hakimiyetinde ölü duruma geçtiği nokta.
- Oyuncunun fumble sonucu top hakimiyetini kaybettiği nokta.
- Kurallara uygun veya kuraldışı şekilde, topun elden ele verildiği nokta.
- Kuraldışı bir ileri pas atıldığı nokta.
- Geriye doğru bir pas atıldığı nokta.
- Scrimmage çizgisi ilerisine kuraldışı bir scrimmage kick yapıldığı nokta.
- Return kick'in yapıldığı nokta.

Kick'in Bittiği Nokta (Spot Where Kick Ends)

MADDE 9. Neutral zone'u geçen bir scrimmage kick, hakimiyetin kazanıldığı, kaybedildiği veya topun ölü duruma geçtiği yerde biter.

İstisna:

- Kick, B takımının endzone'unda biterse, kick sonrası nokta B takımı'nın 20yard çizgisidir.
- A takımı tarafından yapılan başarısız bir field goal denemesinde, topa B takımı tarafından neutral zone ilerisinde değilmemişse, ve top neutral zone ilerisinde ölü duruma geçerse, kick sonrası noktası bir önceki noktadır. Bir önceki nokta B takımının 20yard çizgisi ile kale çizgisi arasında ise, ve B takımı tarafından topa neutral zone ilerisinde değilmeyerek, top ölü duruma geçmişse, kick'in bittiği nokta 20yard çizgisidir.
- K6-3-11 uygulandığı zaman, kick sonrası noktası 20yard çizgisidir.

Temel Nokta (Basic Spot)

MADDE 10. Cezanın açıklamasında "temel nokta" dan bahsedildiği durumda, koşu oyunu, kurala uygun pas oyunu veya kurala uygun kick oyunu sırasında yer alan fauller "temel nokta"dan uygulanır. Hücum takımı tarafından, temel noktanın gerisinde yapılan faullerin cezası, faul noktasından uygulanır. Aşağıda, koşu oyunlarında, ileri pas oyunlarında ve kurala uygun kick oyunlarındaki temel noktalar belirtilmiştir:

a. Koşunun neutral zone ilerisinde bittiği durumlarda, temel nokta koşunun bittiği noktadır, temel nokta gerisinde yapılan fauller nokta faulleridir. (K2-30-4 K10-2-2-c-1)

İstisna: Neutral zone gerisinde, hücum takımı tarafından yapılan facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, holding, kuraldışı blok ve kişisel fauller, bir önceki noktadan uygulanır. A takımının kale çizgisinin gerisinde yer alırsa safety verilir.

b. Koşunun neutral zone gerisinde bittiği durumlarda, temel nokta bir önceki noktadır, ve hücum takımı tarafından temel nokta gerisinde yapılan fauller nokta fauludur. (K2-30-4 K10-2-2-c-2)

İstisna: Neutral zone gerisinde, hücum takımına facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, holding, kuraldışı blok ve kişisel fauller, bir önceki noktadan uygulanır. A takımının kale çizgisinin gerisinde yer alırsa safety verilir.

c. Neutral zone'un olmadığı koşu oyunlarında (interception sonrası koşu, kick sonrası koşu, fumble ilerletilmesi vs.) temel nokta, koşunun bittiği noktadır ve hücum eden takım tarafından temel nokta gerisinde yapılan fauller nokta faulleridir. (K2-30-4 K10-2-2-c-3) (İstisna: K8-5-1-İ)

d. Kurallara uygun bir ileri pas oyununda temel nokta bir önceki noktadır, ve hücum takımı tarafından temel nokta gerisinde yapılan fauller nokta faulleridir. (K2-30-1 K10-2-2-d)

İstisna:

- Defansif pas interference nokta faulu olabilir.
- Tamamlanan bir ileri pas oyununda, koşunun bittiği yer neutral zone ilerisinde olduğu ve hakimiyetin değişmediği durumlarda, roughing the passer cezası, koşunun bittiği noktadan uygulanır.

- 3) Kuraldışı temas faulleri bir önceki noktadan uygulanır.
4) Neutral zone gerisinde hücum takımı tarafından yapılan facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, holding, kuraldışı blok ve kişisel fauller, bir önceki noktadan uygulanır.

İstisna: A takımının kale çizgisi gerisinde yer alırsa safety verilir.

e. Kurallara uygun kick oyunlarında, hakimiyet el değiştirmeden önceki faullerde temel nokta bir önceki noktadır, ve hücum takımı tarafından temel nokta gerisinde yapılmış fauller nokta faulleridir.

İstisna: Neutral zone gerisinde, hücum takımına facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, holding, kuraldışı blok ve kişisel fauller, bir önceki noktadan uygulanır. A takımının kale çizgisinin gerisinde yer alırsa safety verilir. (K2-30-2 K2-30-3 K10-2-2-e, Scrimmage kick'lerde K9-1-3-b)

Scrimmage Sonrası Kick Noktası (Post scrimmage Kick Spot)

MADDE 11. Scrimmage sonrası kick noktası, kick'in sona erdiği noktadır. Scrimmage sonrası ceza uygulamasından sonra top B takımındır. Scrimmage sonrası kick noktası gerisinde yapılan B takımı faulleri nokta faulleridir. (K10-2-2-e-İ-3)

BÖLÜM 26. TACKLE YAPMA (TACKLING)

MADDE 1. Tackle yapma, bir oyuncunun rakip oyuncuyu elleri veya kolları ile yakalaması veya sarılmasıdır.

BÖLÜM 27. TAKIM ve OYUNCU TANIMLARI

A ve B Takımları

MADDE 1. A takımı topu oyuna sokan, topa oyun başında sahip olan takımdır. Top oyuna tekrar hazır olarak belirtilene kadar A takımı olarak kalır. B takımı rakip takımdır.

Hücum ve Savunma Takımları

MADDE 2. Hücum takımı topu elinde bulunduran takımdır. Savunma takımı rakip takımdır.

Kick Yapan Oyuncu ve Tutucu (Kicker and Holder)

MADDE 3.

- a. Kick yapan oyuncu, topa ayakla vurmak suretiyle punt, drop kick veya place kick yapan oyuncudur. Dengesini sağlamak için yeterli zaman geçene kadar kick yapan oyuncu olarak kalır.
b. Tutucu, kick yapılacak topu yerde veya tee üzerinde tutan oyuncudur. Scrimmage kick oyunu sırasında, kick yapacak durumda olan hiçbir oyuncu olmayana kadar, veya kick yapıldıktan sonra, kick yapan oyuncu dengesini sağlayana kadar tutucu olarak kalır.

Line Oyuncusu ve Back (Lineman and Back)

MADDE 4.

a. Aşağıdaki şartlara uyan bütün A takımı oyuncuları line oyuncusudur:

1. Top snap edildiğinde, kendi scrimmage çizgisinde yer alan bir A takımı oyuncusu, line oyuncusudur. Scrimmage'de line'in en dışındaki (en sağındaki veya en solundaki) line oyuncularının arasında yer alan line oyuncuları iç line oyuncularındır. Pas tutma hakkı olmayan (ineligible) bir line oyuncusunun line'da sayılması için, snap yapıldığında, rakip kaleye dönük, omuzları snap yapan oyuncunun beli hizasına paralel, ve kafası bu hizayı geçer durumda olmalıdır.

2. Top tutma hakkı olan bir oyuncunun line'da sayılması için, snap yapıldığında, rakip kaleye dönük, omuzları snap yapan oyuncunun beli hizasına paralel, ve kafası bu hizayı geçer durumda olmalıdır.

3. Top oyuna hazır olduktan sonra ve snap yapacak olan oyuncu topa değdikten veya ellerini diz altına getirerek topa değme teşebbüsü gösterdikten sonra kafası snap yapan oyuncunun beli hizasını geçen bir A takımı oyuncusu da line'da sayılır.

b. Snap yapan oyuncu dışında, en yakın line oyuncusunun vücudunun en arkada olan noktası hizasından (ayak veya bacaklar dışında) ileride olmayan A takımı oyuncu bir "back" olarak adlandırılır. Bir line oyuncusu, back olarak geçerli bir

konuma geçip durduğunda back olur.

Pas Atan Oyuncu (Passer)

MADDE 5. Pas atan oyuncu, kurallara uygun bir ileri-pas atan oyuncudur. Topu pas atmak suretiyle, elinden çıkarttığı andan pasın tamamlanması, tamamlanamaması, veya intercept edilmesi anına, veya oyuna katılmak üzere konumundan ayrılması anına kadar pas atan oyuncu olarak kalır.

Oyuncu (Player)

MADDE 6.

- a. Bir oyuncu, o anki oyuna katılan, yedek veya değiştirilmiş bir oyuncu olmayan, saha içinde veya saha dışında olma durumundan bağımsız olarak kurallara tabii katılımcıdır.
b. Havadaki bir oyuncu, yerle teması olmayan oyuncudur.

Koşucu (Runner)

MADDE 7. Koşucu, canlı bir topa hakim olan veya hakimiyet gösteren oyuncudur. K4-1-3-a K4-1-3-b K4-1-3-o K4-1-3-q sadece canlı bir topa hakim olan koşucu için geçerlidir.

Snap Yapan Oyuncu (Snapper)

MADDE 8. Snap yapan oyuncu, topu oyuna sokmak için snap'i gerçekleştiren oyuncudur. Topu snap yapacak şekilde dizilip, topa geçtiğinde veya ellerini dizlerinin altına getirerek konumunu aldığı anda bu tanımı alır. (K7-1-3-a-1)

Yedek Oyuncu (Substitute)

MADDE 9.

- a. Başka bir oyuncunun, geçici olarak da olsa, yerini almak üzere oyuna girebilecek oyuncu.
b. Bir yedek oyuncu, sahaya girdiğinde, ve oyun içindeki takım arkadaşı veya hakemle konuştuğunda, huddle'a katıldığında, bir hücum veya savunma dizilişine katıldığında oyuncu olur.

Kenara Alınmış Oyuncu (Replaced Player)

MADDE 10. Bir önceki down da oyunda olan, yerine bir yedeğin girdiği ve sahayı terk eden oyuncudur.

Eksik Oyuncu (Player Vacancy)

MADDE 11. Bir takım 11 kişiden az olduğu zamanki oyuncu boşluğudur.

Diskalifiye Edilmiş Oyuncu (Disqualified player)

MADDE 12. Maçın geri kalan kısmın katılımı, oyun dışı bırakılmak suretiyle engellenmiş oyuncudur.

Takım Kadrosu Üyesi (Squad Member)

MADDE 13. Potansiyel oyuncular grubunun bir üyesidir.

BÖLÜM 28. ÇELME TAKMAK (TRIPPING)

MADDE 1. Bir oyuncunun bacağını veya ayağını kullanarak rakip oyuncunun (koşucu dahil) diz altından engellemektir.

BÖLÜM 29. SÜRE TUTMA ARAÇLARI

Oyun Saati

MADDE 1. 60dakika'yı ölçmek amacıyla hakemin kullanacağı herhangi bir aygıttır.

25Saniye Saati

MADDE 2. Kullanan hakem tarafından, oyuna-hazır sinyali ile topun oyuna sokulması arasında geçen 25saniye süresini ölçmek amacıyla kullanılan saattir.

BÖLÜM 30. OYUN TİPLERİ

İleri-pas Oyunu

MADDE 1. Bir ileri-pas oyunu, snap yapılması ile kurallara uygun bir ileri-pas'ın tamamlanması, tamamlanmaması, veya intercept edilmesi arasında geçen süredir.

Free-kick Oyunu

MADDE 2. Bir free kick oyunu, topun kurallara uygun olarak free kick edilmesi, ve bir oyuncunun hakimiyetine girmesi, veya ölü olarak deklare edilmesi arasındaki süredir.

Scrimmage Kick Oyunu ve Field Goal Oyunu

MADDE 3. Bir scrimmage kick oyunu veya field goal oyunu, snap yapılması ve kick yapılan topun bir oyuncunun hakimiyeti altına girmesi veya kural olarak ölü duruma gelmesi arasındaki süredir.

Koşu Oyunu

MADDE 4. Bir koşu oyunu, canlı top sahibi bir oyuncunun topla koşmasını içeren, free kick, scrimmage kick veya ileri -pas oyunu dışında bir oyunu ifade eder.

a. Koşu oyunu, koşunun bittiği noktayı, ve takibindeki fumble, geri-pas, kuraldışı pas'ı kapsar, ve hakimiyetin kazanılması, geri kazanılması veya topun ölü olarak deklere edilmesine kadar sürer.

1. Bir down sırasında, topun neutral zone ilerisinde el değiştirmesi, tekrar el değiştirmesi vs. durumlarında, birden fazla koşu oyunu olabilir.

2. Topun hakimiyetinin el değiştirmedeği durumlarda, neutral zone gerisinde birden fazla koşu oyunu olmaz.

b. Bir koşu, koşu oyununun top hakimiyeti kaybedilmeden önceki kısmıdır.

BÖLÜM 31. SAHA ALANLARI

Saha (The Field)

MADDE 1. Saha, oyun alanını, çizgileri, ve takım alanlarını kapsar.

Oyun Alanı

MADDE 2. Oyun alanı, end-zone'lar dışında, dış sınır çizgileri arasında kalan alandır.

End-zone'lar

MADDE 3. End-zone'lar, sahanın her iki ucunda yer alan, son-çizgi ile kale-çizgileri arasındaki, 10yard'lık bölgelerdir. Kale çizgileri ve pylon'lar end-zone'a dahildir. Bir takımın end-zone'u, savunduğu end-zone'dur.

BÖLÜM 32. KAVGA

MADDE 1. Herhangi bir oyuncu, yönetici veya yardımcının dahil olduğu, Amerikan Futbolu kurallarının tanımladığı hareketler sınıfına girmeyen, fiziksel saldırı. Bu tür davranışlara örnekler:

a. Rakibe el, kol back ve ayak kısmı ile fiziksel saldırıda bulunmak.

b. Rakibin kavga ile karşılık vermesini sağlayan herhangi bir sportmenlik dışı hareket. (K9-2-1-a K9-5-1-a-c)

Kural 3

Periyotlar, Zaman ve Oyuncu Değişikliği

BÖLÜM 1. PERİYOD BAŞLANGICI

Birinci ve Üçüncü Periyotlar

MADDE 1. Her yarı, başlangıç vuruşu (kick-off) ile başlayacaktır. Referee, başlama saatinden 3dakika önce, orta sahada para atışını uygulayacaktır. Para atışında, yanında her takımdan en fazla dörder takım kaptanı bulunacak, ilk seçme hakkı ziyaretçi takıma verilecektir. Para atışında, aşağıdaki kurallar uygulanacaktır:

a. Para atışında kazanan taraf, aşağıdaki iki seçenektan birisini, seçtiği bir yarı için kullanabilir:

1. Hangi takımın kick off yapacağını.
2. Kendi takımının hangi goal line'i savunacağını.

b. Kaybeden taraf, diğer yarı için, bu iki şıktan birisini seçecektir.

c. Bir yarı için ilk seçenek hakkını kazanmamış takım, diğer şıktan seçimini yapar.

İkinci ve Dördüncü Periyotlar

MADDE 2. Takımlar birinci ve ikinci periyot arasında, ve üçüncü ve dördüncü periyot arasında, savundukları kaleyi değiştirirler.

a. Top, bir önceki periyotta son olduğu noktaya özdeş noktaya konulur.

b. Topun hakimiyeti, hak sayısı, gidilmesi gereken mesafe değiştirilmez.

Ekstra Periyod

MADDE 3. Maçın normal sürede beraberlikle sonuçlanması durumunda NCAA uzatma sistemi uygulanır:

a. Dördüncü periyodun tamamlanmasını takiben, hakemler her iki takımın da kendi takım alanına dönmesini işaret eder. Hakemler 50yard çizgisinde buluşur ve uzatma prosedürlerini tekrarlar.

b. Hakemler eşliğinde, maç başındakine benzer şekilde para atışı yapılır. Ziyaretçi takımın ilk seçme hakkı vardır. Kazanan takım aşağıdaki şıklardan birisinde seçim yapar:

1. Hücum veya savunma. Hücum takımı, rakip takımın 25yard çizgisinde başlayacaktır.
2. Uzatmada sahanın hangi tarafının kullanılacağı.

Not: Kazanan takım seçim hakkını kullanmak zorundadır.

c. Para atışında kaybeden takım, ilk ekstra periyod için diğer şıktan seçim yapacak, takip eden her çift sayılı periyod için ise ilk şık seçim hakkına sahip olacaktır.

d. Ekstra periyod: Bir ekstra periyotta, her takımın 25yard'dan hücum edeceği 1'er seri olacaktır. Top seçilen kaleye 25yard uzaklıkta orta noktaya dikilecektir.

e. Seri: Her takım, kendi serisi boyunca, sayı yapana veya bir birinci hak kazanamayana kadar devam eder. Topun takımlar arasında hakimiyetinin değişmesi durumunda, top dead ball olana kadar live ball olarak kalacaktır (dead ball çalınmayacak, oyun içinde dead ball olana dek live ball olarak kalacaktır). Ancak, hücum eden takım topu tekrar hakimiyetine aldığı anda, birinci hak kazanamayabilir. A ve B takımları, hücum ve savunma takımlarını belirtir.

ÖRNEK:

1) Her takım da birer kere topu oyuna sokup, kendi serisini bitirdikten sonra, skor beraberdir (sayı yok veya eşit skorlar).

KARAR: İkinci periyod başlar. İlk periyotta para atışını kaybeden takımın ilk seçme hakkı vardır.

2) Ekstra sayı denemesi dışında (try), B takımı bir pası veya fumble'i intercept eder veya bir geri pası veya fumble'i recover eder ve touchdown yapar.

KARAR: Periyot ve maç biter B takımı kazanır.

3) Bir periyodun birinci serisinde, B takımı bir pası veya fumble'i intercept eder veya bir geri pası veya fumble'i recover eder ancak touchdown yapamaz.

KARAR: A takımının serisi sona erer, B takımı kendi

serisine başlar.

4) Bir periyodun birinci serisinde, A takımı alan golü denemesi yapar ve vuruş blok edilir. A takımı, oyun süresince neutral zone'u geçmemiş topu recover ederek, koşarak touchdown yapar.

KARAR: A takımına 6 sayı ve ekstra sayı denemesinden sonra, B takımı kendi serisine başlar.

5) A takımı alan golü denemesi yapar ve vuruş blok edilir. A takımı topu, oyun süresince neutral zone'u geçmemiş topu recover eder, ve gerekli mesafeyi koşarak birinci hakkı alır.

KARAR: Top A takımında, 1 ve 10.

6) A takımı birinci, ikinci veya üçüncü hakkı sırasında alan golü denemesi yapar, ve vuruş blok edilir. A takımı topu, oyun süresince neutral zone'u geçmemiş topu recover eder, ancak birinci hakkı alamaz.

KARAR: Top A takımında, bir sonraki hak.

7) A takımı bir alan golü denemesi yapar ve vuruş blok edilir. B takımı topu recover eder ve topla A takımının end-zone'una koşar.

KARAR: Touchdown. Skor eşitliği bozmuşsa maç biter.

8) Bir periyodun birinci serisinde, B takımı –topu kazandıktan sonra– topu A takımına kaybeder, ve A takımı touchdown yapar.

KARAR: Sayı geçerlidir, ekstra sayı denemesinden sonra B takımı kendi serisine başlar.

9) Bir periyodun birinci serisinde, B takımı –topu kazandıktan sonra– topu A takımına kaybeder, ve A takımı touchdown yapamaz.

KARAR: A takımının serisi biter, B serisi başlar.

10) Bir periyodun birinci serisinde, A takımı topu B takımının end-zone'u içine doğru fumble eder. B takımı topu recover eder ve kendi neutral zone'unda diz çöker.

KARAR: A takımının serisi sona erer, B takımının serisi başlar.

11) Bir periyodun birinci serisinde, B, takımının 3yard çizgisinde bir ileri pas'ı intercept eder ve topu geri gelerek kendi end-zone'unda diz çöker (momentum'un oyuncuyu geri taşıması söz konusu değil).

KARAR: A takımına 2 sayı. A takımı serisi biter. B takımının serisi başlar.

12) A takımının alan golü denemesi, neutral zone'dan hiçbir oyuncu tarafından değilmeden geçer, B 5yard çizgisi üzerinde topu muff eder. A 3yard çizgisinde topu recover eder.

KARAR: A takımına 3yard çizgisinde birinci hak.

f. Sayılar: Normal süre ve ekstra periyotlar sırasında daha fazla sayıyı yapan takım maçı kazanır. B takımının (defans oynayan takım) ekstra sayı denemesi dışında sayı yapması durumu dışında, her periyotta her iki takım da birer seri hakkı kullanacaktır. İlk iki ekstra periyoddan sonra, takımlar ekstra sayı denemelerini 2-sayı denemesi olarak yapmak zorundadır. Bir sayılık deneme sayı olarak kaydedilmeyecektir.

ÖRNEK:

1) Bir periyodun birinci serisinde, A takımı touchdown yapar. Ekstra sayı denemesinde, B takımı pası intercept eder ve iki sayılık bir touchdown'a koşar.

KARAR: A takımına 6 sayı (touchdown), B takımına 2 sayı, B takımının serisi başlar.

2) Bir ekstra periyotta, yapılan touchdown kazanan takımı belirliyorsaydı, ekstra sayı yapılmaz.

g. B takımının hakimiyet kazanmasından sonraki fauller ve kick sonrası kural uygulaması:

1. Ekstra periyotlarda, mesafe cezaları takımlar tarafından otomatik olarak reddedilir.

İstisna: Dead-ball faulleri, dead-ball faulleri olarak çalınan live-ball faulleri ve aşırıya kaçan bireysel fauller bir sonraki oyunda uygulanır.

2. Faul yapan takımların yaptığı sayı iptal edilir.

3. Birbirini iptal eden fauller varsa, birinin veya ikisinin de B takımı hakimiyetinden sonra olduğuna bakılmaksızın, hak tekrar oynatılmaz.

ÖRNEK:

1) A takımının birinci serisinin sona ermesinin ardından, B takımı bir dead-ball faulu yapar.

KARAR: B takımı, serisini 40yard çizgisinden başlatır.

2) Bir periyodun birinci serisinde, A takımı pas atar ve oyun başlangıcında kurallara aykırı motion yapar. Pas intercept edilir, ve B takımı touchdown yapmadan önce bir faul yapar.

KARAR: Sayı geçersizdir. Seri sona erdirilir, ve B takımı 25yard çizgisinden kendi serisine başlar.

3) Bir periyodun ikinci serisinde, B takımı bir pası intercept eder ve touchdowna koşar. Koşu sırasında, B takımı orta sahada clipping yapar.

KARAR: Sayı geçersizdir, ve skor berabere ise, bir sonraki periyot başlar.

h. Molalar: Takımların her ekstra periyotta birer mola hakkı vardır. Normal süre içerisinde kullanılmayan molalar, ekstra periyotlara taşınmayacaktır. Ekstra periyotlarda kullanılmayan molalar daha sonraki ekstra periyotlara taşınmaz. Periyotlar arasında alınan molalar bir sonraki periyoda yazılır.

BÖLÜM 2. OYUN SÜRESİ ve ARA

Periyotların Süresi ve Ara

MADDE 1. Oyun süresi 15dakikalık 4 periyottan 60 dakikadır. Birinci ve üçüncü periyotlardan sonra birer dakika ara olacaktır.

a. Referee, topun dead olduğunu ve periyodun bittiğini belirtmedikçe periyot sona ermeyecektir.

b. İki yarı arasında, 20dakika ara verilecektir. Hakemin kararı ve iki takımın da onayıyla bu süre azaltılabilir.

Zaman Ayarlamaları

MADDE 2. Hakem karanlığın maçın oynanmasına engel olabileceğine kanaat getirirse, periyotların sürelerini ve yarılar arasındaki süreyi kısaltabilir. Bu şekilde düzenleme yapılması durumunda, periyotlar eşit süreli olmalıdır.

a. Oyun süresinde de, kalan periyotların ve devre arasının süresi, hakem ve koçların ortak kararı ile kısaltılabilir.

b. Maç saatindeki zaman hataları, sadece hatanın yapıldığı periyotta düzeltilebilir.

c. 25saniye süresi, her iki takımın da istemi dışında gelişen olaylar sebebi ile kesilirse, yeni bir 25saniye süresi başlatılacaktır. Maç saati snap'te başlatılacaktır.

Periyotların Uzatılması

MADDE 3. Bir periyot, aşağıdaki durumlarda, dead-ball olarak cezalandırılacak bir live-ball faulün olmadığı bir hak oynana kadar uzatılır:

a. Sürenin oyun sırasında bittiği bir hakta, dead-ball olarak cezalandırılmayan bir live-ball faulün cezası kabul edilirse. (İstisna: K10-2-2-g)

b. Sürenin oyun sırasında bittiği bir hakta, birbirini iptal eden karşılıklı fauller olması durumunda.

c. İstem dışı düdük çalınması veya sürenin oyun sırasında bittiği bir hakta topun hakem tarafından dead-ball olarak belirtilmesi.

Saatler

MADDE 4.

a. Oyun süresi line judge, back judge, field judge veya yetkili bir saat sorumlusu tarafından tutulacaktır.

b. 25saniye saati referee'nin belirteceği hakem tarafından tutulacaktır.

Sürenin Başlatılması

MADDE 5. Free-kick'lerde, süre topa vurulduğunda başlatılacak ve top dead olduğunda durdurulacaktır. Her iki yarının son 2dakikasında olan bir free-kick'te, süre topu tutacak olan takımın saha içerisinde tutması veya end-zone içine düşen bir top için, top koşularak goal-line'i geçtiğinde başlatılacaktır. Bir scrimmage down'da, süre snap'le veya referee'nin sinyali ile

başlar. Ekstra sayı denemesi, periyot uzatması veya ekstra periyot süresince maç saati çalıştırılmayacaktır.

a. Süre durdurulduktan sonra, referee top oyuna hazır duruma getirildiğinde bunu belirtecektir (K11-2-1-c) ve aşağıdaki durumlar dışında süre snap ile başlayacaktır:

1. A takımı bir first down aldığı anda.

İstisna: Kurallara uygun bir kick sonrası.

2. Hakem molası alındığında veya bir oyuncunun kaskı çıktığında.

3. Hakemin insiyatifinde uygun gördüğü durumlarda (K3-2-2-c ve 3-4-3).

4. Bir cezanın tamamlanması için.

İstisna: Scrimmage-kick dizilişinde A takımı tarafından yapılan bir gecikme faulünde.

5. İstem dışı bir düdük çalındığında.

İstisna: Kurallara uygun bir kick sırasında.

6. Koçlar ile görüşmede.

7. Takım alanına yapılan bir uyarıda.

8. Zamandan kazanmak amacı ile atılan illegal bir pasta.

9. Yard ölçümünde.

10. Bir fumble'da topun fumble'in yapıldığı yerden ileri bir noktadan dışarı çıkması durumunda.

İstisna: Kurallara uygun bir kick'te ve B takımı bir birinci hak elde ettiğinde.

b. a maddeleri için sürenin durdurulması halinde, süre, top-oyuna-hazır sinyali ile başlatılacaktır.

c. a maddeleri, sürenin snap ile başlamasını gerektiren bir durum ile aynı anda yer alırsa, süre snap'te başlatılacaktır.

d. Bir kick down'unda süre durdurulacak ve snap'te başlatılacaktır.

İstisna: Bir sonraki oyunun free kick veya ekstra sayı denemesi olması durumunda.

e. B takımının birinci hak kazanması durumunda, süre durdurulacak ve süre snap'te başlayacaktır.

Sürenin Durduğu Durumlar

MADDE 6. Her devrenin sonunda oyun saati durdurulacaktır. Kuralların belirtmesi durumunda veya bir takım veya hakem mola aldığı anda, hakemlerden birisi mola alındığını belirtecektir. (İstisna: K3-3-2-b)

BÖLÜM 3. MOLALAR

Molaların Alınması

MADDE 1.

a. Başhakem, herhangi bir nedenden ötürü oyunu durdurması durumunda mola alacaktır. Molalar hakem molası veya takım molası olarak belirtilecektir.

b. Bir takımın bütün mola haklarının kullanılmışsa, takımın mola isteği kabul edilmeyecektir.

c. Mola sırasında oyuncular saha içerisinde veya end-zone'larda topla antrenman yapmayacaklardır.

İstisna: 2. ve 3. devre arasındaki sürede.

Mola

MADDE 2.

a. Aşağıdaki durumlarda herhangi bir hakem tarafından hakem molası alınabilir:

1. Touchdown, field goal veya safety olduğunda.

2. Herhangi bir oyuncu veya hakemin sakatlığı üzerine mola alınması gerektiğinde.

3. Bir cezanın tamamlanması için süre durdurulduğunda.

4. Canlı bir topun saha dışına çıkması.

5. Bir ileri-pas tamamlanmadığında.

6. Takımlardan birisi birinci down kazandığında.

7. İstem dışı düdük çalındığında.

8. Birinci down için ölçüm gerektiğinde.

9. Takımlardan birisi gecikmeye yol açarsa.

10. Takımlardan birinin mola ister ve kurallar dahilinde verilirse.

11. Takım alanı ihlali uyarısı yapıldığında.

12. Topun oynanamaz duruma gelmesi durumunda.

13. Top herhangi bir hakemin elinde iken.

14. Zorunlu malzeme veya kuraldışı malzeme ihlali olduğunda (K1-4-4 K1-4-5).
 15. Kurallara uygun bir kick down'u yapıldığında.
 16. Return kick yapıldığında.
 17. Neutral zone ilerisinde bir scrimage kick yapıldığında.
 18. 25saniye süresi, her iki takımın da insiyatifi dışında olan sebeplerden engellenirse.
 19. Koşucunun kaskı çıkarsa.
- b. Aşağıdaki durumlarda başhakem, hakem molasını alacaktır:
1. Koçların başhakemle görüşme isteği durumunda.
 2. Başhakemin insiyatifi dahilinde mola alınması gerektiğinde.

Başhakemin İnsiyatifi Dahilinde Mola Alınması

MADDE 3.

- a. Hakem, şartların gerektirdiğine kanaat getirdiğinde, kendi insiyatifi ile, yukarıdaki kurallarda açıklanmış veya açıklanmamış gelişmeler sebebiyle oyunu geçici olarak durdurabilir.
- b. Oyunun kurallara dahil olmayan şahıslar veya başka gelişmeler sebebiyle durdurulması durumunda, başhakem aşağıdaki işlemleri uygular:
 1. Oyunu durdurur, oyuncuları kendi alanlarına yönlendirir.
 2. Sorunu maçın yürütülmesinden sorumlu kişilere iletir.
 3. Koşullar sağlandığında maçı kalınan yerden başlatır.
- c. Maçın K3-3-3-a K3-3-3-b sonucunda, durdurulması ve devam edilememesi durumunda, son skor veya maçın devamı hakkında karar kurul tarafından verilir.
- d. Durdurulan bir maça devam edilmesi durumunda, maça son kalınan durumdan devam edilir: down, mesafe çizgisi, saha konumu ve oyuncu oynatabilme kuralları aynı kalır.
- f. Başhakemin insiyatifinde alınan molalar aşağıdaki durumları da kapsar:
 1. Hakemlerin topu bir sonraki snap için yerine koymada gecikmesi durumunda.
 2. Takım kaptanları ile görüşme yapıldığında.
 3. Koşullar maçın geçici olarak durdurulmasını gerektirdiğinde.

Takım Molaları

MADDE 4. Takımın molaları bitmemiş ise, bir oyuncu top ölü duruma geçtikten sonra mola isteyebilir.

- a. Takımların her iki yarıda üçer mola hakkı vardır.
- b. Topun ölü duruma geçmesinden sonra ve snap öncesinde, 9yard işaretleri arasında bulunan yedek oyuncu mola isteyebilir.
- c. Bir önceki down sırasında oyunda olan bir oyuncu mola isteyebilir.
- d. Oyunda olan veya b şıkkındaki şekilde oyuna giren bir oyuncu, kuralın yanlış uygulandığı düşünülüyorsa koç-başhakem görüşmesi isteyebilir. Kuralın uygulaması değiştirilmezse, o takıma bir mola sayılır, molalar bitmişse gecikme cezası verilir.
 1. Koç-başhakem görüşmesi için sadece başhakem süreyi durdurabilir.
 2. Görüşme isteği, top snap edilmeden, veya kick edilmeden iletilmelidir. (K5-2-10 K11-1-1)
 3. Koç-başhakem görüşmesi sonrasında karar değiştirilmezse verilen mola süresi kullanılır.

Sakatlık Molası

MADDE 5.

- a. Bir veya birden fazla oyuncunun sakatlanması durumunda:
 1. Oyuncunun en az bir down oyun dışına alınması şartıyla, başhakem hakem molası alır.
 2. Down arasında mola alınır, veya molalar arasında bir devre biterse, oyuncu oyuna tekrar dönebilir.
 3. Takımın molaları bitmiş ise, oyuncu bir down için oyundan çıkar.
 4. Oyuncunun sakatlığı sonucunda oyuncudan kan gelmesi durumunda, oyuncu sağlık durumu düzeltilene ve kanaması durdurulana kadar oyuna alınmaz.
- b. Sakatlık geçiren bir oyuncu için bütün hakemler süreyi durdurabilir.
- c. Oyuncuların süreden çıkmak amacıyla sakatlık olmadığı

halde sakatlık varmış gibi hareket etmesi, veya benzer davranışlarda bulunması durumunda, sporun etik kuralları ihlal edilmiş sayılır. Mümkün mertebede bu tür hareketlere izin verilmeyecektir.

d. Sakatlık molası takım molasını takip edebilir.

e. Başhakem, sakatlanan bir hakem için hakem molası alabilir.

İhlal Molaları

MADDE 6. Down sırasında K1-4-4 K1-4-5 veya K9-2-2-d, top ölü olduğu sırada K1-4-5-r K1-4-6-b K3-3-3-f-4-g veya K3-3-4-d, uyulmaması durumunda, ihlali yapan takıma bir sonraki noktadan mola sayılacaktır. (K3-4-2-b)

Mola Süresi

MADDE 7.

- a. Takım molaları 1.5dakika'dan fazla olmayacaktır (İstisna: K3-3-4-d-3). Diğer molalar başhakemin gerekli gördüğü uzunlukta olacaktır.
- b. 1.5dakika'lık süre alan takım, daha önce oyuna başlamak isterse, hakem topu oyuna hazır duruma getirir, ve oyun başlayabilir.
- c. Mola alındığında, koçlara danışmadan önce ceza uygulama seçimi yapılmalıdır.
- d. Safety, ekstra sayı denemesi veya başarılı field goal denemesinden sonra verilen ara 1dakika olacaktır.

Mola Süresinin Bitmesi

MADDE 8. Bir takım molasının bitmesine 30saniye kala başhakem takımları uyaracaktır, ve 5saniye sonra topu oyuna hazır duruma getirecektir.

- a. Bir yarıda üçüncü mola hakkı kullanıldıktan sonra, başhakem o takımın koçuna üçüncü molanın alındığını bildirir.
- b. Başhakem, maçın bitimine yaklaşık 2dakika süre kaldığında her iki takımın koçuna ve saha kaptanına bunu iletir. Bu amaçla süreyi durdurma hakkına sahiptir.
 1. 25saniye süresi durdurulmaz.
 2. Sürenin durdurulması durumunda süre 2dakika uyarısından sonra snap ile başlatılır.
- c. Maçın son 2dakikası içinde, sürenin durduğu her down'da, başhakem kalan süreyi her iki takıma bildirir.

BÖLÜM 4. GECİKME

Yarının Başlangıcının Geciktirilmesi

MADDE 1.

a. Yarının başlangıcında, her iki takım da oyuna hazır bulunmalıdır. Her iki takımın da sahaya ilk girmeyi reddetmesi durumunda, ev sahibi takım sahaya ilk giren takım olacaktır.

CEZA Bir sonraki noktadan 15yard.

b. Sahanın yarıya başlangıç için uygun hale getirilmesinden ev sahibi takımın sorumluluğundadır.

CEZA Bir sonraki noktadan 10yard.

İstisna: Ev sahibi takımın istemi dışında gelişen olaylarda başhakem cezayı vermeyecektir.

Oyunun Geciktirilmesi

MADDE 2.

- a. Oyun süresince, top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra, top oyuna 25saniye içerisinde sokulmalıdır. 25saniye'den fazla süre harcanması durumunda kuraldışı gecikme yapılmıştır.
 - b. Aşağıdaki durumlar kuraldışı gecikmeye örnektir:
 1. Top ölü olduktan sonra topun kasti olarak ilerletilmesi.
 2. Takımın üç mola hakkını kullandıktan sonra K1-4-4 K1-4-5 K1-4-6-b K3-3-3-f-4-g K3-3-4-d veya K9-2-2-d ihlallerinden birisini yapması.
 3. Devre sonrası aradan sonra, moladan, sayıdan veya hakemin topu durdurduğu başka bir süreden sonra bir takım oyuna hazır değilse.
 4. Hücum taktiklerinin duyulmasını zorlaştıracak sözler kullanılması (K7-1-5-a-3).
 5. False start yaptırmak amacı taşıyan defans taktikleri (K7-1-5-a-4).
- CEZA Bir sonraki noktadan 5yard.**

Kuraldışı Süre Taktikleri

MADDE 3. Süreyi uzatmak ya da bitirmek amacı ile haksız şekilde yapılan hareketler olduğunda, başhakem süreyi başlatabilir veya durdurabilir. Süreden kazanmak amacı ile atılan bir kuraldışı ileri-pas veya geri-pas yapılması durumunda, hakem süreyi top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra başlatabilir.

BÖLÜM 5. OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ

Değişiklik Hakkı

MADDE 1. Bir anda yapılacak oyuncu değişikliklerinde sayı kısıtlaması yoktur.

Oyuncu Değiştirme

MADDE 2. Aşağıdaki durumlar ihlal edilmediği müddetçe, oyuncu değişikliği yapılabilir:

- Oyuna giren oyuncu, top oyunda iken saha içine giremez (canlı top faulu).
- Top oyunda iken 11'den fazla oyuncunun saha dışına veya end-zone dışına çıkması kurallara aykırıdır.
- Oyuncu değişikliği yapıldığında sahaya giren oyuncu sahaya kendi takım alanından girmelidir. Dışarı çıkan oyuncu da kendi takım alanına en yakın çizgiden dışarı çıkmalıdır. Değiştirilen bir oyuncu sahayı hemen terk etmelidir. 12 veya daha fazla ile huddle yapılmasına izin verilemez (ölü top faulu).
- Oyuncu değişikliğinde sahaya giren oyuncular, bir down süresince oyunda, sahadan çıkan oyuncular da bir down dışarıda kalmalıdır. Devrenin bitmesi, sayı yapılması veya mola alınması durumunda bu kural geçerli değildir (canlı top faulu).

CEZA Ölü top: bir sonraki noktadan 5yard, aksi takdirde bir önceki noktadan 5yard.

- Rakip takım oyuncu değişikliklerini yapıyorken, oyunu hızlı başlatarak rakibi hazırlıksız yakalamak kurallara aykırıdır. Aşağıdaki prosedür uygulanır:

CEZA Ölü top faulu. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalar. Bir sonraki noktadan 5yard. Faulu yapan takımın koçu, aynı faulun tekrarlanması durumunda sportmenlik dışı hareket cezası verileceği iletilir.

CEZA Ölü top faulu. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalacaktır. Bir sonraki noktadan 15yard.

Kural 4

Oyundaki top, ölü top, topun çizgi dışında olması

BÖLÜM 1. OYUNDAKİ TOP, ÖLÜ TOP

Dead ball'un live hale gelmesi

MADDE 1. Bir dead ball'un oyuna hazır halde olduğu belirtildikten sonra, kurallara uygun olan snap veya free-kick yapıldığında live ball'a dönüşür. Oyuna hazır sinyalden önce snap edilen veya free-kick edilen top, dead olarak kalır.

Live ball'un dead olması

MADDE 2.

a. İlgili kurallardan birinin gerçekleşmesi veya bir hakemin düdüğünü çalması (istem dışı da olsa) halinde, veya bunların dışında sinyalle topun dead olduğunu belirtmesi ile, live olan bir top dead hale gelir.

b. Bir hakemin düdüğü istem dışı çalması veya bir down sırasında topu dead olarak belirtmesi durumunda (K4-1-3-k K4-1-3-m):

1. Top o anda bir oyuncuda ise, topun dead olduğu yerden topa sahip olan oyuncunun takımı topu oyuna sokabilir, veya down'u tekrarlayabilir.

2. Top bir fumble, geri pas veya kural dışı atılan ileri pas sonrasında loose olmuşsa, topa en son hakim olan takım, topun kaybedildiği yerden topu tekrar oyuna sokabilir veya down'u tekrarlayabilir.

3. Kurallara uygun bir ileri-pas, free kick veya scrimmage-kick sırasında oluşan dead ball durumunda top bir önceki noktaya getirilir ve down tekrarlanır.

4. Bir ekstra periyoda veya bir ekstra sayı denemesinde, B takımı topun hakimiyetini ele geçirdikten sonra çalan düdükte, ekstra sayı denemesi veya ekstra period bitirilir.

c. Yukarıdaki down'lardan herhangi birinde bir faul olursa, diğer kurallarla çelişkili olmadığı sürece, ceza normalde uygulanacağı şekilde uygulanır.

Topun dead olarak belirtilmesi

MADDE 3. Live bir top, aşağıdaki durumlarda dead hale geçer, ve hakemlerden birisi düdüğünü çalar veya dead ball olduğunu belirtir.

a. Direklerden birine çarptıktan sonra sayı olan bir field goal dışında topun kick'den sonra dışarı çıkması, topun saha çizgilerinden dışarı çıkması, koşucunun topla beraber dışarı çıkması, veya koşucunun ileri gidişinin durdurulması durumlarında. Emin olunmadığı zaman, topun dead olduğu varsayılacaktır.

b. Koşucunun eli veya ayakları dışında, herhangi bir kısmının yere değmesi, koşucunun tackle yapılmak suretiyle düşürülmesi, koşucunun düşmesi ve yere vücudu (elleri ve ayakları dışında) ile temas ederken topun hakimiyetini kaybetmesi durumunda.

İstisna: Bir hücum oyuncusunun, topu yerde tutan bir arkadaşının tuttuğu bir topa kick yapabileceği oyunlarda, top live olarak kalır. Top kurallar dahilinde kick edilebilir, pas atılabilir veya koşulabilir.

c. Bir touchdown, touchback, safety, field-goal veya başarılı bir ekstra sayı denemesi olduğunda; A takımı B'nin end-zone'u içinde kural dışı bir pası tutarsa; A takımı'nın B end-zone'u içinde, ineligible bir oyuncuya tutulan bir pas atması durumunda; veya başarısız bir field goal denemesi, B takımından birine neutral zone ilerisinde değmeden, B takımı end-zone'una değer veya dışarı çıkarsa.

d. Ekstra sayı denemesinde, dead-ball kurallarında belirtilen bir durum meydana geldiğinde.

e. Kick yapan takımın oyuncusu, neutral zone'u geçen bir free kick'i veya scrimmage kick'i tutarsa.

f. Bir free kick, scrimmage kick veya başka herhangi bir loose ball yerde yuvarlandıktan sonra durur ve hiçbir oyuncu topu alma isteği göstermezse.

g. Bir free kick veya scrimmage kick (neutral zone'u geçtikten sonra), geçerli, geçersiz veya kural dışı bir fair-catch sinyalinden

sonra herhangi bir oyuncu tarafından tutulduğunda; veya B takımı tarafından, top tutulduktan sonra, kural dışı bir fair catch işareti verildiğinde. (K2-7-1 K2-7-2 K2-7-3 K2-7-4)

h. Neutral zone'u geçen bir return kick veya scrimmage kick yapıldığında.

i. İleri atılan bir pasın yere değmesi durumunda.

j. Dördüncü down'da, taraf değişiminden önce, A takımının fumble'l, fumble'l yapan oyuncu dışında bir oyuncu tarafından tutulduğunda veya recover edildiğinde. (K7-2-2-a K7-2-2-b)

k. Herhangi bir oyuncunun hakimiyetinde olmayan bir live ball, saha içerisinde bir oyuncudan başka bir şeye, hakeme, hakem malzemesine, oyuncu malzemesine veya yere değdiğinde (istem dışı düdük uygulamaları geçerlidir).

l. Bir live-ball'un aynı anda birden fazla oyuncu tarafından tutulmasında veya recover edilmesi durumunda.

m. Topun oyun sırasında illegal olması durumunda (istem dışı düdük uygulamaları geçerlidir).

n. Top bir hakemde olduğu zaman.

o. Bir koşucu, top elinde iken, down'u bitirmek için diz çökme hareketine başladığında, yere dizini koyma eylemi gösterdiğinde.

p. Pas tutmak üzere havaya sıçramış olan bir hücum oyuncusu, hemen yere düşmesi engellenecek şekilde tutulduğunda ve taşındığında.

q. Bir koşucunun kask'ı tamamen çıktığında. Top o noktada koşucunun takımındadır.

Topu oyuna hazır olması

MADDE 4. Top oyuna hazır olarak işaret edilmedikçe, hiçbir oyuncu topu oyuna sokamaz.

CEZA Dead-ball faulu. Bir sonraki noktadan 5yard.

25saniye süresi

MADDE 5. Top, oyuna hazır olarak işaret edildikten 25saniye sonra oyuna sokulmalıdır. Arada geçen sürede oyunun geçici olarak durdurulması halinde, 25saniye süresi tekrar başlatılır.

İstisna: Bir takımın taraftarları tarafından yapılan, oyunun oynanmasını zorlaştıracak şekilde seyirci gürültüsü.

CEZA Dead-ball faulu. Bir sonraki noktadan 5yard.

BÖLÜM 2. SAHA DIŞINA ÇIKMA

Oyuncunun saha dışında olması

MADDE 1.

a. Bir oyuncu, vücudu veya giydiği herhangi bir şey, kenar çizgilerinin üstünde veya dışında hakem veya başka bir oyuncu dışında bir şeye değdiğinde, oyuncu saha dışına çıkmış olur.

b. Pylon'lara değen bir oyuncu saha dışına çıkmış sayılır.

Tutulmuş topun dışarı çıkması

MADDE 2. Bir oyuncunun hakimiyetinde olan bir top, kenar çizgilerinin üstünde veya dışında yere, hakeme veya başka bir oyuncu dışında bir şeye değdiğinde, top saha dışına çıkmış olur.

Topun dışarı çıkması

MADDE 3.

a. Field goal ile sonuçlanan bir kick dışında, herhangi bir oyuncunun hakimiyetinde olmayan bir top, kenar çizgilerinin üstünde veya dışında yere veya hakeme veya başka bir oyuncu ya da bunlar dışında bir şeye değdiğinde, top saha dışına çıkmış olur.

b. Bir pylon'a değen bir top, kale çizgisinin ilerisinde dışarı çıkmıştır.

c. Herhangi bir oyuncunun hakimiyetinde olmayan bir live top, bir çizginin dışına çıkar ve sonra daha ileri bir noktada dışarı olarak karar verilirse, çıkış noktasından dışarı çıktığına karar verilir.

İleri noktada Saha dışına çıkma

MADDE 4.

a. Live bir topun saha dışında olarak belirtilmesi durumunda, eğer top herhangi bir kenar çizgisini geçmemişse, topun en ileri noktası, topun dead olarak Kabul edildiği yeri tayin eder.

b. Bir koşucu saha dışına çıktığında, ya da çıkmasından önce, top saha içindeyse ve topun en ileri noktası kale çizgisini

geçiyorsa, touchdown verilir.

c. Rakibin end-zone'unda olan bir oyuncu, vücudu yere değiyorsa, elleri ile kenar çizgileri dışına uzanıp topu tuttuğunda, topu tutmuş sayılır.

d. Topun, saha dışında olarak belirtildiğinde, en ileri noktası, gidilen en ileri noktadır.

e. Bir koşucu, elinde topla beraber kenar çizgisine doğru sıçrarsa, gidilen en ileri nokta, topun çizgiyi geçerkenki konumu ile tayin edilir.

Kural 5

Down'lar Serisi, Birinci Down İçin Gerekli Mesafe

BÖLÜM 1. SERİ: BAŞLANGICI, BOZULMASI, YENİLENMESİ

Seri hakkının kazanılması

MADDE 1.

- Bir free kick, touchback, fair catch'ten sonra, veya topun hakimiyeti el değiştirdikten sonra, topu oyuna sokacak olan takıma, dört down'dan oluşan bir seri hakkı tanınacaktır.
- Top ölü duruma geçtiğinde, A takımı birinci down için gerekli mesafeyi almış ve kurallara uygun olarak topun hakimiyetine sahipse, A takımı yeni bir seri hakkı kazanacaktır.
- A takımının dört down'luk bir seri sonucunda, birinci down hakkı kazanamaması durumunda, B takımına yeni bir seri hakkı verilecektir.
- A takımının scrimmage kick'i saha dışına çıkarsa veya hiçbir oyuncuya değmeden durursa, B takımına yeni bir seri verilir. (İstisna: K8-5-1-a)
- Aşağıdaki durumlarda, topa hakim olan takıma yeni bir seri hakkı verilir:

- Down süresince topun hakimiyeti takımlar arasında değişirse.
- Neutral zone'u geçen bir scrimmage kick'e, B takımından bir oyuncu ilk olarak değerse.

İstisna: Herhangi bir takımdan yapılan bir faulün kabul edilmesi, veya birbirini iptal eden fauller uygulanması durumunda, down tekrar oynanır.

- Kabul edilen bir cezanın sonucunda topun mağdur takıma verilmesi durumunda.
- Kabul edilen bir ceza, otomatik olarak birinci down'u gerektiriyorsa.

- Bir scrimmage kick'ten sonra, topa kuraldışı değilmesi durumunda, B takımının topu o noktada oyuna sokmayı kabul etmesi ile bir seri hakkı verilir.

İstisna: Herhangi bir takımdan yapılan bir faulün kabul edilmesi, veya birbirini iptal eden fauller uygulanması durumunda, down tekrar oynanır.

Mesafe çizgisi

MADDE 2. Bir sonraki hak için gidilmesi gereken noktayı belirleyen mesafe çizgisi, seri başında topun konulduğu noktada, topun en ileri noktasından 10yard ileride olacaktır; bu çizgi rakibin end-zone'u içerisinde ise, mesafe çizgisi kale çizgisi olacaktır.

İlerleme

MADDE 3.

- Bir down sonunda topun ölü duruma geçtiğinde en ileri noktası, o down sırasında gidilen mesafeyi tayin eder. Ölçümlerde, top saha boyunca uzatılarak ölçüm alınacaktır.

İstisna: Topu tuttuğunda havada olan bir oyuncu, saha içinde topu tutar ve kendisini düşüren bir oyuncu tarafından topu tuttuğu noktanın daha gerisine düşürülür, ve top o noktada dead olursa, en ileri nokta topun tutulduğu noktadır. (K4-1-3-p)

- Birinci down için mesafe çizgisinin geçilmesinde tereddüt olursa, takımların isteğine gerek kalmadan ölçüm yapılacaktır.
- Topun oyuna hazır olarak belirtilmesinden sonra, ölçüm yapılmayacaktır.

Serinin bütün down'lar kullanılmadan sona ermesi

MADDE 4. Dört down'luk bir seri, bütün downların kullanılmasına bakılmadan, aşağıdaki durumlarda sona erdirilir:

- Down sırasında topun hakimiyeti, takımlar arasında değişirse.
- B takımından bir oyuncu, neutral zone'u geçen bir scrimmage kick sonrası topa ilk dokunan oyuncu olursa.
- Kick sonucunda top saha dışına çıkarsa.
- Kick sonucunda top sahada durur ve hiçbir oyuncu

değmezse.

- Bir down sonucunda, A takımı birinci down kazanırsa.
- Dört down sonucunda, A takımı birinci down kazanamazsa.
- Kabul edilen bir ceza otomatik olarak birinci down gerektiriyorsa.
- Takımlardan birisi sayı yaparsa.
- İki takımdan birisine touchback verilirse.
- İkinci periyod sona ererse.
- Dördüncü periyod sona ererse.

BÖLÜM 2. CEZA SONRASI DOWN VE HAKİMİYET

Free kick yapılan bir down sırasında yapılan faul

MADDE 1. Free kick yapılan bir down sırasında oluşan faullerde, bir sonraki scrimmage down için, topun ceza sonucunda geldiği nokta ve gerekli mesafe çizgisi esas alınır.

Otomatik olarak birinci down'a yol açan ceza

MADDE 2. Aşağıdaki durumlarda, otomatik olarak yeni bir seri başlatılır ve yeni mesafe çizgisi tayin edilerek birinci down verilir:

- Cezanın A takımını mesafe çizgisinin ilerisine taşınması durumunda.
- Ceza gereği otomatik birinci down verildiğinde.

Topun takımlar arasında hakimiyetinin değişmesinden önce yapılan faul (penalty enforcement)

MADDE 3. Bir scrimmage down sırasında, top takımlar arasında el değiştirmeden önce bir ceza durumu oluştuğunda, top A takımına verilir ve down -ceza mesafesi uygulanarak tekrar edilir. Ancak ceza aynı zamanda down'ın tekrarlanmamasını, otomatik birinci down verilmesini, veya topu mesafe çizgisinin ilerisine taşınmasını içeriyorsa, down tekrarlanmaz (İstisna: K10-2-2-e-İ-3 K10-2-2-g). Ceza down'ın düşülmesini içeriyorsa, oynanan down o serideki dört down'dan birisi olarak sayılacaktır.

Topun takımlar arasında hakimiyetinin değişmesinden sonra yapılan faul

MADDE 4. Bir scrimmage down sırasında, top takımlar arasında el değiştirdikten sonra bir ceza durumu oluştuğunda, top faul olduğu anda topa hakim olan takıma verilir. Hakimiyetin değişmesinden sonra oluşan down ve mesafe, cezanın içerdiği mesafenin katılmasından sonra birinci down ve yeni mesafe çizgisi ile belirlenecektir. (İstisna: K10-2-2-g-1)

Cezanın reddedilmesi

MADDE 5. Bir ceza reddedilirse, faul olmamış sayılır ve down sayısı bu hususa göre belirlenir.

Down'lar arasında faul

MADDE 6. Down'lar arasında yapılan bir faulde, bir sonraki down'un sayısı, faul olmadan önceki down ile aynı kalacaktır; ancak eğer faulün uygulaması, topu mesafe çizgisinin ötesinde bir noktaya taşıyorsa veya ceza otomatik birinci down gerektiriyorsa, birinci down verilecektir. (K9-1-1 K9-1-2)

Seriler arasında faul

MADDE 7. Bir seri sona erdikten sonra ve top bir sonraki down için hazır olarak belirtilmeden önce yapılan bir ölü top faulu (ölü top faulu olarak cezalandırılan canlı top faulleri ve free kick down'ı sonrası yapılan fauller de dahil olmak üzere), yeni mesafe çizgisi tayininden önce uygulanacaktır. Oyuna hazır sinyali verildikten sonra oluşan faullerde ise, mesafe çizgisi tayin edildikten sonra uygulanacaktır.

Her iki takım tarafından yapılan birbirini iptal edici fauller

MADDE 8. Bir down sırasında her iki takım tarafından birbirini iptal edici fauller yapılması durumunda, o down tekrarlanacaktır. (K10-1-4-İ)

"Loose" top durumu sırasında fauller

MADDE 9. Top loose duruma geçtiğinde, canlı top olarak cezalandırılmayan ölü top faulleri, temel veya bir önceki noktadan uygulanacaktır. (İstisna: K10-2-2-g-1) (K10-2-2-c K10-2-2-d K10-2-2-e K10-2-2-f)

Nihai karar

MADDE 10. Bir sonraki snap, kurallara uygun free-kick veya ikinci veya dördüncü periyodun sona ermesinden sonra, karar değiştirilemez. (K3-2-1-a K3-3-4-d-2 K11-1-1)

Kural 6

Kick

BÖLÜM 1. FREE KICK

Sınır çizgisi

MADDE 1. Herhangi bir free-kick dizilişinde, kick'i yapan takımın sınır çizgisi topun en ileri noktasından geçen çizgi, topu tutacak olan takımın sınır çizgisi ise o noktanın 10yard ilerisi olacaktır. Bir ceza ile topun yeri değiştirilmemişse, kick-off'larda kick'i yapan takım'ın sınır çizgisi kendi 35yard çizgisi, safety sonrası free-kick'te ise kendi 20yard çizgisi olacaktır.

Free kick dizilişi

MADDE 2. Bir free kick dizilişinde, topa A takımının sınır çizgisi üstünde bir noktadan vurulmalıdır. Topun oyuna hazır olarak belirtilmesinden sonra topun herhangi bir nedenden ötürü düşmesi durumunda, A takımı topa vurmayacak, ve hakem düdüğü çalarak oyunu durduracaktır. Topa vurulduğunda:

- Her iki takımın bütün oyuncularını saha içinde olmalıdır.
- A takımının bütün oyuncularını, place kick'lerde topu tutan ve vuran oyuncu hariç, topun arkasında olmalıdır.
- Topa vuran oyuncunun her iki yanında en az 4 oyuncu bulunmalıdır.
- Bir safety'den sonra kullanılan punt kick veya drop kick'te, topa vuran takımın sınır çizgisinin gerisinden vurulabilir. Bir canlı-top faulu için yard cezası uygulanması durumunda, eğer kick yapan takımın sınır çizgisi daha önceki bir ceza ile değişmişse, uygulama noktası 20yard çizgisidir.
- B takımının bütün oyuncularını, kendi sınır çizgilerinin gerisinde olmalıdır.
- Bir free kick sırasında saha dışına çıkan bir A takımı oyuncusu, o down sırasında oyuna geri dönemez.

İstisna: Kendisine yapılan bir bloğun etkisi ile saha dışına çıkan, ve hemen dönen oyuncular için geçerli değildir.

g. A takımından bir oyuncunun topu alma hakkı doğana kadar, hiçbir A takımı oyuncusu rakibine blok yapamaz.

CEZA Canlı-top faulu. Bir önceki noktadan 5yard.

Free kick'in A takımı tarafından geri kazanılması

MADDE 3. Aşağıdaki durumlarda A takımı oyuncusu free-kick yapılan bir topa değebilir:

- Top B takımından bir oyuncuya değdikten sonra. (İstisna: K6-1-2-g K6-1-4)
- B takımının sınır çizgisini geçtikten ve orada kaldıktan sonra. (İstisna: K6-4-1)
- Top B takımının sınır çizgisinin ilerisinde herhangi bir oyuncuya, yere veya hakeme değdiğinde.

Bu noktadan sonra A takımının bütün oyuncularının topa değme, topu tutma veya recover etme hakkı vardır (İstisna: K6-1-2-g). Bir free-kick topuna kurallar dışında değilirse, topu tutacak olan takım (B takımı), topa değildiği noktadan oyuna sokma hakkına sahip olacaktır. Topun ölü duruma geçmesinden önce iki takımdan herhangi birisinin işlediği bir faul veya iki takım tarafından işlenmiş offsetting fauller varsa, bu hak iptal edilir.

Blok sonucu topa değme

MADDE 4.

- Free kick edilmiş bir topa, rakibin yaptığı blok sonucu çarpan oyuncu, topa değmemiş sayılır.
- Rakip tarafından değmek suretiyle yönü, hızı değiştirilen, - ancak tutulmayan- bir topa istem dışı değen oyuncu, topa değmemiş sayılır.

Free kick yapılan topun saha içinde durması

MADDE 5. Free kick ile vurulmuş bir top, kimse değmeden saha içinde durursa, top ölü duruma geçer, ve topun ölü olduğu noktada o takıma geçer.

Free kick'in tutulması veya recover edilmesi

MADDE 6.

a. Bir free kick topu karşılayan takım tarafından tutulur veya recover edilirse, oyun devam eder (İstisna: K4-1-3-g K6-1-7 K6-

5-1 K6-5-2). Kick yapan takım tarafından tutulması veya recover edilmesi durumunda, top ölü duruma geçer.

b. Karşı takımlardan, topu tutma hakkı olan iki oyuncu, eşzamanlı olarak topu tutarlar veya recover ederlerse, top ölü duruma geçer. Topu karşılayan takım topu kazanır.

Topun Kale çizgisi üstünde veya gerisinde yere değmesi

MADDE 7. Free kick yapılan bir top, B takımından kimseye değmeden, B takımının kale çizgisine veya gerisinde yere değerse, top o kaleyi savunan B takımına geçer.

BÖLÜM 2. FREE KICK'İN SAHA DIŞINA ÇIKMASI

Kick yapan takım

MADDE 1. Free kick yapılan bir top kimseye değmeden kale çizgileri arasında saha dışına çıkarsa, bu fauldür.

CEZA Canlı top faulu. Bir önceki noktadan 5yard veya B takımı, A takımının sınırlama çizgisinden 30yard ileriden topu oyuna sokabilir.

Topu Karşılayan takım

MADDE 2. Top kale çizgileri arasında bir noktadan saha dışına çıkarsa, top o noktadan, hash'lar üzerinden oyuna konulmak suretiyle, karşılayan takıma aittir. Free kick'te top kale çizgisinin gerisinden dışarı çıkarsa, top karşılayan takımın olur.

BÖLÜM 3. SCRIMMAGE KICK

Neutral Zone gerisinde

MADDE 1.

- Bir scrimmage kick'te top neutral zone'u geçmezse, oyun devam eder. Bütün oyuncuların topu tutma veya recover etme, ve akabinde ilerletme hakkı vardır.
- Bir scrimmage kick'te, neutral zone'a 3yard ve daha yakın olan bir rakip takım oyuncusunun topu blokması durumunda, blok neutral zone'un içerisinde veya gerisinde yapılmış sayılır. (K2-10-5)

Neutral Zone ilerisinde

MADDE 2.

- Neutral zone'u geçen bir scrimmage kick oyununda, topa vuran takımdan hiçbir oyuncu, top rakip takımdan bir oyuncuya değmeden topa değemez. Değilmesi durumunda, topa dokunulduğunda anda top ölü duruma geçer, ve karşılayan takımın o noktadan topu oyuna sokma hakkı vardır. (İstisna: K6-3-4)
- Top ölü duruma geçmeden önce yapılan bir faul olması, veya birbirini götüren fauller olması durumunda, bu hak kaybolur. (İstisna: K6-3-11 K8-4-2-b)
- A takımının end-zone'unda yapılan kuraldışı temas dikkate alınmaz.

Bütün oyuncuların topu tutma hakkı

MADDE 3. Bir scrimmage kick'te, neutral zone'u geçen top, karşılayan takımdan bir oyuncuya değdiğinde, bütün oyuncuların topu tutma veya recover etme hakkı doğar. (K6-3-1-b) (İstisna: K6-3-4 K6-3-12)

Blok sonucu topa değme

MADDE 4.

- Scrimmage kick sonucu vurulan ve neutral zone'u geçen topa, rakibin yaptığı blok sonucu çarpan oyuncu, topa değmemiş sayılır.
- Rakip tarafından değilen -ancak tutulmayan- bir topa değen oyuncu, topa değmemiş sayılır.

Karşılayan takımın topu tutması veya recover etmesi

MADDE 5. Bir scrimmage kick, karşılayan takımdan bir oyuncu tarafından tutulur veya recover edilirse, top oyunda kalır. (İstisna: K4-1-3-g K6-3-9 K6-5-1 K6-5-2)

Vuran takımın topu tutması veya recover etmesi

MADDE 6.

- Bir scrimmage kick'te, topa vuran takım, top neutral zone'u geçtikten sonra tutar veya recover ederse, top ölü duruma geçer.
- Karşı takımlardan iki oyuncu, topu aynı zamanda tutar veya recover ederse, top ölü duruma geçer. Top, karşılayan takıma verilir. (K2-2-8 K4-1-3-1)

Topun kale çizgileri arasında saha dışına çıkması veya saha içinde durması

MADDE 7. Scrimmage kick yapılan bir top kale çizgileri arasında saha dışına çıkarsa, veya saha içinde hiçbir oyuncuya değmeden durursa, top ölü duruma geçer ve o noktada topu karşılayan takıma geçer. (İstisna: K8-4-2-b)

Topun kale çizgilerinin gerisinden dışarı çıkması

MADDE 8. Scrimmage kick yapılan bir top (field goal hariç) kale çizgisinin gerisinden saha dışına çıkarsa, top ölü duruma geçer ve o kaleyi savunan takıma geçer. (K8-4-2-b)

Topun kale çizgisi üstünde veya gerisinde yere düşmesi

MADDE 9. Scrimmage kick yapılan bir top, B takımından hiçbir oyuncu neutral zone ilerisinde değmeden kale çizgisi üstünde veya gerisinde yere düşerse, top dead olur ve o kaleyi savunan takıma geçer. (K8-4-2-b)

Kurallara uygun olan ve olmayan kickler

MADDE 10.

a. Bir scrimmage kick, kurallara uygun olarak yapılan bir punt, drop kick veya place kick'tir.

b. Return kick, kurallara aykırıdır ve topu ölü duruma geçiren bir canlı top fauludur.

CEZA Return kick için (canlı top faulu) Faul noktasından 5yard.

c. Neutral zone ilerisinden yapılan bir scrimmage kick, topu ölü duruma getiren bir canlı top faulüdür.

CEZA Neutral zone ilerisinden yapılan kuraldışı kick için (canlı top faulu): Bir önceki noktadan 5yard ve down kaybı.

d. Topa vuruluş yerini işaretlemek için kullanılan veya topu yükseltmek amacı ile kullanılan bir malzeme kullanılması durumunda, kick kuraldışıdır.

CEZA Kuraldışı kick (canlı top faulu): Bir önceki noktadan canlı top faulu.

Kale çizgisi gerisinde loose top

MADDE 11. Bir A takımı oyuncusu, scrimmage kick yapılan bir topa, B takımından bir oyuncu tarafından neutral zone gerisinde değilmeden, end-zone içinde düşerse, bu kurallara aykırıdır. Top ölü duruma geçtiğinde B takımı touchback kararını seçebilir.

CEZA Touchback. (İstisna: K8-4-2-b)

Saha dışına çıkan oyuncu

MADDE 12. Bir scrimmage kick sırasında saha dışına çıkan herhangi bir oyuncu, o down içerisinde tekrar oyuna dönebilir.

İstisna: Rakip takım tarafından blok sonucu dışarı itilen ve hemen oyuna geri dönen oyuncuya uygulanmaz.

CEZA Canlı top faulu. Bir önceki noktadan 5yard.

BÖLÜM 4. KICK'İ TUTMA FIRSATI

Fırsatın engellenmesi

MADDE 1. Bir kick'te topu karşılayan takımdan topu tutabilecek durumda olan bir oyuncunun, topu engellenmeden tutma hakkı vardır.

a. Topa vuran takımdan hiçbir oyuncu, topu tutmaya çalışan bir oyuncuya 2yard'dan fazla yaklaşamaz. Bu kuralı ihlal ettikten sonra, top tutulduğunda yine de koşucuyu düşürebilir, ancak kişisel faul yapamaz.

b. Bu kural, top yere veya –neutral zone'u geçtikten sonra karşılayan takımdan birisine değdiğinde kalkar.

c. Eğer topu tutacak oyuncu ile temas, rakip takımın bloğu sonucu oluşmuşsa, kural ihlal edilmiş sayılmaz.

d. Topu tutacak oyuncunun 2yard'dan fazla yakınına, rakip takımın bloğu sonucu gelmesi durumunda, kural ihlal edilmiş sayılmaz.

e. Topa vuran takım, karşılayan oyuncuya topu tutmadan, veya tutma anında, temas ederse, bir temas faulu verilir. Emin olunmadığında, temas faulu kararı verilecektir.

CEZA Kale çizgileri arasında olan faul için: Top karşılayan takıma verilir, B takımı topu oyuna faulun yapıldığı yerin 15yard ilerisinde (temas faulu için) veya 10yard ilerisinde (temassız faul için) oyuna sokar.

Kale çizgisi gerisinde yapılan faul için: Touchback

verilir, ve bir sonraki noktadan aynı şekilde cezalandırılır. Aşırı sertliğe kaçması ve sürekli tekrar etmesi durumunda diskalifiye sebebidir.

BÖLÜM 5. FAIR CATCH

Topun yakalandığında Ölü Duruma geçmesi

MADDE 1.

a. B takımı oyuncusu fair-catch yaptığında, top yakalandığı yerde ölü duruma geçer ve o noktada B takımına geçer.

b. Fair catch kuralları, sadece topun neutral zone'u geçtiği scrimmage kick veya free kick'ler için geçerlidir.

c. Fair catch işaretinin sebebi, top tutulduktan sonra ilerletilmeyeceğini belirten karşılayan takım oyuncusunun korunmasıdır.

d. Top tutulursa, karşılayan takım tarafından, o noktadan oyuna sokulacaktır. (İstisna: K7-1-2 K8-6-1-b)

Topun ilerletilmemesi

MADDE 2. Fair catch sinyali veren bir oyuncu, topu tuttuktan veya recover ettikten sonra, herhangi bir yöne iki adımdan fazla atmayacaktır. Bu kuraldışı ve geçersiz fair-catch sinyalleri verilmesi durumunda da geçerlidir.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 5yard.

Kuraldışı fair catch işareti

MADDE 3.

a. Topu karşılayan takımdan bir oyuncu, yanlış şekilde veya zamanda fair-catch işareti veremez. Scrimmage kick'le vurulan top, neutral zone'u geçtikten ve bir oyuncu tarafından tutulduktan, yere değdikten, veya herhangi bir oyuncuya değdikten sonra, fair-catch sinyali yapılamaz. Free kick'le vurulan bir top, bir oyuncu tarafından tutulduktan, yere değdikten, veya herhangi bir oyuncuya değdikten sonra, fair catch sinyali yapılamaz.

b. Kuraldışı bir sinyalden sonra top tutulduğunda, bu fair-catch olmaz, ve top tutulduğu yerde ölü duruma geçer. Sinyal topun tutulmasından sonra ise, top sinyalin ilk verildiği anda ölü duruma geçer.

c. Neutral zone ilerisindeki kuraldışı sinyaller sadece B takımına ilişkindir.

d. Neutral zone ilerisindeki kuraldışı sinyaller, sadece topun neutral zone'u geçtiği anlar için söz konusudur. (K2-15-7)

Kuraldışı blok veya temas

MADDE 4. B takımından geçerli, geçersiz veya kuraldışı bir fair-catch işareti vermiş olan bir oyuncu, topa değmemesi durumunda, rakibini bloklayamaz ve faul yapamaz.

CEZA Free kick için: Top karşılayan takımdır. Faul noktasından 15yard. (K10-2-2-e)

Scrimmage kick için: 15yard ceza, post scrimmage kick veya temel nokta uygulanır. (K10-2-2-e)

Tackle

MADDE 5. Fair catch işareti verip topu tutan bir oyuncuya, hiçbir kick takımı oyuncusu blok veya tackle yapamaz. Bu koruma sadece fair-catch işaretini veren oyuncu için geçerlidir.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 15yard ceza.

Kural 7

Snap ve Pas

BÖLÜM 1. SCRIMMAGE

Snap İle Başlamak

MADDE 1. Free kick yapılan durumlar dışında, oyuna snap ile başlanır.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 5yard.

Hash Çizgileri

MADDE 2. Top, iki hash çizgisi arasında bir noktadan snap edilecektir. Buna hash çizgileri de dahildir. Top bu çizgilerin dışında, hash çizgisi ile yakın kenar çizgisi arasında bir noktadan snap edilemez. Eğer bir down'ın başlangıç noktası, kenar çizgisi ile hash mark arasında bir noktaya denk geliyorsa, bu nokta hash mark üzerine taşınır.

Hücum Takımı Kuralları

MADDE 3. Hücum takımı aşağıdaki kurallara uymak zorundadır:

a. Top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra ve snap'ten önce:

1. a) Snap yapan oyuncu, bir sonraki snap için konumunu alıp topa değdikten veya topa değme niyetini gösterdikten sonra (el(ler)in diz veya diz altına gelmesi durumu), konumunu değiştiremez.
b) Snap yapan oyuncu topu kaldıramaz, neutral zone ilerisine taşıyamaz ve oyunun başlangıcına benzeyen hareket yapamaz.
c) Oyun başlangıcına benzer olmadığı sürece, snap eden oyuncu toptan elini kaldıracaktır.
d) a, b ve c maddelerinin ihlali, top snap edilmese de cezalandırılabilir, ve rakip tarafından takiben yapılan offside ihlalleri iptal edilir.

2. a) A takımının bütün yedek oyuncuları 9yard işaretleri arasında yer alacaktır. Bir önceki down'da oyunda olan A takımı oyuncuları, bir önceki down da ve snap öncesinde 9yard işaretleri arasında bulunmuş olmak zorundadırlar.
b) Bütün molalardan sonra bütün A takımı oyuncuları 9yard işaretleri arasında bulunmalıdır.

3. Snap eden oyuncu topa değdikten sonra hiçbir hücum oyuncusu neutral zone'da veya ilerisinde yer alamaz.

İstisna:

- 1) Yedek olarak giren veya çıkan oyuncular.
- 2) Scrimmage kick dizilişlerinde, snap eden oyuncu topa değdikten sonra elleri neutral zone'da olan oyuncular.

4. Hiçbir hücum oyuncusu, oyun başlamadan rakibe temas edemez, veya false-start yapamaz.

Örnek:

- a) İleri şarj göstermek.
- b) Oyun başlangıcına benzeyen hareket veya shift. Bu snap yapan oyuncunun topa değdikten sonra konum değiştirmesini de kapsar.
- c) Snap eden oyuncu ile line'in en sonundaki oyuncu arasında yer alan bir line oyuncusunun, elini yere koyduktan sonra elini hareket ettirmesi veya herhangi bir hızlı hareket yapması; veya 50-79 arası numara giyen bir line oyuncusunun, elini yere veya yakınına (diz altına) koyduktan sonra hareket etmesi, veya herhangi bir hızlı hareket yapması. (Bu kısma dikkat çekilmeli).

İstisna: Herhangi bir hücum takımı line oyuncusunun, savunma takımının neutral zone içerisindeki bir oyuncusunun saldırı hareketine karşı ani tepki vermesi false start değildir. (K7-1-5-a-2)

d) Snap eden oyuncu ile line'in en sonundaki arasında yer alan, ne tamamen geri alanda ne de tamamen line of scrimmage'de olan bir oyuncunun,

el(ler)ini yere koyduktan sonra hareket etmesi veya herhangi bir hızlı hareket yapması.

5. Hakemlerden birisi, aşağıdaki durumlarda düdüğünü çalacaktır:

- a) False-start olduğunda.
- b) Snap yapan oyuncu topa değdikten veya değme niyeti gösterdikten sonra, bir hücum oyuncusu neutral zone içinde veya ilerisinde ise.

Not: Bu kuralın ihlali, top snap edilse de edilmese de cezalandırılabilir, ve rakip tarafından takiben yapılan offside ihlalleri iptal edilir.

b. Snap yapıldığında: Hücum takımı aşağıdaki koşulları yerine getirmiş olmalıdır:

1. Scrimmage çizgisinde en az yedi oyuncu olmalı ve bu oyuncuların en az beşi 50-79 arası numaralandırılmış olmalıdır. Diğer oyuncular ya scrimmage çizgisinde veya gerisinde olmalıdır.

İstisna:

- 1) K1-4-2-b.
- 2) Snap yapan oyuncudan topu direk olarak (elden-elden) almaya müsait bir oyuncu, scrimmage line ile back oyuncular arasında yer alabilir. Böyle bir durumda, bu oyuncu snap edilen topu alabilir, veya snap başka bir oyuncuya yapılabilir.

2. Snap eden oyuncunun yanındaki oyuncular, ayaklarını snap eden oyuncunun iç tarafına yerleştirerek kendi ve snap yapan oyuncunun ayaklarını kilitleyebilirler, ancak her iki oyuncunun ayağı da diğerinin dışına olmalıdır.

3. Bütün oyuncular saha içinde olmalıdır. Sadece snap eden oyuncu neutral zone'da bulunabilir, ancak vücudunun hiçbir yeri neutral zone ilerisinde olamaz, ve ayakları sabit olmalıdır.

4. Bir oyuncu motion'da olabilir, ancak ileriye yönelik motion yapamaz. Bir line oyuncusu, snap yapıldığında motion'da olamaz. Bu motion sırasında diğer oyuncular hareketsiz olmalıdır.

CEZA Ölü top faulleri için: bir sonraki noktadan 5yard. Canlı top faulleri için: bir önceki noktadan 5yard.

Shift ve False Start

MADDE 4.

a. Snap'ten önce huddle veya shift varsa, oyun başlamadan önce bütün oyuncular en az 1saniyelik durmalıdırlar.

b. K7-1-4-a düzgün yapılmış bir shift'i engellemek amacıyla konulmamıştır. Düzgün olarak yapılan bir shift kural ihlali değildir. Ancak, snap yapılmadan hareket eden oyuncu, oyun başlangıcı hissi verecek davranışlardan kaçınmalıdır. Top oyuna hazır olduktan sonra ve bütün oyuncular scrimmage dizilişine geçtikten sonra ve snap'ten önce, hiçbir oyuncu hızlı, ani hareket yapmayacaktır. Buna örnek olarak:

1. Bir line oyuncusunun ayak, omuz, kol, vücut veya başının hızlı, ani hareketle salınması.
2. Snap eden oyuncunun shift etmesi, topu oynatması, veya parmaklarını aşırı derecede oynatması, dirseklerini bükmesi, başını hızlı şekilde hareket ettirmesi, veya omuzunu veya kalçasını kaldırıp indirmesi.
3. Quarterback'in ellerini snapper altında iken seri olarak hareket ettirmesi, dirseklerini ani şekilde bükmesi, başını hızlı şekilde hareket ettirmesi ve omuzunu aniden alçaltması.
4. Bir oyuncunun, snap olmadan, topu alışı simüle edecek şekilde, ani bir hareketler ellerini kavuşturması, veya oyun başlangıcını simüle eden ani, hızlı hareket yapması.

CEZA Top snap edilmeden önce yapılan fauller için: Bir sonraki noktadan 5yard.

Top snap edildiğinde yapılan fauller için: Bir önceki noktadan 5yard.

Defans Takımı Kuralları

MADDE 5. Defans takımı aşağıdaki kurallara uymak zorundadır:

a. Top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra ve snap'ten önce.

1. Hiçbir oyuncu, K7-1-3-a-1'de belirtildiği şekilde topun kurallara aykırı bir şekilde ilerletilmesi durumu dışında, topa veya rakibe temas edemez. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalacaktır.

2. Hiçbir oyuncu, bir hücum oyuncusunun ani tepki vermesini sağlayacak şekilde neutral zone'a giremez. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalacaktır. (K2-18-2 K7-1-3-a-4-c-İ)

3. Hücum takımının sinyallerini bozmaya yönelik kelimeler veya işaretler kullanmak kurallara aykırıdır. Hücum takımının başlama sözlerine benzer, başlayış sinyalini bozacak kelimeler kurallara aykırıdır. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalacaktır.

4. Scrimmage çizgisinin 1yard civarında, durağan bir şekilde konumlanmış oyuncular, hücum takımına false start yaptırmak amacı ile, normal bir defans oyuncusu hareketi dışında, seri ve ani hareketler yapamaz. Hakemlerden birisi hemen düdüğünü çalacaktır.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 5yard.

b. Snap yapıldığında:

1. Hiçbir oyuncu neutral zone içinde, veya ilerisinde (hücum takımının alanında) yer alamaz.

2. Bütün oyuncular saha içinde olmalıdır.

CEZA Canlı top faulu. Bir önceki noktadan 5yard.

Topun İleri Yönde Elden Ele Verilmesi

MADDE 6. Aşağıdaki durumlar dışında top ileri yönde elden ele verilemez:

a. Kendi scrimmage çizgisi gerisinde olan A takımı oyuncusu, yine aynı çizgi gerisinde olan A takımı back oyuncusuna topu verebilir.

b. Kendi scrimmage çizgisi gerisinde olan A takımı oyuncusunun, snap yapıldığında çizgide olan A takımı oyuncusuna topu verebilmesi için, çizgide olan oyuncunun snapten sonra konumundan kalkarak, iki ayağı da kendi end-zone'una bakacak şekilde dönmüş olması, ve scrimmage çizgisinden minimum 2yard uzakta topu alması gerekir.

CEZA Faul noktasından 5yard. Aynı zamanda, topun takımlar arasın hakimiyeti değişmeden önce yapılmış ise, down kaybı.

Kasıtlı Olarak Topun Loose Yapılması

MADDE 7. Kasıtlı olarak loose hale getirilen bir top, hiçbir A takımı oyuncusu tarafından ilerletilemez.

CEZA Bir önceki noktadan 5yard ve down kaybı.

BÖLÜM 2. GERİ PAS VE FUMBLE

Live-ball Sırasında

MADDE 1. Koşucu, topu herhangi bir anda geri verebilir veya pas olarak atabilir, ancak zamandan kazanmak amacıyla kasti olarak saha dışına atamaz.

CEZA Faul noktasından 5yard; aynı zamanda topun takımlar arası hakimiyetinin değişmesinden önce yapılmış ise, down kaybı.

Tutulması veya Recover Edilmesi

MADDE 2. Geri atılan bir pas veya bir fumble, saha içerisindeki herhangi bir oyuncu tarafından tutulabilir veya recover edilebilir.

a. Top havada tutulursa, oyun devam eder.

İstisna:

1) K8-3-2-d-5.

2) Dördüncü down sırasında, topun takımlar arasında hakimiyeti değişmeden önce, A takımı fumble'ı, fumble'ı yapan oyuncu dışında bir oyuncu tarafından yakalanırsa, top ölü duruma geçer. Topun yakalanma yeri fumble yapılan yerin ilerisinde ise, top fumble'in yapıldığı yere getirilir. Top fumble'in yapıldığı yerin gerisinde bir yerde tutulursa, o noktada ölü olacaktır.

b. Fumble'ı yapan veya pası atan takım tarafından tutulursa, top oyuncu devam eder.

İstisna:

1) K8-3-2-d-5.

2) Dördüncü down sırasında, topun takımlar arasında hakimiyeti değişmeden önce, A takımı fumble'ı, fumble'ı yapan oyuncu dışında bir oyuncu tarafından yakalanırsa, top ölü duruma geçer. Topun yakalanma yeri fumble yapılan yerin ilerisinde ise, top fumble'in yapıldığı yere getirilir. Top fumble'in yapıldığı yerin gerisinde bir yerde tutulursa, o noktada ölü olur.

c. Top, fumble'ı yapan takımın rakibi tarafından recover edilirse, oyun devam eder.

d. Top, geri pası atan takımın rakibi tarafından recover edilirse, oyun devam eder.

e. Top, rakip takımdan iki veya daha fazla oyuncu tarafından aynı anda tutulur veya recover edilirse, top ölü duruma geçer ve en son topa sahip olan takıma verilir. (İstisna: K7-2-2-a-İ-2 K7-2-2-b-İ-2 K8-3-2-d-5)

Snap'te Line Oyuncusunun Topu Alması

MADDE 3. Hücum line oyuncuları, bir snap'i elden ele alamaz.

CEZA Canlı top faulu. Bir önceki noktadan 5yard.

Saha dışına fumble, geri pas

MADDE 4.

a. Geri atılan bir pas, kale çizgileri arasından saha dışına çıkarsa, dışarı çıktığı noktadan pası atan takımda kalır. Kale çizgisi gerisinden saha dışına çıkarsa, touchback veya safety olur.

b. Bir fumble, fumble'in yapıldığı yerin ilerisinden dışarı çıkarsa, top fumble'in yapıldığı yerden, fumble'ı yapan takım tarafından oyuna sokulur. Top daha geride bir noktadan dışarı çıkarsa, topun çıktığı noktadan oyuna sokulur. Fumble, kale çizgisinin gerisinden saha dışına çıkarsa, touchback veya safety olur. (K8-5-1 K8-6-1)

Topun Durması

MADDE 5. Bir geri pas veya fumble, saha içinde durur ve kimse recover etmeye çalışmazsa, top ölü duruma geçer ve o noktadan pası atan veya fumble yapan takıma verilir.

BÖLÜM 3. İLERİ PAS

Kurala Uygun İleri Pas

MADDE 1. A takımı, bir down'da bir kere ileri doğru bir pas atabilir. Bu pas neutral zone'dan veya gerisinden atılmalıdır.

Kurallara Aykırı İleri Pas

MADDE 2. Aşağıdaki durumlarda, atılan ileri pas kurallara aykırıdır:

a. Neutral zone ilerisinde olan bir oyuncu tarafından atılmışsa.

b. B takımı oyuncusu tarafından atılırsa, veya topun hakimiyeti el değiştirdikten sonra A takımı oyuncusu tarafından atılırsa.

c. Aynı down içinde A takımı tarafından atılan ikinci ileri pas ise.

d. Süreyi durdurmak amacı ile yapılan bir atışta, topun kontrolü sağlandıktan sonra hemen atılmaması, veya top yere değdikten sonra atılması.

e. Topa sahip bir koşucu, toplu beraber neutral zone'u geçtikten sonra, top neutral zone içinden veya gerisinden atılmışsa.

f. Yard veya süre kaybını önlemek amacıyla, hiçbir A takımı oyuncusunun oraya atılan bir pası tutamayacağı bir yere ileri pas atılmışsa.

İstisna: Pası atacak oyuncu, snap'in yapıldığı yerden herhangi bir kenar çizgisine 5yard veya daha fazla yaklaşmışsa, neutral zone'un ilerisinde yere düşecek şekilde bir pas atarak süre ve yard kaybını önleyebilir.

CEZA Faulün olduğun noktadan 5yard, eğer takım hakimiyetinin değişmesinden önce oldu ise, down kaybı. A takımı tarafından, yard kaybını engellemek için atılmış ise down kaybı.

İleri Pası Tutabilecek Oyuncular

MADDE 3. İleri bir pas atıldığında, sadece belirli oyuncuların topu tutma hakkı vardır. Bütün B takımı oyuncuları topu tutabilir. A takımında ise, snap yapıldığında, aşağıdaki oyuncuların top tutma hakkı vardır:

- Scrimmage çizgisinde, en dışta olan ve 50-79 arasındaki numaralar dışında numaralanmış forma giyen oyuncular.
- Back olarak konumunu almış, 50-79 numara dışında bir numara giyen oyuncular.
- 50-79 dışında forma numaralı, snap'i direk olarak snap eden oyuncudan alabilecek durumda olan bir oyuncu.

Saha Dışına Çıkmak Suretiyle Top Tutma Hakkının Kaybolması

MADDE 4. Önceden topu tutma hakkına sahip olan bir oyuncu, aynı down sırasında saha dışına çıkarsa, ileri atılan bir pası saha içinde veya end zone'larda, top başka bir oyuncuya değmeden, tutamaz.

İstisna: Rakip oyuncunun bloğu sonucu dışarı itilen ve hemen sahaya geri dönme çabası gösteren bir oyuncu için bu kural geçerli değildir.

CEZA Down kaybı, bir önceki noktadan top oyuna sokulur.

Top Tutma Hakkının Kazanılması ve Tekrar-Kazanılması

MADDE 5. B takımından bir oyuncu, veya bir hakem, topa değdikten sonra, bütün oyuncular topu tutabilirler.

Tamamlanmış Pas

MADDE 6. İleri atılan bir pas, pas atan takımdan bir oyuncu tarafından saha içerisinde tutulduğunda, tamamlanmış pas olur, ve end-zone'lar içerisinde değilse oyun devam eder. İki rakip takım oyuncusu tarafından aynı anda tutulması durumunda, pas tamamlanmış sayılır, ancak top ölü duruma geçer ve o noktadan pası atan takıma verilir. (K2-2-7)

Tamamlanmamış Pas

MADDE 7.

- İleri atılan bir pasta top yere değer veya kurallarda belirtildiği şekilde saha dışına çıkarsa, pas tamamlanmamış sayılır. Aynı şekilde, havada olan bir oyuncunun topu tuttuktan sonra çizgi üstüne veya dışına yere değmesi durumunda da pas tamamlanmamış olur, ancak ilerlemesi saha içerisinde durdurulmuş ise pas tamamlanmıştır. (K4-1-3-p)
- Kurallara uygun şekilde ileri atılan bir pas tamamlanmadığında, top bir önceki noktada pas atan takıma verilir.
- Kurallara aykırı bir ileri pas tamamlanmadığında, top pasın atıldığı yerde pası atan takımındır.

İstisna: Takım kendi end-zone'u içinden kuraldışı bir pas atarsa, rakip takım safety'i kabul edebilir veya cezayı reddederek oyunun sonucunu kabullenebilir.

Kuraldışı Temas ve Pass Interference

MADDE 8.

- İleri, ve neutral zone'u geçen, kurallara uygun bir ileri-pas atıldığında, A veya B takımı oyuncuları, snap yapılması ile topa bir oyuncu veya hakemin değmesi arasında geçen sürede, kuraldışı temas yapamaz.
- Neutral zone'u geçen, kurallara uygun bir ileri-pas atıldığında, neutral zone ilerisinde bir A takımı oyuncusu tarafından B takımı oyuncusunu engelleyen hareket, offensive pass interference'dır. Rakibi engellemek hücum takımı oyuncusunun görevidir. Aşağıdaki durumlar, offensive pass interference değildir:

1. A takımı oyuncusu, snap yapılır yapılmaz ileri hamle yapar ve neutral zone'un en fazla 1yard ilerisinde rakibine darbe vurur, ve bu teması 3yard'dan daha ileriye götürmezse.
2. İki veya daha fazla oyuncu, topa uzanmaya, topu tutmaya veya elle tokatlamaya yönelik eşzamanlı ve meşru hareketlerde bulunuyorsa. Her iki takımdan, top tutma hakkına sahip oyuncuların, topu tutmak için eş hakları vardır.
3. Pas havada iken, topu tutma imkanı olmadığından yapılan müdahalelerde.

c. Defensive Pass Interference, neutral zone ilerisinde, B takımı oyuncusu tarafından yapılan, rakip oyuncunun tutabileceği ileri-pası tutmasını engelleyecek, rakibi engellemeye yönelik olduğu belli olan müdahaledir. Emin olunmadığında, kurallara uygun bir ileri pasın tutulabilecek olduğu varsayılır.

Defensive pass interference, sadece bir ileri pas atıldığında olur. Aşağıdaki durumlar, defensive pass interference değildir:

1. Snap'ten hemen sonra, rakip takım oyuncuları, neutral zone'un 1yard ilerisine kadar olan bölgede birbirlerine hamle yaparlarsa.
2. İki veya daha fazla oyuncu, topa uzanmaya, topu tutmaya veya elle tokatlamaya yönelik eşzamanlı ve meşru hareketlerde bulunuyorsa. Her iki takımdan, top tutma hakkına sahip oyuncuların, topu tutmak için eş hakları vardır.
3. Pas atılmadan önce, B takımı oyuncusu, kurallara uygun şekilde rakibine temasta bulunursa.

CEZA A takımına pass interference: bir önceki noktadan 15yard.

B takımına pass interference: Birinci down, top topun olduğu yere veya bir önceki noktadan 15yard ileriye konur (hangisi daha fazla ise).

Faulun topu B-2yard çizgisinden geriye getirmesi durumunda, top 2yard çizgisine konur. 2yard çizgisi dışından yapılan snap'lerde, defensive pass interference faulu'nde top 2yard çizgisinin gerisine getirilemez. 2.yard'dan birinci down olur. 2yard çizgisi dışından uygulanan hiçbir ceza 2yard içerisine getirilemez. (İstisna: K10-2-2-g-2)

Bir önceki nokta 2yard çizgisi üstünde veya ilerisinde (end-zone çizgisi - 2yard çizgisi arası) ise, bir önceki nokta ile kale çizgisi arası yanlanır, birinci down. (K10-2-3-I)

Contact Interference

MADDE 9.

- Neutral zone ilerisinde, hem A takımı hem de B takımı oyuncuları rakiplerine kurallar dahilinde temasta bulunabilir.
- Bir pasa dokunulduktan sonra, her iki takımdan oyuncular neutral zone ilerisinde, rakiplerine kurallar dahilinde temasta bulunabilir.
- Defans oyuncuları, neutral zone'u geçen rakiplerine, eğer ileri pas tutma durumunda değillerse, temasta bulunabilir.
 1. İleri bir pasın neutral zone'u geçtiği durumlarda, pass interference sadece topu tutmaya çalışan oyuncunun topu tutma ihtimali varsa verilir.
 2. Neutral zone'u geçmeyen durumlarda oluşan interference faulleri, K9-3-4 kapsamında değerlendirilir, ve bir önceki noktadan ceza uygulanır.
- Pass interference kuralları, sadece kurallara uygun bir pasın neutral zone'u geçtiği down'lar da geçerlidir. (K2-19-3 K7-3-8-a K7-3-8-c)
- B takımı oyuncusunun kişisel faul içeren bir pass interference yapması durumunda, pass interference yerine bir önceki noktadan 15yard olmak üzere kişisel faul çalınabilir. Temas kuralları K7-3-8'de belirtilmiştir. Ancak temas normalde diskalifiye gerektirecek bir hareket ise, faulu yapan oyuncu diskalifiye edilebilir.
- Interference faullerinde temasın olması önemlidir.
- Her oyuncunun kendi bölgesinde hakkı vardır, ve rastlantısal temas K7-3-8'de "topa uzanma" şeklinde dahil edilmiştir. Scrimmage çizgisi ilerisinde topa giden oyuncuların çarpışması durumunda, rakip oyuncuyu kasıtlı olarak engellemek amacıyla yapılmış hareket farkedilmezse, interference çalınmaz. Interference sadece ileri pasın atıldığı durumlarda geçerlidir.
- İleri atılan bir pasta, topa saha içinde yer alan bir oyuncu veya hakem tarafından değilmesi, pass interference kurallarını kaldırır. Teması takiben interference çalınmaz. Faul olması durumunda, interference için ceza uygulanmaz, ceza faul için uygulanır.
- Topa değildikten sonra, topun havada kaldığı süre boyunca, bütün oyuncuların kurallar dahilinde blok koyma hakkı vardır.
- Topu tutmaya çalışan oyuncuya topu tutmadan önce yapılan tutma (oyuncuyu), çekiştirme, tackle gibi hareketler, hareketi yapan oyuncunun topa değil rakibine konsantre olduğunu gösterir ve interference'tir.
- Bir pasın belirgin bir şekilde çok alçak veya çok yüksek gitmesi durumunda yapılan tackle veya engelleme, topun

ilerleyişini durdurma amacı taşımayan kasti bir harekettir ve kurallara aykırıdır. Pass interference değildir, ancak K9-1-2-f'nin ihlalidir, bir önceki noktadan 15yard, ve otomatik olarak birinci down ile cezalandırılır. Kasıt görüldüğü durumlarda oyuncu diskalifiye edilebilir.

Pas Tutma Hakkı Olmayan Oyuncuların Neutral Zone'u Geçmesi

MADDE 10. Snap'te ileri pas tutma hakkı olmayan oyuncuların, kurallara uygun bir ileri pas atılana kadar neutral zone'u geçmesi kurallara aykırıdır.

İstisna:

- 1) Snap'ten hemen sonra ileriye hamle yaparak rakibe temasta bulunan bir oyuncu, neutral zone'un 1yard ilerisine kadar olan bir oyuncuya temas edebilir ve neutral zone'un 3yard ilerisine kadar teması devam ettirebilir.
- 2) Neutral zone'u 3yard'dan fazla geçmeyen bir temas bittiğinde, teması yapan oyuncu yerinde durmalı ve pas atılana kadar o noktada durmalıdır.

CEZA Bir önceki noktadan 5yard.

Topla Kuraldışı Temas

MADDE 11. Önceden topu tutma hakkı olmayan bir oyuncu, bu hakkı kazanmadan kasıtlı olarak topa değmeyecektir.

CEZA Bir önceki noktadan 5yard.

Kural 8

Skor

BÖLÜM 1. SAYI KAYDETME

Sayı yapma şekilleri

MADDE 1. Sayı yapma şekillerinin puan değerleri aşağıdaki gibidir:

Touchdown	6 puan
Field Goal	3 puan
Safety (puan rakibe sayılır)	2 puan
Başarılı Ekstra Sayı denemesi (Touchdown)	2 puan
Başarılı Ekstra Sayı denemesi (Field Goal, Safety)	1 puan

Hükmen Sonuçlanan Maçlar

MADDE 2. Takımın kendi kararı veya kurul kararı ile hükmen sonuçlanan bir maçın skoru: Galip Takım-1 Mağlup Takım-0 olacaktır. Galip Olan takım, maç durdurulduğu anda önde ise, o anki skor geçerli olacaktır. (K3-3-3-a K3-3-3-b K9-2-3-a K9-2-3-b)

BÖLÜM 2. TOUCHDOWN

Yapılış şekli

MADDE 1. Aşağıdaki durumlarda touchdown yapılmıştır:

- Topla koşan oyuncu, top kurallara uygun bir şekilde kendi kontrolünde iken rakip takımın kale çizgisini geçerse. (İstisna: K4-2-4-e)
- Top tutma hakkına sahip bir oyuncu, kurallara uygun bir ileri pası rakibin end zone'u içerisinde tutarsa.
- Bir fumble veya geri pas rakibin end-zone'u içerisinde recover edilir, tutulur, intercept edilir veya diğer takıma kurallar gereği verilirse. (İstisna: K7-2-2-a-İ-2 K7-2-2-b-İ-2 K8-3-2-d-5)
- Bir free kick, rakibin end-zone'u içerisinde kurallara uygun şekilde tutulur veya recover edilirse.
- Bir scrimmage kick, rakibin end-zone'u içerisinde kurallara uygun şekilde tutulur veya recover edilirse.
- K9-1-4 veya K9-2-3 cezaları gereği hakem touchdown verirse.

BÖLÜM 3. EKSTRA SAYI DOWN'U

Yapılış şekli

MADDE 1. Touchdown, safety (İstisna: K8-3-4-a) veya field goal olması durumunda, diğer zamanlardaki kurallar geçerli olmak üzere, puanlar, K8-1-1'de açıklandığı şekilde verilecektir.

Sayı yapma hakkı

MADDE 2. Ekstra sayı denemesi, her iki takım için bir veya iki sayı yapma hakkı doğuran, sürenin durduğu özel bir "down"dır.

- Topu oyuna altı sayılık touchdown'ı yapan takım sokar. Dördüncü down'da sürenin bitmesinden sonra touchdown olsa bile, ekstra sayı denemesi yapılır.
- Ekstra sayı denemesi down'u, top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra başlar.
- Snap, rakibin iç sınır çizgileri arasında bir noktadan 3yard çizgisinden veya daha geriden yapılacaktır. Kural olarak 3yard çizgisinde iç sınır çizgilerinin ortasına konacaktır, ancak snap'i yapacak takımın isteğiyle, oyuna hazır sinyalinden önce, daha geride veya yanda bir noktaya konulabilir. (K8-3-3-a K8-3-3-c-1)
- Ekstra sayı denemesi aşağıdaki şekillerde sona erer:
 - Takımlardan birisi sayı yaparsa.
 - Top, kural gereği, ölü duruma geçerse.
 - Kabul edilen bir ceza sayıya yol açarsa.
 - A takımına down hakkı kaybettirecek bir ceza Kabul edilirse. (K8-3-3-c-2)
 - Topun hakimiyetinin takımlar arasında değişmesinden önce, A takımı oyuncusu fumble yapar ve top fumble'ı yapan oyuncu dışında başka bir A takımı oyuncusu tarafından tutulur veya recover edilirse. A takımına sayı verilmez.

Topun B takımının hakimiyetine girmeden önce yapılan fauller

MADDE 3.

- Eşdeğer fauller: Eşdeğer fauller yapılmışsa, down tekrar oynanır. Eşdeğer faullerden sonra yapılan tekrar, bir önceki noktadan yapılır.
- Deneme sırasında B takımı tarafından yapılan fauller:
 - A takımı, B takımına verilen bir cezadan sonra, skoru reddederek down'u tekrarlayabilir, veya cezayı reddederek skoru kabul edebilir. Snap eden oyuncuya, topu kick için tutan oyuncuya, kick yapan oyuncuya, pas atan oyuncuya yapılan kişisel faullerde, skoru kabul edebilir, bu durumda bu fauller için cezalar bir sonraki kick-off'ta veya ekstra periyodlar için bir sonraki noktadan uygulanır.
 - B takımına verilen bir cezadan sonra, down'ın tekrarı cezanın topu getirdiği noktada iç sınırlar arasında herhangi bir noktadan yapılabilir.
- Ekstra sayı denemesinde A takımı tarafından yapılan fauller:
 - Başarılı bir ekstra sayı denemesi sırasında A takımı tarafından yapılan bir faul olduğunda, ceza sonrasında topun getirildiği noktadan top tekrar oyuna sokulur.
 - A takımına verilen, down kaybı veya down ve yard kaybı gerektiren cezalarda, skor sayılmaz ve bu cezalar bir sonraki kick-off'a veya ekstra periyodlarda bir sonraki noktaya taşınmaz.
 - B takımı topun hakimiyetini ele geçirmesinden önce A takımı oyuncusu faul yaparsa, ve down sırasında başka bir hakimiyet değişimi olmazsa, ceza reddedilir ve eşdeğer ceza olarak kabul edilir.
- Ölü top uygulaması:
 - Topun oyuna hazır olarak belirtilmesi ile snap arasında olan fauller, bir sonraki snap yapılmadan cezalandırılır.
 - Ekstra sayı deneme down'u sırasında yapılan, canlı top faulu olarak cezalandırılan ölü top faulleri, bir sonraki kick-off'ta veya ekstra periyodlar için bir sonraki noktadan uygulanır.
- Kick yapan oyuncuya veya topu kick için tutan oyuncuya sertlik yapılması veya üstüne koşulması: Roughing veya running into olarak geçen bu fauller, canlı top faulleridir.
- Kick'in tutulmasını engellemek: Kick yapılan topun tutulmasının engellenmesi cezası reddedilir veya eşdeğer bir faul olarak sayılır (A takımı skoru geçersizdir).

Deneme sırasında, B takımının topun hakimiyetini kazanması sonrasında yapılan fauller

MADDE 4.

- Kural gereği, her iki takım için verilen mesafe cezaları reddedilir. (İstisna: K8-3-3-d-2)
- Faulu yapan takımların sayıları iptal edilir.
- Eşdeğer fauller olursa, biri veya ikisi birden B takımının hakimiyet kazanmasından önce olsa da, down tekrarlanmaz.

Deneme sonrasında yapılan fauller

MADDE 5. Deneme sonrasında yapılan fauller, bir sonraki kick-off'ta veya ekstra periyodlar için bir sonraki noktadan uygulanır. (İstisna: K10-1-6)

Bir sonraki oyun

MADDE 6. Deneme yapıldıktan sonra, top kick-off'la veya ekstra periyodlarda bir sonraki noktadan oyuna sokulur. Sayının yapıldığı takımın kaptanı, hangi takımın kick-off yapacağını belirler.

BÖLÜM 4. FIELD GOAL

Yapılış şekli

MADDE 1. Topa vuran takım, top kick yapan takımdan başka bir oyuncuya veya yere değmeden, drop kick veya place kick ile topu kale çatalından geçirirse, field goal yapılmış olur. Kick bir scrimmage kick olacaktır, free kick yapılamaz.

Bir sonraki oyun

MADDE 2.

- Field goal yapıldıktan sonra, top kick-off'la veya ekstra periyodlar için bir sonraki noktadan oyuna sokulur. Sayının yapıldığı takımın kaptanı, hangi takımın kick-off yapacağını belirler, veya ekstra periyod'da ise, geçerli kurallar uygulanır.

b. Başarısız olan bir field goal denemesi sonrasında, top bir önceki noktadan oyuna sokulur, veya ekstra periyod'da ise, geçerli kurallar uygulanır. Eğer bir önceki nokta B takımının 20yard çizgisi ile kale çizgisi arasında ise, top 20yard çizgisinden, iç sınırların ortasından oyuna sokulur. B takımının iç sınırlar arasında başka bir nokta seçme hakkı vardır, ancak bu istek top oyuna hazır olarak belirtilmeden önce belirtilmelidir.

BÖLÜM 5. SAFETY

Yapılış şekli

MADDE 1. Aşağıdaki durumlarda safety olur:

a. Top, o kaleyi savunan takımın kale çizgisinin gerisinden saha dışına çıkarsa (tamamlanmayan bir ileri-pas dışında), top kendi kale çizgisi üstünde veya gerisinde topa hakim bir oyuncunun elinde iken ölü duruma geçerse, ve savunma takımı topun oraya gelmesinde pay sahibi ise. Emin olunmadığı durumlarda safety yerine touchback kararı verilir.

b. Kabul edilen bir ceza sonucunda, kale çizgisinin üstüne veya gerisine gidildiğinde. (İstisna: K8-3-4)

İstisna: B takımı oyuncusu bir ileri pası, fumble veya geri pası intercept ettiğinde, veya bir scrimmage kick'i veya free kick'i tuttuğunda veya recover ettiğinde, kendi 5yard çizgisi ile kale çizgisi arasında ise, ve kendi momentum'u oyuncuyu kendi end-zone'una taşırsa, top o takımın hakimiyetinde ölü top olarak kabul edilir. Top, oyuna tutmanın veya recover etmenin yapıldığı noktadan oyuna sokulur.

Safety sonrası kick

MADDE 2. Safety yapıldıktan sonra, top savunan takıma (sayının yapıldığı takım), kendi 20yard'ından verilir. Takım topu oyuna iç sınır çizgileri üstünden veya arasından bir noktadan bir free-kick ile oyuna sokar. Bu free kick punt, drop kick veya place kick olabilir. (İstisna: Ekstra periyodlarda uygulanmaz)

BÖLÜM 6. TOUCHBACK

Touchback kararı verilmesi

MADDE 1. Aşağıdaki durumlarda touchback kararı verilir:

a. Hücum takımının, ileri-pas dışında, bir hareketi sonucu, top rakip takım kale çizgisinin gerisinde ölü duruma geçerse, veya top savunan takımın kale çizgisi üstünde veya gerisinde bir oyuncunun hakimiyetinde iken ölü duruma geçerse ve hücum takımı topun oraya gelmesine sebep olmuşsa touchback kararı verilir. (K7-2-4-a K7-2-4-b)

b. Kick yapılan bir top, topu tutacak olan takımın kale çizgisi gerisinde ölü duruma geçerse, ve topun oraya gelmesine hücum takımı sebep olmuşsa touchback kararı verilir. (İstisna: K8-4-2-b)

c. Kick yapan takım, tutan takımın end-zone'u içerisinde bir kural ihlali yaparsa.

Touchback sonrası snap

MADDE 2. Touchback çalındıktan sonra, top, savunan takımın 20yard çizgisinden oyuna sokulur (İstisna: Ekstra periyod kuralları). Snap 20yard çizgisinde iç sınır çizgilerinin ortasından, veya takımın önceden belirtmesi durumunda arada veya çizgiler üstünde bir noktadan, yapılacaktır.

BÖLÜM 7. IMPETUS

Impetus

MADDE 1.

a. Topu kick eden, pas atan, snap yapan veya fumble yapan oyuncunun topa yüklediği impetus, topun herhangi bir yönde ilerlemesindeki etken sayılacaktır; topun yere veya başka bir oyuncuya çarptıktan sonra yönünü değiştirmesi bu durumu değiştirmez.

b. Aşağıdaki durumlarda, topa yapılan ilk impetus bitmiş ve topa yön veren impetus'un başka oyuncuya geçtiği varsayılır:

1. Bir oyuncu, top herhangi bir oyuncuya değmeden topu kick ederse, veya loose bir topu yer değıdikten sonra eliyle tokatlırsa (İstisna: End zone içinde kick edilen veya tokatlan bir loose ball'da ilk impetus değışmez.
2. Top durur ve oyuncu topa temas ederek yeni impetus

verirse.

İstisna:

1) K6-1-4-a K6-3-4-a.

2) End zone'da duran bir topa değıen bir oyuncu olduğunda, ilk impetus değıştirilmez.

c. Bir loose ball, yeni impetus olduğunda, loose ball olarak kalır.

Kural 9

Oyuncular ve Kurallara tabii Diğer Kişilerin Uyması Gereken Kurallar

BÖLÜM 1. TEMAS ve ENGELLEME FAULLERİ

Kasti, şiddet içeren fauller

MADDE 1. Hakemin yetkili olduğu tüm süre boyunca bütün kasti fauller, spor maksadını aşacak derecede şiddet içeren fauller diskalifiye gerektirir. Başka kurallar tarafından aksi belirtilmediği sürece, B takımı tarafından yapılan, diskalifiye ile sonuçlanan bütün kişisel fauller, rakip takıma birinci down hakkı doğurur.

Kurallara tabii kişiler

MADDE 2. Kurallara tabii olan kişiler, hakemin yetkili olduğu süre boyunca kişisel faul yapamazlar. Aşağıda listelenen ve sportmenlik dışı hareket olan bütün benzer hareketler kişisel faul olarak değerlendirilecektir.

- Kurallara tabii bir oyuncu, dizini kullanarak rakibine vuramaz; eli, kolu, dirseği ile veya ellerini bitişirmek sureti ile, kaskına (face mask dahil), boynuna, yüzüne veya vücudun başka bir yerine, oyunun maksadını aşacak şekilde, rakibi incitmek amaçlı vuramaz.
- Oyuncu rakibine ayak veya diz altındaki bir bölge ile vuramaz.
- Koşucu dışındaki oyuncu düşürme amaçlı bir hareketle çelme takılamaz.
- Clipping yapılamaz.

İstisna:

1) Hücum oyuncuları snap'te line'a dizildiğinde, dizilişin ortasında yer alan oyuncunun her iki yanında 5yard, önüne ve arkasına 3yard uzaklıktaki alan içinde bulunan line oyuncuları, bu alan içinde clipping yapılabilir.

a) Snap'te bu alan içerisinde yer alan bir oyuncu, bu alanı terk ettikten sonra geri dönüp clipping yapamaz.

b) Clipping'in yapılabileceği bu alan, topa bu alan dışında değildiğinde veya bir fumble veya muff sonucu top bu alanın dışına çıktığında kalker.

2) Oyuncu, kendisine blok yapacak olan oyuncuya, blok yapılmadan hemen önce bilerek sırtını dönerse.

3) Oyuncu, koşucuyu yakalamak veya bir fumble'ı, muff'ı, geri pas'ı, kick'i veya değilen bir ileri-pas'ı tutmak veya recover etmek amacı ile rakibini bel altından veya kalçadan itebilir. (K9-3-3-c-İ-3)

4) Neutral zone gerisinde yer alan bir oyuncu, bir ileri pas'a ulaşmak amacı ile rakibini bel altından veya kalçadan itebilir. (K9-3-3-c-İ-5)

e. Bel altından blok yapılması aşağıdaki durumlar dışında yapılabilir:

1. Snap'te line'ın ortasındaki line oyuncusundan her yönde 7yard'dan dışarıda konumlanmış hücum oyuncuları, veya motion ile hareket eden oyuncular, bel altından blok koyamaz.

Aşağıdaki hücum dizilişleri kurallara uygundur, oyuncular topa doğru blok yaptıklarında K9-1-2-e ile sınırlandırılmazlar:

a) Clipping bölgesine en fazla 2yard uzaklıkta konumlandırılmış hücum end oyuncuları.

b) Clipping bölgesinin 1yard dışında dizilmiş bir end oyuncusunun 1yard dışında dizilmiş bir wing back oyuncusu.

c) Clipping bölgesinin 1yard dışında dizilen ve 1yard dışında bir hücum line'ı end oyuncusunun dizilmiş olduğu bir slot back oyuncusu.

2. Bir scrimmage down'u sırasında, defans takımı oyuncuları, pas tutma hakkı olan hücum takımı oyuncusuna -koşucuya veya topa ulaşma çabası gösterilmesi durumu hariç- neutral zone ilerisinde bel altından blok koyamazlar. A takımı top tutucusu, bir ileri-pas mümkün olmayana değin bu koruma altındadır.

3. Free kick veya scrimmage kick dizilişi olduğu down'larda, bütün oyuncuların bel altı blok koyması, koşucuya yapılan hareketler dışında, yasaktır.

4. Topun hakimiyeti el değiştirdiğinde, koşucuya yapılan hareketler dışında, bütün oyuncuların bel altı blok koyması yasaktır.

5. Neutral zone gerisinde ve bir geri pası tutmak üzere olan bir oyuncuya bel altından blok yapılamaz veya kişisel bir faul ile temas kurulamaz.

f. Topun oyuncu tarafından tutulamayacağı kesin olduğu durumlarda, topu tutmaya çalışan bir oyuncu düşürülmeyecektir. Bu bir kişisel fauldür ve pass interference değildir.

g. Top ölü olduktan sonra piling yapmak, rakip üstüne atlamak veya düşmek kurallara aykırıdır.

h. Belirgin bir şekilde saha dışına çıkmış bir oyuncuya tackle veya blok yapılmayacaktır, veya top ölü olduktan sonra oyuncu yere atılmayacaktır.

i. Hurdling yapılmayacaktır.

İstisna: Koşucu rakibine hurdling yapabilir.

j. Topun ölü olmasından önce veya sonrasında, oyun dışı bir noktada rakibe atlamak, üzerine gitmek kural dışıdır.

k. Rakibin kaskına (facemask dahil) el ve/veya kollar ile sürekli olarak müdahalede bulunmak kurallara aykırıdır.

İstisna: Koşucu tarafından veya koşucuya karşı yapılan müdahaleler.

l. Oyuncu kaskını rakibe teslim etmek şeklinde bir silah olarak kullanmayacaktır.

m. Spearing yapılmayacaktır.

n. Koşucuya bilerek kask ile vurulması kurallara aykırıdır.

o. Bir pas atıldıktan sonra, bilerek pası atan oyuncuya müdahale yapılması, tackle yapılması kural dışıdır. Bu roughing the passer olarak değerlendirilir, ve ceza koşu neutral zone'u geçer ve down sırasında hakimiyet değişmezse, koşunun bittiği noktaya eklenir.

p. Chop blok yapılmayacaktır.

q. Avantaj elde etme amacı ile rakibin üstüne basmak, üstünde zıplamak veya durmak kurallara aykırıdır.

r. Takım bir scrimmage kick dizilişinde ise, snap'ten sonra snap'i yapan oyuncuya, snap'i takip eden 1saniye içinde müdahalede bulunulması yasaktır.

CEZA Ölü top faulleri için temel noktadan veya bir sonraki noktadan 15yard, ve B takımı tarafından yapılan fauller için, diğer kurallarla çelişmemesi durumunda, otomatik birinci down.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımı tarafından yapılan kişisel fauller bir önceki noktadan değerlendirilir.

Ceza A takımının kale çizgisi gerisinde yer alırsa safety.

Kasti ve sürekli tekrarlayan fauller için diskalifiye.

s. Rakip oyuncunun facemask'ını veya kaskındaki herhangi bir açıklığı tutmak kurallara aykırıdır. Kask üzerinde açık el kullanılabılır.

CEZA Canlı top faulu, temel noktadan. Savunma takımı: Tesadüfi tutma için 5yard (otomatik birinci down değil); döndürmek, çevirmek veya çekmek için 15yard ve diğer kurallar ile çelişkili değilse otomatik birinci down. Hücum takımı: Temel noktadan 15yard.

İstisna: Neutral zone gerisindeki facemask faulleri için bir önceki noktadan değerlendirilir. Faul A takımının kale çizgisi gerisinde oluşursa safety.

Ölü toplar için: Bir sonraki noktadan 15yard ve diğer kurallar ile çelişkili değilse B takımı faullerinde otomatik birinci down. Kasti ve sürekli tekrarlayan faullerde diskalifiye. Emin olunmadığında, kaskın ve/veya facemask'ın çevrildiğine, döndürüldüğüne veya çekildiğine karar verilir.

Kick yapan veya kick için topu tutan oyuncuya müdahale

MADDE 3.

a. Scrimmage kick yapılacağı belli olduğu zaman, topa kick ile vuran veya topu bir place kick için tutan oyuncuya "roughing"

veya "running into" faulleri yapılamaz.

1. Roughing olarak nitelendirilen "vurma", kick yapan oyuncuyu veya topu tutan oyuncuyu tehlikeye atan bir kişisel fauldür.
2. Running into olarak nitelendirilen "çarpma", kick yapan oyuncuyu veya topu tutan oyuncuyu tehlikeye atan, oyuncuyu darbe sonucu iten, ancak sertliğe yol açmayan bir fauldür.
3. Kick yapan oyuncuya veya topu tutan oyuncuya tesadüfi temas faul değildir.
4. Kick yapan veya topu tutan oyuncu, sakatlıktan korunmalıdır, ancak scrimmage kick'e değildikten sonra yapılan temas roughing veya running into faulu değildir.
5. Topa vuran oyuncu, dengesini kazanacak kadar zaman geçtikten sonra, kendisini koruyan bu kural geçerliliğini yitirir.
6. Kick yapan takım tarafından kurallara uygun şekilde blok yapılan bir savunma oyuncunun bu blok neticesinde kick yapan oyuncuya veya kick için topu tutan oyuncuya çarpması durumunda da bu fauller geçerlidir. Hücum takımının bloğunun kuraldışı olması durumunda ise bu kural geçerli olmaz.
7. Scrimmage kick'i blok eden oyuncu dışında bir oyuncunun kick yapan oyuncuya veya kick için topu tutan oyuncuya, roughing veya running into yapması durumunda, bu fauldür.
8. "Roughing" ile "running into" arasında karar kılınmadığı zaman, "roughing" kararı verilir.

CEZA "Running into" için bir önceki noktadan 5yard. "Roughing" için bir önceki noktadan 15yard ve diğer kurallarla çelişkili değilse otomatik birinci down. Kasti fauller için diskalifiye.

b. Rakibe ceza verdirmek amacı ile, yapılmadığı halde, kendisine "roughing" veya "running into" yapılmış gibi davranan oyuncuya sportmenlik dışı hareket cezası verilir.

CEZA Bir önceki noktadan 15yard.

c. Free kick yapan bir oyuncuya, kendi sınırlayıcı çizgisini 5yard geçene kadar, veya top bir oyuncuya, hakeme veya yere değene kadar, blok konulamaz.

CEZA Bir önceki noktadan 15yard.

Kuraldışı müdahale

MADDE 4.

a. Sahada yer alan oyuncular dışındaki kurallara tabii kişiler, top oyunda iken top veya herhangi bir oyuncunun hareketlerine herhangi bir şekilde müdahale edemezler.

CEZA Temel noktadan 15yard. Referee gerekli gördüğü cezayı verebilir. Buna touchdown vermek de dahildir.

b. Top canlı iken, aynı takımdan 12 veya daha fazla oyuncu sahada yer alamaz.

CEZA Bir önceki noktadan 15yard.

c. Kurallara tabii olmayan bir kişi, top oyunda iken top veya herhangi bir oyuncunun hareketlerine herhangi bir şekilde müdahale edemez.

d. Kurallara tabii olan veya olmayan kişiler dışında bir etkenin oyuna müdahale etmesi durumunda da kuraldışı temas kararı verilir.

CEZA Referee gerekli gördüğü cezayı verebilir buna touchdown vermek de dahildir.

Oyun Yönetimi'ne müdahale

MADDE 5.

a. Top oyunda iken, koç, yedek oyuncu veya kurallara tabii kişiler, kurallar ile belirtilen alanlarını aşamaz. Buna takım alanı ve koç alanı gibi alanlar dahildir.

b. K9-1-5-a'nın uygulaması aşağıdaki gibidir:

1. Kenar yönetimine uyarıda bulunmak amacıyla herhangi bir hakem süreyi durdurtabilir.
2. Koçun ihlalde bulunması durumunda, koç birinci -ikinci- ihtarını aldığı şeklinde uyarılır.
3. Her hakem uyarıların yapıldığı zamanı ve periyodu not edecektir.

4. İkinci ihtardan sonra, koça takımının iki uyarı aldığı ve bir sonraki ihlalin 5yard ile cezalandırılacağı belirtilir.

5. Bir sonraki ihlalde, 5yard cezası verilir, iki uyarı ve bir ceza alındığı, ve bir sonraki ihlalde 15yard ceza verileceği belirtilir.

CEZA Ölü top faulu. İki uyardan sonra ilk ihlal için bir sonraki noktadan beş, ikinci ihlal için bir sonraki noktadan 15yard ceza verilir.

BÖLÜM 2. TEMAS İÇERMEYEN FAULLER

Sportmenlik Dışı Hareketler

MADDE 1. Hakemlerin yetki süresi dahilinde, oyunun yönetimini etkileyecek şekilde sportmenlik dışı müdahalelere ve hareketlere izin verilmeyecektir.

a. Örnek olarak, aşağıdaki hareketler yasaklanmıştır (ancak burada listelenmeyen hareketler de hakemlerin inisiyatifindedir).

1. Kurallara tabii bir kişinin küfür etmesi, tahrik edici veya rakibi aşağılayıcı sözler söylemesi, bu şekilde hareketlerde bulunması, hakemlere benzer hareketlerde bulunması, oyunun prensiplerini aşağılayıcı davranışlarda bulunması. Bunlara daha detaylı örnek olarak:

- a) Rakibe parmak, el, kol veya topu kullanarak işaret etmek.
- b) Rakibe sözlü olarak küfür etmek.
- c) Rakibi veya seyircileri tahrik etmek.
- d) Bir veya birkaç oyuncunun, ilgi çekmek amacıyla uzun süreli, aşırıya kaçan hareketlerde bulunması.
- e) Kale çizgisine müdahale edilmeden yaklaşan bir oyuncunun, gösteriş amaçlı olarak koşusunu aşırı derecede yavaşlatması.
- f) Takım alanına varmadan kaskın çıkarılması.

İstisna: Molalarda, malzeme ayarlaması yapıldığında, oyun sonucunda kaskın çıkması durumunda, devreler arasında, birinci down ölçümlerinde ve referee'nin özel olarak izin verdiği tüm durumlar.

2. Bir oyun sonrasında, top elinde olan oyuncu topu bir hakeme getirmeli, veya topun öldüğü noktada topu bırakmalıdır. Buna göre aşağıdaki hareketlere izin verilmez:

- a) Topa tekme vurmak, elle atmak veya taşımak suretiyle hakemin topu geri getirmesini gerektirecek bir duruma sokmak.
- b) Topu yere sert bir şekilde atmak.
İstisna: Zamanı durdurmak amacı ile atılan bir ileri pas. (K7-3-2-e)
- c) Topu havaya yüksek bir yere atmak.
- d) Oyun geciktirecek başka sportmenlik dışı davranışlar.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 15yard. Kasti ve sürekli faul durumunda diskalifiye. Bir oyuncunun aynı maç içerisinde iki adet sportmenlik dışı hareket yapması durumunda oyuncu diskalifiye edilir.

b. Diğer yasaklı hareketlere örnek:

1. Maç sırasında, koçlar, oyuncular ve kurallara tabii yardımcıları, referee'nin izni olmadan, saha içerisinde veya 25yard çizgilerinin ilerisinde olamaz. (İstisna: K1-2-4 K3-3-8-c)

2. Diskalifiye edilen oyuncular oyun alanına veya end-zone'lara giremez.

3. 1. örnekte belirtilenlerin dışında, kurallara tabii diğer kişiler, referee'nin izni olmadan saha içerisine veya end-zone'lara giremez.

4. Yedek oyuncular, oyuncu değişikliği dışında sahaya veya end-zone'a giremez. Buna, bir down sonunda kutlama da dahildir.

5. Kurallara tabii kişilerin, rakip takımın sinyalini bozacak şekilde ses yayını yapmaları, ses çıkartmaları kurallara aykırıdır. (K1-1-8)

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 15yard. Kasti ve sürekli faullerde diskalifiye.

Haksız Avantaj sağlayacak taktikler

MADDE 2.

- a. Bir oyuncu topu giysisi içine veya altına saklayamaz, top yerine başka bir malzeme koyamaz.
- b. Rakibi şaşırtmak amacı ile yedek oyuncuların değişiminde hile yapılamaz. (İstisna: K3-5-2-d)
- c. Rakibi şaşırtmak amacı taşıyan herhangi bir malzeme kullanılamaz. (K1-4-2-e)

CEZA Canlı top faulu. Bir önceki noktadan 15yard. Kasti ve sürekli faullerde diskalifiye.

- d. ½inch'ten uzun çivili kramponlar giyilemez. (K1-4-5-e K1-4-5-f)

CEZA Oyuncu bu ve bir sonraki maçtan diskalifiye edilir. Bir sonraki noktadan ölü top faulu, B takımı faulu otomatik birinci down olmayabilir. Takıma mola verilir.

- e. Referee, maçtan sonra krampon çivi uzunluğu sebebiyle yapılan diskalifiyeyi kurula bildirir.

Haksız avantaj sağlayacak hareketler

MADDE 3. Aşağıdaki hareketler haksız avantaj sağlayacak hareketlerdendir:

- a. Bir takım, referee'nin ikazına rağmen, top hazır olduktan 2dakika sonraya kadar oynamayı kabul etmezse.
- b. Bir takım, sürekli olarak, kalan mesafenin yarılanması şeklinde cezalandırılacak fauller yaparsa.
- c. Kurallar ile tam olarak tanımlanmayan haksızlık yaratıcı bir hareket yer alırsa.

CEZA Referee gerekli gördüğü kararı alabilir. Buna ceza vermek, touchdown vermek, maçı tatil etmek veya maçı hükmen sonuçlandırmak da dahildir.

Hakeme fiziksel temas

MADDE 4. Bir maç hakemine şiddetli, ve kasti bir şekilde fiziksel temasta bulunmak fauldür.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 15yard, ve diskalifiye.

BÖLÜM 3. BLOK, EL VE KOLLARIN KULLANIMI

Blok yapabilecek kişiler

MADDE 1. "İleri-pas interference", "kick'in tutulmasına müdahale" veya "kişisel faul" olmadığı sürece, her iki takım oyuncuları da rakiplerini bloklayabilirler. (İstisna: K6-1-2-h)

Koşucuya veya pas atıcıya yardım edilmesi

MADDE 2.

- a. Koşucu veya pası atacak olan oyuncu, ellerini kullanarak rakiplerini itebilir, onlardan kurtulmaya çalışabilir.
- b. Koşucu, kendi takım arkadaşını formasından tutamaz; ve kendi takımından birisi koşucuyu ilerletmek amacı ile onu itemez, tutamaz ve kaldıramaz.
- c. Koşucunun takım arkadaşları, blok yapmak sureti ile koşucuya yardımcı olabilir, ancak ellerini ve ayaklarını birbirlerine kilitlemek sureti ile blok yapamaz.

CEZA Temel noktadan 5yard.

Hücumda Ellerin ve Kolların kullanımı

MADDE 3.

- a. Oyuncu omuzları, elleri, kollarının dış yüzeyleri, ve vücudunun diğer yüzeylerini kullanarak blok yapabilir. Ancak aşağıdaki kurallara uymak zorundadır:

1. Eller:

- a) Dirseklerin ilerisinde olacaktır.
- b) Rakibin vücudu bölgesinde olacaktır.
İstisna: Rakip blokçuya sırtını döndüğü zaman.
- c) Blokçunun ve rakibin omuzu veya altında bir seviyede olacaktır.
İstisna: Rakip eğilirse veya eğilmiş durumda koşarsa.
- d) Aynı olacak ve kilitli durumda olmayacaktır.

2. Eller açık olacak ve avuç içleri rakibin çerçevesine bakacaktır, veya kapalı olacak, avuç içi rakibe dönük olmayacaktır.

CEZA Temel noktadan 10yard.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımına faul çalınması durumunda, bir önceki nokta kullanılır. Faul A takımının kale çizgisi gerisinde olursa Safety verilir.

- b. Koşucunun veya pası atan oyuncunun takım arkadaşı tarafından yapılan tutma veya kuraldışı engelleme K9-3-3-a için de geçerlidir:

1. Kollar ve eller, rakibi tutmak, çekmek veya rakibi kavramak için kullanılmayacaktır.
2. Kollar ve eller rakibi başka bir şekilde kuraldışı engellemek amacıyla kullanılmayacaktır.

CEZA Temel noktadan 10yard.

İstisna: Neutral zone gerisindeki fauller için bir önceki nokta kullanılır. A takımının kale çizgisi gerisinde oluyorsa safety.

- c. Sırttan yapılan bir blok kurallara aykırıdır.

İstisna:

- 1) Snap yapıldığında, scrimmage çizgisinde olan, ve ortadaki oyuncunun her iki yanından yatay olarak 5yard ve dikey olarak 3yard mesafede konumlanmış hücum oyuncuları, bu alan içerisinde arkadan blok yapabilir.

a) Snap yapıldığında bu alan içerisinde olan bir oyuncu, bu alanı terk ettikten sonra tekrar bu alan girip arkadan blok yapamaz.

b) Topa bu alan dışında değildiğinde veya bir fumble veya muff sonucu top bu alanın dışına çıktığında, bu alan geçerliliğini yitirir.

- 2) Oyuncu kendisini bloklamak üzere olan rakip oyuncuya sırtını dönerse.

3) Oyuncu koşucuya ulaşmaya çalışıyor veya bir fumble, muff, geri pas, kick veya ileri pası değildikten sonra tutmaya veya recover etmeye çalışıyorsa, önüne çıkan bir rakibi bel yukarisından arkadan itebilir. (K9-1-2-d-3)

4) K9-3-3-a-1-b'de belirtildiği üzere oyuncu kendisini bloklamak üzere olan oyuncuya sırtını dönerse.

5) Pas tutma hakkı olan bir oyuncu, neutral zone gerisinde iken, bir ileri pası tutmak için rakibini sırtından itebilir. (K9-1-2-d-İ-4)

CEZA Temel noktadan 10yard.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımına kuraldışı blok çalınması durumunda, ceza bir önceki noktadan uygulanır. A takımının kale çizgisi gerisinde olursa Safety.

- d. Koşucunun, veya topu pas atacak oyuncunun aşağıdaki hareketleri kurallara aykırıdır:

1. Eller veya kolların rakibe vurmaya amaçlı kullanılması.
2. Rakibin kaskına sürekli temasta bulunulması. (K9-1-2-k)

CEZA Temel noktadan 15yard.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımına çalınan kişisel faullerde, ceza bir önceki noktadan uygulanır. A takımının kale çizgisi gerisinde olursa Safety.

Kasti ve sürekli faullerde diskalifiye.

- e. Kick yapan takımdaki bir oyuncu, aşağıdaki hareketleri yapabilir.

1. Scrimmage kick oyununda, ellerini ve/veya kollarını kullanarak, neutral zone ilerisinde kendisini bloklamaya çalışan rakibini uzaklaştırabilir.
2. Free kick oyununda, ellerini ve/veya kollarını kullanarak kendisini bloklamaya çalışan rakibini uzaklaştırabilir.
3. Scrimmage kick veya free kick sırasında, topu tutma hakkı olduğu zaman, loose bir topa ulaşmak amacı ile ellerini ve/veya kollarını kullanarak rakibini itebilir.
4. Pas atan takım oyuncusu, kurallara uygun bir ileri pasa değildikten sonra loose olan topa ulaşmak için ellerini ve/veya kollarını kullanarak rakibini itebilir. (K7-3-5 K7-3-8 K7-3-9 K7-3-11)

Savunma takımı oyuncularının el ve kollarını kullanması

MADDE 4.

- a. Savunma oyuncuları, koşucuyu yakalamaya çalışırken ellerini ve kollarını kullanarak rakibi itebilir, çekebilir veya kaldıracabilir.

- b. Savunma oyuncuları ellerini veya kollarını, koşucu dışındaki bir oyuncuya tackle yapmak, tutmak veya kuraldışı bir şekilde engellemek amaçlı hareket yapamaz.

CEZA Temel noktadan 10yard.

c. Savunma oyuncuları, kendilerini bariz şekilde bloklamaya çalışan oyuncuları itebilir, çekebilir, veya uzaklaştırabilir. Savunma oyuncuları, top tutma hakkına sahip hücum oyuncularına, hücum oyuncusu kendisi ile aynı çizgiye gelene kadar veya rakibin kendisine blok koyma imkanı olmayana kadar, blok koyabilir veya uzaklaştırabilir. Sürekli temas kurallara aykırıdır.

CEZA Temel noktadan beş, 10 veya 15yard.

d. Topa veya koşucuya gitme çabası yoksa, savunma oyuncuları K9-3-3-a K9-3-3-b K9-3-3-c K9-3-3-d uymak zorundadır.

CEZA Temel noktadan beş, 10 veya 15yard.

e. Kurallara uygun bir ileri-pas neutral zone'u geçer, ve interference dışında bir temas faulu yapılırsa, ceza bir önceki noktadan yapılır. Buna K9-3-4-c'de dahildir.

CEZA Temel noktadan beş, 10 veya 15yard. Faul top tutma hakkı olan bir oyuncuya, topu tutmadan önce yapıldıysa otomatik birinci down.

f. Savunma oyuncusu, aşağıdaki durumlarda, loose bir topa ulaşmak amacıyla elleri veya kolları ile rakibini bloklayabilir veya uzaklaştırabilir (K9-1-2-d-İ-3 K9-1-2-d-İ-4 K9-3-3-c-İ-3 K9-3-3-c-İ-5):

1. Oyuncunun tutma hakkı olan bir geri-pas, fumble veya kick olduğunda.
2. Neutral zone'u geçmişse ve herhangi bir oyuncuya veya hakeme değmiş bulunan bir ileri-pas olduğunda.

g. Bir savunma oyuncusu, rakibinin kaskına (facemask dahil) uzun süreli temas edemez.

İstisna: Koşucuya karşı temas.

CEZA Temel noktadan 15yard, başka faullerle çakışmayan B takımı faullerinde birinci down.

Kuraldışı yardım

MADDE 5.

a. Bir savunma oyuncusu, snap yapılmadan önce takım arkadaşının sırtına veya omuzuna ayaklarını koyarak duramaz.

CEZA Ölü top faulu. Bir sonraki noktadan 15yard.

b. Kick yapılan bir topu bloklamaya, tutmaya, vurmaya çalışan savunma oyuncusu, aşağıdaki hareketlerde bulunamaz:

1. Takım arkadaşının üzerinde duramaz, zıplayamaz.
2. Yükseklik kazanmak amacı ile elini takım arkadaşının üzerine koyamaz.
3. Takım arkadaşı tarafından kaldırılamaz.

CEZA Bir önceki noktadan 15yard.

Topun loose olması durumu

MADDE 6. Top loose olduğunda, rakibi tutma, sırt arkasından kuraldışı blok koymak, rakibin facemask'ini veya kaskını tutmak, veya ellerini kuraldışı şekilde kullanarak kişisel faul yapmak kurallara aykırıdır.

CEZA Temel noktadan beş, 10 veya 15yard.

İstisna: Neutral zone gerisindeki hücum faulleri bir önceki noktadan uygulanır. Faul A takımın kale çizgisi gerisinde yapılırsa Safety. (K10-2-2-c K10-2-2-d K10-2-2-e K10-2-2-f)

BÖLÜM 4. TOPA ELLE VEYA AYAKLA VURULMASI

Loose topa elle vurulması

MADDE 1.

a. Top havada iken, topu tutma hakkı olan bütün oyuncular topa elle vurarak yönünü değiştirebilir. (İstisna: K9-4-2)

b. Scrimmage kick yapılan bir top, herhangi bir oyuncu tarafından bloklanabilir.

c. Diğer şekilde loose olan toplar saha içerisinde ileriye doğru elle vurulamaz, veya end-zone içerisinde hiçbir şekilde elle vurulamaz. Topu tutmaya çalışırken topu tutamayan oyuncunun yaptığı hareket topa vurmaya değerlidir. (İstisna: K6-3-11)

CEZA Temel noktadan 15yard ve diğer kurallarla çakışmadığı müddetçe down kaybı.

İstisna: Neutral zone'u geçen bir scrimmage kick sırasında olan faul için down kaybı verilmez. (K10-2-2-c K10-2-2-d K10-2-2-e K10-2-2-f)

Geri pasa elle vurulması

MADDE 2. Havada olan bir geri pas, pası atan takım tarafından, yard kazanmak amacıyla elle ileri doğru vurulamaz.

CEZA Temel noktadan 15yard. (K10-2-2-c)

Hakimiyette olan topa elle vurulması

MADDE 3. Bir oyuncunun hakimiyetinde olan bir top, takım arkadaşı tarafından elle ileriye vurulamaz.

CEZA Temel noktadan 15yard. (K10-2-2-c)

Topun kurallara aykırı şekilde kick edilmesi

MADDE 4. Bir loose ball, ileri-pas'a, veya rakip tarafından place kick için tutulan topa, ayak ile vurulamaz. Bu tür bir hareket, topun loose veya ileri-pas statüsünü bozamaz; topu place kick için tutan oyuncu topun hakimiyetini kaybederse top fumble olur ve loose duruma gelir; free kick sırasında topun hakimiyeti kaybedilirse top ölü duruma geçer.

CEZA Temel noktadan 15yard ve diğer kurallarla çakışmıyorsa down kaybı (K10-2-2-c K10-2-2-d K10-2-2-e K10-2-2-f)

İstisna: Bir scrimmage kick'in neutral zone'u geçtiği durumda yapılan faullerde down kaybı verilmez.

BÖLÜM 5. DÖVÜŞME

MADDE 1.

a. Başhakemin görev süresi dahilinde, kurallara tabii herhangi bir kişinin bir kavgaya karışması, kavgayı başlatması, kavgaya girmek amacı ile takım alanını terk etmesi, kendi takım alanında kavgaya girmesi kurallara aykırıdır.

CEZA Temel veya bir sonraki noktadan 15yard. Maçın devamı ve bir sonraki maç için diskalifiye. B takım faullerinde, diğer kurallarla gelişmemesi durumunda, birinci down. Maçın senenin son maçı olması durumunda, diskalifiye bir sonraki senenin ilk maçına verilir.

MADDE 2.

a. Kurallara tabii herhangi bir kişinin sene içinde ikinci bir kavgaya karışması durumunda, oyuncu senenin geriye kalan bütün maçları için diskalifiye edilir.

Kural 10

Cezaların Uygulanması

BÖLÜM 1. CEZALARIN TAMAMLANMASI

Tamamlanma Zamanı ve Şekli

MADDE 1.

- Bir harekete verilen ceza, kabul edildiği, reddedildiği veya kurallar dahilinde iptal edildiği durumlarda tamamlanmış sayılır.
- Bütün cezalar reddedilebilir, ancak diskalifiye olan oyuncular oyunu terk etmek zorundadır.
- Bir faul yapıldığında, top bir sonraki down için hazır konuma getirilmeden cezanın tamamlanması gerekir.
- Kurallar, başka kurallar ile çelişkili ise uygulanmaz.

Snap İle Aynı Anda Yapılan Fauller

MADDE 2. Snap yapıldığı anda yapılan fauller, o down içerisinde yapılmış sayılır. (İstisna: K3-5-2-e)

Aynı Takım Tarafından Yapılan Canlı-Top Faulleri

MADDE 3. Aynı takımın bir down sırasında birden fazla canlı top faulu yapması durumunda, başhakem rakip takım kaptanına iki cezayı ve sonuçlarını açıklar, takım kaptanı bu iki cezadan birisini seçer.

İstisna: Sportmenlik dışı faul yapılması durumunda, ceza her durumda bir sonraki noktadan uygulanır.

Eşdeğer Fauller

MADDE 4. Her iki takımın da aynı down sırasında birer canlı top faulu yapması durumunda, bunlar eşdeğer faullerdir ve cezaları birbirini iptal eder. Down tekrar oynanır.

İstisna:

- Down sırasında, veya kural gereği down sonunda topun hakimiyeti el değiştirirse, topun en son hakimi olan takım eşdeğer faulleri reddedebilir ve bu sayede topun hakimiyetini alabilir; ancak bu durumda kendi yaptığı faul topun hakimiyetini ele geçirdikten sonra yapıldıysa, bu faul'ün öngördüğü ceza uygulanır ve top o takıma verilir.
- B takımın faulu, scrimmage kick sonrası uygulaması gerektiriyorsa, B takımı eşdeğer faulleri reddederek kendisine scrimmage kick sonrası ceza uygulamasını kabul edebilir.
- Bir canlı top faulunun ölü top faulu olarak uygulanması durumunda, fauller eşdeğer olarak kabul edilmez ve fauller olma sırasında göre uygulanır.
- K8-3-4-c (B takımının hakimiyetinden sonra ekstra sayı denemesinde).

Ölü Top Faulleri

MADDE 5. Ölü top faulleri cezaları, oluş sıralarına göre ardı ardına uygulanır.

İstisna: Sportmenlik dışı fauller olduğunda veya her iki takım tarafından, cezalar tamamlanmadan ölü-top faulleri yapıldığında, veya cezaların oluş zamanları ve sıraları kesinleştirilemediğinde, fauller birbirine eşdeğer alınır ve birbirini götürür, down sayısı değiştirilmez. Ancak diskalifiye olan oyuncular oyundan çıkarılır. (K5-2-6 K10-2-2-a)

Canlı Top – Ölü Top Faulleri

MADDE 6. Bir takım tarafından yapılan bir canlı top faulunu takiben herhangi bir takım tarafından yapılan bir ölü top faulu olması durumunda (ölü top faulu olarak değerlendirilen canlı top faulleri de dahil), cezalar ayrı olarak, sırasıyla uygulanır.

Ekstra Devre Öncesi Yapılan Fauller

MADDE 7. Dördüncü devre bitiminden sonra ve birinci ekstra devrenin başlamasında önce yapılan fauller, bir sonraki seri başlangıcı olan 25yard noktasından yapılır. (İstisna: K10-2-2-g)

BÖLÜM 2. CEZA UYGULAMA PROSEDÜRLERİ

Noktalar

MADDE 1. Cezaların uygulama noktaları şu şekilde ayrılır: bir önceki nokta, faul noktası, bir sonraki nokta, koşunun veya scrimmage kick'in bittiği nokta.

Prosedür

MADDE 2. Aşağıdaki durumlarda, belirtilen kurallar uygulanır:

- Ölü top – Ölü toplarda uygulama noktası bir sonraki noktadır.
- Snap veya free-kick – Snap veya free-kick'le eşzamanlı olarak meydana gelen faullerde uygulama noktası bir önceki noktadır.
- Koşu oyunları – Koşu oyunları sırasında, saha içerisinde veya end-zone'da meydana gelen faullerde uygulama noktaları aşağıdaki gibidir:

- Koşu neutral zone ilerisinde biterse, temel uygulama noktası koşunun bittiği yerdir.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımı facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, tutma, kuraldışı blok veya kişisel faullerde, uygulama noktası bir önceki noktadır. A takımının kale çizgisi gerisinde vuku bulan faullerde safety verilir. (K2-25-10-a K2-30-4)

- Koşu, top hakimiyeti takımlar arasında değişmeden önce neutral zone ilerisinde bitiyorsa, uygulama noktası bir önceki noktadır.

İstisna: Neutral zone gerisinde hücum takımı facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, tutma, kuraldışı blok veya kişisel faullerde, uygulama noktası bir önceki noktadır. A takımının kale çizgisi gerisinde vuku bulan faullerde safety verilir. (K2-2-5-10-b K2-30-4)

- Neutral zone olmadığı zaman, uygulama noktası koşunun bittiği noktadır. (İstisna: K8-5-1-İ) (K2-25-10-c K2-30-2 K2-30-3 K2-30-4)

- Pas oyunları - Kurallara uygun bir ileri-pas'ın atıldığı down'larda vuku bulan fauller için uygulama noktası bir önceki noktadır. (K2-25-10-d ve 2-30-1)

İstisna:

- B takımı pas interference faulleri.
- Tamamlanmış bir ileri-pas oyununda, top neutral zone'u geçerse ve topun hakimiyeti el değiştirmezse, pas atan oyuncuya roughing yapıldığında, uygulama noktası bittiği noktadır.
- Kuraldışı temas.
- Neutral zone gerisinde, hücum takımı tarafından yapılan facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, tutma, kuraldışı blok ve kişisel faullerde uygulama noktası bir önceki noktadır.

İstisna: Faul A takımının kale çizgisi gerisinde yer almışsa safety verilir.

- Kick oyunları – Kurallara uygun şekilde yapılmış free kick veya scrimmage kick oyunlarında, hakimiyet değişmeden, top tekrar el değiştirmeden, veya top ölü duruma gelmeden yapılan faullerde uygulama noktası bir önceki noktadır. (K2-2-5-10 K2-30-2 K2-30-3)

İstisna:

- Top tutma hakkının engellenmesi – faul noktasından. (K6-4-1)
- Geçerli, geçersiz veya kuraldışı bir fair-catch sinyali sonrasında, sinyali veren ancak tutmayan bir oyuncu tarafından blok yapılması – faul noktasından. (K6-5-4)
- Scrimmage kick sonrası kural uygulaması: B takımı faullerinin aşağıdaki durumlardan birinde vuku bulması durumunda, uygulama noktası kick'in sonra erdiği noktadır (K2-25-11):
 - Ekstra sayı denemesi dışındaki scrimmage kick'lerde.
 - Neutral zone'u geçen scrimmage kick oyunlarında.
 - Neutral zone'un 3yard veya daha gerisinde.
 - Kick bitmeden.
 - Down bittiğinde A takımı topun hakimiyetinde değilken.

Scrimmage kick sonrası noktasının gerisinde yapılan B takımı faulleri'nde uygulama noktası faul noktasıdır.

- Neutral zone gerisinde, hücum takımı tarafından yapılan facemask, ellerin kuraldışı kullanımı, tutma,

kuraldışı blok ve kişisel faullerde uygulama noktası bir önceki noktadır. Faul A takımının kale çizgisinin gerisinde yapılmışsa safety verilir.

f. Kale çizgisi gerisinde:

1. Topun el değiştirdiği bir down'da (ekstra sayı denemesi hariç), koşu end-zone gerisinde bittiğinde, ve faul topa o anda hakim olan takımın rakibi tarafından, saha içerisinde yapıldıysa, uygulama noktası kale çizgisidir. (İstisna: K8-5-1-İ)
2. Topun el değiştirmesinden sonra (ekstra sayı denemesi dışında), faul topa o anda hakim olan takımın rakibi tarafından end-zone içerisinde yapıldıysa, uygulama noktası 20yard çizgisidir.
3. Topun el değiştirmesi, end-zone içerisinde oluyor, koşu kale çizgisi gerisinde bitiyorsa ve bunun sonucunda top loose duruma geçip oyun sahasında recover ediliyorsa, bu durumda topa hakim olmayan takımın yaptığı fauller için uygulama noktası kale çizgisi'dir.

g. Touchdown, field-goal veya ekstra sayı denemesi sırasında olan fauller:

1. Touchdown ile sonuçlanan bir oyunda, sayıyı yapan takımın rakibinin yaptığı kişisel faullerde uygulama noktası bir sonraki kick-off'tur. Mağdur takımın kaptanı seçim hakkına sahiptir.
2. 3yard çizgisinden yapılan ekstra sayı denemelerinde yapılan defans pas interference faulleri, kale çizgisine olan mesafenin yarısından uygulanır. Ekstra sayı denemesi başarılı olur ise, ceza reddedilir.
3. Touchdown'dan sonra ve ekstra sayı denemesi için topun oyuna hazır edilmesinden önce yapılan faullerde, veya touchdown oyununda ölü top olarak cezalandırılan bir canlı top faulu olduğunda, cezanın uygulaması ekstra sayı denemesinde yapılır.
4. Field goal oyunlarında yapılan canlı top faullerinde, A takımı sayıyı kabul etmesi durumunda B takımı canlı top faulünü reddetmelidir. Başarılı bir ekstra sayı denemesi iptal edilerek kural gereği cezalar değerlendirilebilir (İstisna: K10-2-2-e-İ-3). Ölü top olarak cezalandırılan canlı top faulleri ve field goal down'u sonrası yapılan ölü top faulleri, bir sonraki noktadan cezalandırılır.
5. Down sırasında ve sonrasında yer alan fauller, K8-3-3 K8-3-4 K8-3-5 çerçevesinde değerlendirilir.

h. Topu karşılayan takıma verilen mesafe cezaları sonucu karşılayan takımın sınır çizgisi kendi 5yard çizgisi'nden geriye alınamaz. 5yard'dan daha geriye götüren cezalar, bir sonraki noktadan uygulanır.

Kaleye Yarı-Mesafe Uygulama Prosedürleri

MADDE 3. Mesafe cezaları sonucu uygulama noktası ile kale çizgisi arasındaki mesafenin yarısından fazlasından fazla olamaz, buna 3yard çizgisinden yapılan ekstra sayı denemeleri de dahildir.

İstisna:

- 1) Ekstra sayı denemesi dışındaki scrimmage down'larında B takımı interference için K7-3-8 Cezası.
- 2) Ekstra sayı denemelerinde topun 3yard çizgisi gerisinde snap edildiği oyunlarda defans pass interference olması durumunda.

Kural 11

Hakemler: Görevleri ve Görev Bölgeleri

BÖLÜM 1. GENEL GÖREVLER

Hakemlerin Görev Süresi

MADDE 1. Hakemlerin görev süresi maçtan 60dakika önce başlar ve referee'nin skoru ilan etmesi ile biter.

Hakem Sayısı

MADDE 2. Maçlar dört ila yedi hakemin yönetmenliğinde oynanacaktır.

- Dört hakemlik bir yönetimde başhakem, yardımcı hakem, 1. çizgi hakemi ve 2. çizgi hakemi olacaktır.
- Beş hakemlik bir yönetimde başhakem, yardımcı hakem, 1. çizgi hakemi, 2. çizgi hakemi ve geri-alan hakemi olacaktır.
- Altı hakemlik bir yönetimde başhakem, yardımcı hakem, 1. çizgi hakemi, 2. çizgi hakemi, saha hakemi ve kenar hakemi olacaktır.
- Yedi kişilik bir yönetimde başhakem, yardımcı hakem, 1. çizgi hakemi, 2. çizgi hakemi, geri-alan hakemi, saha hakemi ve kenar hakemi olacaktır.

Sorumluluklar

MADDE 3.

- Her hakemin down sayısını ve gidilmesi gereken yard'ı bilmesi gereklidir. Bütün hakemlerin mola verme, topu ölü olarak belirtme, free-kick'lerde süreyi başlatma, skoru tayin etme, doğru hakem sinyallerini verme ve NCAA kuralları konusunda bilgili olması gerekmektedir. Hakemler bu kural kitapçığını kullanacak ve NCAA İngilizce kitabını referans alacaklardır.
- İlgili hakemler, faulü yapan oyuncunun numarasını veya konumunu faulu yapan oyuncunun koçuna belirtecektir.
- Bir kuralın uygulanmasından veya yorumlanmasından bütün hakemler sorumludur.
- Hakem timi, maçtan en az bir saat 30dakika önce buluşarak kendi aralarında kuralları ve hakem yönetim kurallarını tekrar etmelidir. Maçtan en az 15dakika önce de koçlar ve/veya kaptanlar ile buluşarak kuralların tekrarını yapar, ilgili kurallar konusunda koçları bilgilendirirler.
- Hakemler, gördükleri her faul için faulun olduğu yere bayrak atacaklardır.
- Her hakemin kendi görev bölgesi vardır, ancak karar verme aşamasında eşit hakları vardır.

Malzeme

MADDE 4. Hakemlerin kurul tarafından verilmiş eş formalar giymesi zorunludur.

BÖLÜM 2. BAŞHAKEM (REFEREE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1. Başhakem (Referee):

- Maçın genelini kontrol eder ve yönetir. Hakem timinin yöneticisidir.
- Skor tayininde tek yetkilidir, maçın skoruna ilişkin kararları değiştirilemez.
- Diğer hakemlerin hazır olduklarını gördükten sonra, topu oyuna hazır ilan eder ve sürenin başlatılması sinyalini verir. Başka bir hakeme verilmediği zaman başhakem 25saniye süresini tutabilir. Hücum oyuncularını sayacaktır.
- Cezaların uygulanmasını ve takım kaptanlarına açıklanmasını yapar. Yardımcı hakemin ceza uygulamasını kontrol edecektir.
- Maçta kullanılan toplarda karar hakkı başhakemindir.
- Topun konumunu ve mesafe çizgisini kontrol ederek yeni bir down'un verilip verilmeyeceğini tayin edecektir.
- Takımlara verilen molaların sayısından sorumludur.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage down'larında, Referee'nin ilk konumu, hücum takımının gerisinde, ve yanında olacak, bu konumdan shift'leri, blokların uygunluğunu, ve topun neutral zone gerisinde bulunduğu sırada oyunu takip edecektir. Referee, quarterback,

kick yapan oyuncu, ve scrimmage kick'lerde topu tutan oyuncuya dikkat eder.

- Free kick'lerde, referee topu tutacak olan oyuncuların bulunduğu alanda konumlanır.

BÖLÜM 3. YARDIMCI HAKEM (UMPIRE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Umpire oyuncu malzemelerini kontrol etmekle yükümlüdür.
- Neutral zone'un her iki tarafında, oyunun scrimmage line civarında gerçekleşen kısmı, rakip sahaya giren line oyuncularını ilgilendiren kuralların uygulanması, defans sinyalleri, ve kick'lerin ve pasların neutral zone'u geçip geçmediği ile ilgilenir. Aynı zamanda, snap'in kurallara uygun olup olmadığı, hücum oyuncularının sayısı ve cezaların doğru uygulanması ile ilgilenir.
- Her periyotta, kalan süreyi referee'ye hatırlatır.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, umpire'in ilk konumu, neutral zone'un beş ila yedi yard ilerisinde, oyuncuların hareketlerine engel olmayacağı bir noktada olacaktır.
- Free kick'lerde konumu, kick yapan oyuncunun yanı olacaktır.

BÖLÜM 4. 1.ÇİZGİ HAKEMİ (LINESMAN)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Linesman, gidilecek-mesafe ve down indikatörlerinden sorumlu olacaktır. Bu indikatörleri kullanan sorumlulara indikatörlerin konumu, down sırasını gösterecektir. Down indicator'u, topun o down başladığı yere konulacaktır.
- Neutral zone'a ve scrimmage dizilişi ihlallerine bakacaktır.
- Down'ları sayacak, ve topun en ileri noktasının belirlenmesinde yardımcı olacaktır.
- Topun, sahanın kendi tarafından, neutral zone'u geçmesi durumunda, topun civarında oyunun kurallara uygunluğunu kontrol edecektir.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, linesman'ın ilk konumu, neutral zone üzerinde, saha kenarı olacaktır.
- Kick-off'larda, linesman'ın konumu, topu tutan takımın kale çizgisi üzerinde olacaktır. Dört veya beş kişilik bir hakem yönetimi olduğunda topu karşılayan takımın sınır çizgisinde olacaktır.

BÖLÜM 5. 2.ÇİZGİ HAKEMİ (LINE JUDGE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Line judge'ın temel görev bölgesi, neutral zone ve scrimmage dizilişi ihlalleridir.
- Line judge, sahanın kendi tarafında ekstradan line indikatörü varsa bu gruba yardımcı olacaktır.
- 4 kişilik bir yönetimde, oyunun süresinden, defans oyuncularının sayılmasından sorumlu olacaktır.
- Umpire ve referee'ye gidilen en ileri noktayı belirtecektir.
- Topun neutral zone'u geçerken ki durumlarda, neutral zone'u geçen toplar için belirtilen kurallar dahilinde oyunun geçerliliğine karar verecektir.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, line judge'ın ilk konumu, neutral zone üzerinde ve linesman'ın bulunduğu tarafın karşısında olacaktır.
- 4 kişilik bir yönetimde, scrimmage kick'ler için, defans takımının tarafında 15-20yard geride dizilecektir.
- 4,6 ve 7 kişilik yönetimlerde, kick-off yapıldığında, topu karşılayan takımın kale çizgisi üzerinde ve kenarda olacaktır. 5 kişilik yönetimlerde, topa vuran takımın sınır çizgisinde olacaktır.

BÖLÜM 6. SAHA HAKEMİ (FIELD JUDGE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Field Judge'ın temel sorumluluğu, sahanın kendi tarafında receiver'ları pasları ve kick'leri izlemektir.
- Back judge'a defans oyuncularını saymaya yardım eder, ve topun kendi bölgesinde bulunduğu durumlarda kuralların uygulanmasından sorumludur.
- 6 veya 7 kişilik yönetimlerde, topların oyuna hızlı bir şekilde sokulmasından sorumludur.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, 6-7 kişilik yönetimlerde, neutral zone'un defans tarafında 20yard gerisinde, ve kenar çizgisi üzerinde yer alır.
- 6-7 kişilik yönetimlerde, free kick oyunlarında, topu karşılayan takımın sınır çizgisi üzerinde kenar çizgisi üzerinde yer alır.

BÖLÜM 7. KENAR HAKEMİ (SIDE JUDGE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Side judge'ın görevleri, 25saniye süresini tutmak, ve sahanın kendi tarafında receiver'ları, kick'leri ve pas'ları izlemektir.
- Side judge, kendi bölgesinde gelişen olaylarda kuralların uygulanmasından sorumludur.
- 6-7 kişilik yönetimlerde, topların oyuna hazır olarak tutulmasından sorumludur.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, 6-7 kişilik bir yönetimde, side judge savunma takımının tarafında, neutral zone'un 20yard gerisinde, kenar çizgi üzerinde yer alacaktır.
- Free kick'lerde, 7 kişilik bir yönetimde, topu karşılayan takımın sınır çizgisinde yer alacaktır. 6 kişilik bir yönetimde ise, topa vuran takımın sınır çizgisinde yer alacaktır.
- Ekstra sayı veya field goal denemelerinde, ikinci bir "umpire" gibi görev alacaktır.

BÖLÜM 8. GERİ-ALAN HAKEMİ (BACK JUDGE)

Temel Sorumluluklar

MADDE 1.

- Back judge'ın temel sorumlulukları, savunma takımını saymak, oyun süresinin tutulması, uzun paslarda ve kick'lerde kuralların uygulanmasını sağlamak, ve kendi bölgesinde kuralların uygulanmasını sağlamaktır.
- Back judge, neutral zone ilerisine geçen, topu tutma hakkına sahip receiver'lara dikkat eder.
- 5 kişilik bir yönetimde topların oyuna hazır olarak tutulmasından sorumludur.

Konum

MADDE 2.

- Scrimmage oyunlarında, 5 veya 7 kişilik yönetimlerde, neutral zone gerisinde, savunma takımı tarafında, yaklaşık 20-25yard geride olacaktır. Yatay olarak konumu, field judge ve side judge'ın olup olmadığına göre değişir.
- Free kick'lerde, 7 kişilik bir yönetimde, topa vuran takımın sınır çizgisinde saha kenarında yer alacaktır. 5 kişilik bir yönetimde, 10yard çizgisinde duracaktır.

İÇİNDEKİLER

Kural 1 - Oyun, Saha, Oyuncular ve Malzemeler

bölüm1 genel hükümler

bölüm2 oyun sahası

bölüm3 top

bölüm4 oyuncu ve oyun ekipmanı

Kural 2 - Tanımlar

bölüm1 örnek kararlar ve hakem işaretleri

bölüm2 top: ölü, canlı, loose

bölüm3 bloklama

bölüm4 clipping

bölüm5 ölü topu iletmeye çalışma

bölüm6 down ve down'lar arası

bölüm7 fair catch

bölüm8 ileri, ilerisi ve ilerlenen nokta

bölüm9 faul ve ihlal

bölüm10 fumble, muff, elle vurmak, topa değilmesi veya kick'in bloklanması

bölüm11 çizgiler

bölüm12 topun elden ele verilmesi

bölüm13 huddle

bölüm14 hurdling

bölüm15 kick

bölüm16 down kaybı

bölüm17 neutral zone

bölüm18 encroachment ve offside

bölüm19 paslar

bölüm20 ceza

bölüm21 scrimmage

bölüm22 shift

bölüm23 snap

bölüm24 spearing

bölüm25 uygulama noktaları

bölüm26 tackle yapma

bölüm27 takım ve oyuncu tanımları

bölüm28 çelme takmak

bölüm29 süre tutma araçları

bölüm30 oyun tipleri

bölüm31 saha alanları

bölüm32 kavga

Kural 3 - Periyotlar, Zaman ve Oyuncu Değişikliği

bölüm1 periyod başlangıcı

bölüm2 oyun süresi ve ara

bölüm3 molalar

bölüm4 gecikme

bölüm5 oyuncu değişiklikleri

Kural 4 - Oyundaki top, ölü top, topun çizgi dışında olması

bölüm1 oyundaki top, ölü top

bölüm2 saha dışına çıkma

Kural 5 - Down'lar Serisi, Birinci Down İçin Gerekli Mesafe

bölüm1 seri: başlangıcı, bozulması,

yenilenmesi

bölüm2 ceza sonrası down ve hakimiyet

Kural 6 - Kick

bölüm1 free kick

bölüm2 free kick'in saha dışına çıkması

bölüm3 scrimmage kick

bölüm4 kick'i tutma fırsatı

bölüm5 fair catch

Kural 7 - Snap ve Pas

bölüm1 scrimmage

bölüm2 geri pas ve fumble

bölüm3 ileri pas

Kural 8 - Skor

bölüm1 sayı kaydetme

bölüm2 touchdown

bölüm3 ekstra sayı down'u

bölüm4 f-i-e-l-d goal

bölüm5 safety

bölüm6 touchback

bölüm7 impetus

Kural 9 - Oyuncular ve Kurallara tabii Diğer Kişilerin Uyması Gereken Kurallar

bölüm1 temas ve engelleme faulleri

bölüm2 temas içermeyen fauller

bölüm3 blok, el ve kolların kullanımı

bölüm4 topa elle veya ayakla vurulması

bölüm5 dövüşme

Kural 10 - Cezaların Uygulanması

bölüm1 cezaların tamamlanması

bölüm2 ceza uygulama prosedürleri

Kural 11 - Hakemler: Görevleri ve Görev Bölgeleri

bölüm1 genel görevler

bölüm2 başhakem

bölüm3 yardımcı hakem

bölüm4 1.çizgi hakemi

bölüm5 2.çizgi hakemi

bölüm6 saha hakemi

bölüm7 kenar hakemi

bölüm8 geri-alan hakemi

