

2019 미식축구 공식규칙과 공식규칙해설



사단법인 대한미식축구협회
KOREA AMERICAN FOOTBALL ASSOCIATION

| 머 리 말 |

본 공식규칙과 공식규칙해설은 국내의 미식축구경기에 적용되는 것으로써 모든 판정의 기준이 된다. 본 공식규칙과 공식규칙해설은 대한미식축구협회가 미국의 NCAA로부터 한국 국내에서 NCAA FOOTBALL RULES의 사용에 관한 모든 권한을 위임받아 2017 NCAA Football Rules and Interpretations을 토대로 한국의 미식축구 실정에 맞게 새롭게 작성한 것이다. (2017년도 이후에 달라진 부분은 어두운 색으로 표시하였다.)

2019년 7월 21일

대한미식축구협회 규칙위원회

| 감 사 문 |

대한미식축구협회는 본 규칙의 출판을 허락하고, 이에 많은 지원을 하여준 미국대학체육협회(NCAA)에 깊은 감사를 드린다.

이 규칙은 NCAA에 따라 번역이 되었으나, 규칙위원회에서는 NCAA 규칙을 매년 검토를 하여 우리나라의 실정에 알맞게 새롭게 작성한 것이다.

대한미식축구협회

| Acknowledgement |

The Korea American Football Association deeply appreciate to NCAA for support and assistance of this publication.

This rule is translated by Rule Committee of KAFA with permission of NCAA and is subject to annual review and change.

Korea American Football Association July, 2019

차례

■ 머리말 / 1

■ 미식축구의 강령 / 6

제1부 | 공식규칙 • 1

제 1 편 경기, 경기장, 선수, 장비	17
제 2 편 정의	33
제 3 편 피리어드, 경기 시간과 교대	59
제 4 편 불인플레이, 데드볼, 아웃오브바운즈	75
제 5 편 다운의 시리즈와 시리즈 변경선	79
제 6 편 킥	83
제 7 편 볼의 스냅과 패스	93
제 8 편 득점	104
제 9 편 규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위	111
제10편 벌칙의 시행	129
제11편 심판의 임무와 책임	134
• 벌칙 일람표	135
• 부록	141
필드다이어그램, 장비, 심판 시그널일람표	

제 1 편 경기, 경기장, 선수, 장비	163
제 2 편 정의	166
제 3 편 피리어드, 경기 시간과 교대	170
제 4 편 볼인플레이, 데드볼, 아웃오브바운즈	186
제 5 편 다운의 시리즈와 시리즈 변경선	190
제 6 편 킥	193
제 7 편 볼의 스냅과 패스	207
제 8 편 득점	223
제 9 편 규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위	233
제10편 벌칙의 시행	251

규칙의 강조점

규칙위원회는 풋볼의 강령을 도입한 이래 매년 수정과 개정하여 왔으며 이것은 최고 수준의 윤리 규정이다. 여기에는 코치, 선수, 심판, 운영관계자의 협조와 합의를 기초로 형성되고 경기의 공정성과 품위를 지키기 위한 지침이 기록되어 있다.

요강이 정한 행동의 하나로 ‘풋볼 헬멧을 무기로 사용하는 것’이 게재되어 있다. ‘헬멧은 선수의 보호를 위한 것’이며, 선수와 코치와 심판은 타기팅하여 헬멧의 상단으로 접촉하는 것이나 무방비한 선수에 대해 목이나 머리에의 접촉을 금지하는 것을 목표로 하여야 한다. 미식축구 관계자 전원이 다음의 기본 윤리 규정을 잘 지켜서 전통 있는 이 스포츠의 장래를 유익하게 만들어 가기를 원한다.

1. 무방비 선수의 보호와 헬멧 상단으로 하는 접촉

2008년 헬멧의 상단으로 하는 접촉과 무방비 선수에의 타기팅에 관한 규정이 채택되었다. 이것이 2개의 독립된 규칙으로 되어 타기팅하여 헬멧 상단으로 강력한 접촉(9-1-3)과 타기팅하여 무방비 선수의 머리나 목에 대한 강력한 접촉(9-1-4)으로 정리되었다. 상대를 다치게 할 도구로써 헬멧의 사용과 머리와 목 부분의 고의적인 접촉(타기팅)은 안전에 심각한 염려가 된다.

9-1-3-과 9-1-4의 파울에 대한 벌칙으로 자동 자격몰수를 포함한다. 규칙위원회는 선수들이 이런 규칙을 이해하고 지킬 수 있게 코치와 심판들은 지속적으로 교육하도록 강조한다. 무방비 선수에 대한 정의와 전형적인 행태는 2-27-14에 정의되어 있다.

2. 헬멧

헬멧은 선수의 머리 부상을 지켜주는 것이다. 머리에 맞는 헬멧이 중요하며 플레이 중에 벗겨지는 경우가 없어야 한다. 이를 위해 코치나 트레이너는 헬멧을 바르게 착용하는 것을 선수들에게 지도하고 심판은 헬멧이 chin스트랩으로 고정되어 있는가를 규칙으로 엄하게 시행하여야 한다.

규칙(규칙 3-3-9)은 반칙에 따라 헬멧이 벗겨진 경우가 아니라면, 헬멧이 벗겨진 선수는 한 다운을 할 수 없다. 팀 타임아웃을 사용한다면 해당 선수는 남아서 플레이를 할 수 있다.

3. 사이드라인의 관리

KAFA에 소속된 대학이나 컨퍼런스는 사이드라인의 관리를 시행하려는 실시계획을 검토하여야 한다. 규칙에는 팀 에리어와 코칭박스(규칙 1-2-4-a, 양 25야드라인 사이 리미트라인 뒤), 리미트라인(규칙 1-2-3-a, b, 사이드라인과 엔드라인의 12피트 바깥)과 사이드라인의 사이는 경기관계자 이외는 출입금지다.

사이드라인에서 경기를 관전하는 사람이 있지만, 이 지역은 경기에 참가하고 있는 팀의 스텝과 경기의 운영 스텝을 위해서만 존재한다. 경기관계자 이외에는 사이드라인에 있을 수 없다. 팀 에리어는 완전하게 유니폼을 입은 등록선수(Squad Member)를 제외한 스텝 60명까지만 들어갈 수 있고, 팀 에리어 출입허가증을 착용하여야 한다. (완전하게 유니폼을 입은 것이란 규칙에 규정된 플레이할 수 있는 상태의 복장을 말한다.) 이 입장허가증의 번호는 1에서 60까지로 한다. 팀 에리어 입장허가는 경기관계자에게만 배포되어야 하고, 그 외의 사람을 가질 수 없다. 경기관계자는 아래의 스텝을 포함하는 (1-1-6과 1-2-4-b) 코치, 매니저, 의료담당자, 팀 홍보담당자와 경기 운영 스텝(체인크루, 볼퍼슨, 미디어 타임아웃의 타이머 등)이다.

9-2-1과 9-2-5의 변경은 코치와 팀 구성원이 판정에 항의하거나 선수와 대화할 때 레프리의 허가 없이 필드 안에 진입할 수 없음을 명확히 하고 있다. 라이브 볼 상황이나 볼 데드 직후 상황에서 코치와 팀 구성원은 반드시 코칭 라인 뒤에 있어야 한다.

경기 중에 리미트라인의 바깥에서 관객석 사이 에리어에 출입할 수 있는 것은 입장을 허가받은 카메라맨, 영상크루, 유니폼을 입은 치어리더, 유니폼을 입은 경기장 경비원에 한한다. 사이드라인의 질서 유지할 관리책임은 경기의 운영책임자와 경기장의 안전관리책임자이다.

4. 안전과 의학에 관한 고려점

규칙위원회는 코치와 심판에 대해 선수가 필요한 장비를 확실하게 착용하는 것에 주의해 줄 것을 희망한다. 장비나 패드를 바르게 사용하여 신체를 확실하게 보호하는 것은 대단히 중요한 것이다. 특히 무릎은 노출되면 쉽게 다칠 염려가 있으므로 무릎을 확실하게 덮을 수 있는 충분한 길이의 팬츠 착용에도 주의할 필요가 있다. 이는 2017년에 변경되어 2018년에 효력이 발생하는데, 코치와 장비 관리자는 선수의 팬츠가 잘 맞는지 보장해야 한다. 2018년도에는 팬츠와 니패드가 적법하게 무릎을 덮어야 한다. 심판이 부정한 장비를 발견할 경우 또는 선수가 장비 의무를 충족하지 못할 경우 심판은 해당 선수에게 경기에서 최소 한 다운 빠지도록 한 다음 적법한 장비를 할

때 까지 복귀를 허용하지 않는다. 해당 선수는 팀 타임아웃 하나를 부과하여 한 다운도 제외되지 않은 채 경기에 참여할 수도 있는데, 장비 문제를 제대로 해결한 경우에 한한다.

미식축구는 일반의 항생물질이 듣지 않는 메치실린내성황색포도상구균(MRSA)에 감염되는 경우가 있고, 감염되면 플레이를 할 수 없게 된다. 최근 미국에서는 MRSA에 의한 미식축구선수의 사망사고도 몇 건 발생하였다. MRSA는 토지나 잔디에는 존재하지 않고 인조잔디에도 생존할 수 없다. 공기감염으로 전달되는 것이 아니고 감염된 부상자에 접촉하거나 감염에 접촉된 물건(수건) 등을 덮는 것으로 신체에서 신체로의 접촉감염이라는 것을 이해하여야 한다. 위원회에서는 MRSA감염을 방지하려고 일상에서의 감염예방책을 추천한다. (자세한 것은 www.ncaapublications.com에 게재된 NCAA Sports Medicine Handbook을 참고) 또한 뇌진탕 증세를 보이는 선수에 대해 코치와 의료담당자는 신중하게 대처하여야 한다. 자세한 사항은 부록 C를 참고할 것

5. 스포츠맨십에 관해(규칙위원회 2009년 2월 채택)

- 1) 스포츠맨답지 않은 행위가 발생하는 플레이를 없애기 위해 현재의 규칙에 규정되어 적용하고 있는 내용의 중요성을 재인식하여야 한다. 그러한 반칙의 많은 부분은 주목을 받기 위한 행위로 계획되었거나, 과도하거나 오랜 시간 행해진 것들이다. 코치는 팀플레이로서 미식축구의 중요한 규율을 선수들에게 가르쳐야 한다.
- 2) 헤드코치는 경기 중만이 아니라 경기 전, 후의 선수들의 행동에 책임이 있다. 선수는 경기 시작 전 필드에서의 스포츠맨답지 않은 행동에 대해 주의하여야 한다. 이러한 행위에 따라 킥오프 시 벌칙이 부과되거나 해당 선수가 자격물수가 될 가능성이 있다. 이러한 스포츠맨답지 않은 행위가 계속되는 경우 감독이나 조직에 대해 벌칙이 부과할 수 있다.

미식축구의 강령(The Football Code)

전통적으로 미식축구는 교육활동의 중요한 한 분야를 담당하고 있다. 그러므로 선수, 코치, 그 외의 경기관계자에 대해서는 최고의 스포츠맨십과 행동이 요구된다.

미식축구는 격렬하고 힘이 넘치며, 신체를 부딪치는 운동이다. 부정한 전술, 스포츠맨답지 않은 행위, 고의로 상대선수를 다치게 하는 행위는 절대로 허용되지 않는다.

- a. 미식축구의 강령은 불가결한 것으로 주의 깊게 읽고 지켜야 한다.
- b. 본 규칙을 왜곡하거나 무시하여 이익을 얻고자 하는 것은 코치나 선수로서 미식축구에 관한 자격을 잃는 것이다.

수년에 걸쳐 규칙위원회는 규칙과 적절한 벌칙에 따라 여러 가지 불필요한 난폭한 행위, 부정한 전술, 스포츠맨답지 않은 행위를 금지하려고 노력해 왔다. 그러나 규칙으로만 이러한 목적을 달성할 수 없다. 코치, 선수, 심판과 모든 경기 관계자의 끊임없는 최선의 노력만이 이 스포츠의 최고의 윤리를 유지하고 사람들의 기대에 따르는 것이다. 따라서 코치, 선수, 심판, 경기의 발전을 책임지는 사람에 대한 지침으로써 규칙위원회는 아래의 강령을 정하였다:

1. 코치의 윤리

규칙을 위반하는 것을 고의로 선수들에게 가르치는 것은 변론의 여지가 없는 추악한 행위이다. 고의적인 홀딩, 부정한 스타트 신호, 부정한 시프트, 부상 의 가장, 인터피어런스, 부정한 전방패스, 의도적인 난폭한 행위를 하는 것 등을 가르치는 것은 선수의 인격 형성에 도움이 되지 않고 오히려 저하하는 것이다. 이러한 지도는 상대에 대해 불공정할 뿐 아니라 코치의 관리하에 있는 선수들의 도덕을 저하하는 것으로, 교육프로그램의 필수적인 부분인 게임에 존재해서는 안 된다.

아래에 기재된 행위는 비윤리적인 행위이다.

- a. 상대를 속이기 위해 경기 도중 번호를 바꾸는 행위
- b. 헬멧을 무기로 사용하는 행위(헬멧은 선수의 보호를 위한 것이다.)
- c. 블로킹이나 태클을 가르칠 때 자동추진기능을 가진 기계를 사용하는 행위
- d. 상대선수에게 대해 타기팅해서 접촉하는 행위 (선수 코치 심판은 타기팅해서 헬멧의 상단으로 접촉하는 행위와 무방비 선수에 대해 목이나 머리 부분의 접촉의 근절을 목표로 하여야 한다.)

- e. 미식축구 경기에 있어서, 치료를 목적으로 하지 않는 약품의 사용 행위(이것은 아마추어 경기의 정신과 목적에 어긋나므로 금지한다.)
- f. 부정한 경기 시작 신호를 하는 행위(‘볼을 치는 행위’ 이것은 상대방부터 이득을 의도적으로 훔치는 행위다. 정당한 경기 시작신호를 사용함으로써 훌륭한 미식축구경기가 성립되는 것인데, 심판에게 발각되지 않기를 바라면서 볼이 인플레이 되기 몇 분의 일 초 전에 자기 팀이 경기를 시작할 목적으로 신호하는 것은 스포츠맨답지 않은 행위이다. 이와 같은 행위는 단거리선수가 출발 신호자와, 출발신호가 울리기 10분의 1초 전이라는 신호를, 다른 사람 모르게 받도록 미리 약속한 것과 같은 것이다.)
- g. 상대의 오프사이드를 유발할 목적으로 플레이 개시를 가장한 시프트나 다른 불공정한 전술을 사용하는 행위(이것은 부당하게 이익을 얻기 위한 고의의 행위로 본다.)
- h. 고의로 부상을 가장한 행위(부상을 당한 선수는 규칙에 의해서 충분한 보호를 받는다. 그러나 시간을 벌 목적으로 부상당하지 않은 선수가 부상당한 것처럼 행동하는 것은 부정직하며, 스포츠맨답지 않은, 규칙의 정신에 어긋나는 행위이다. 그러한 행동은 미식축구경기에서 용납되지 않는다.)

2. 상대선수와의 대화

품위가 없고, 모욕적이며, 입에 담지 못할 불필요한 언어 또는 보복 행동을 유발하는 언동이나 상대를 도발시키기 위한 의도적인 상대에 대해 말 걸기는 부정이다. 코치는 이러한 행위에 대해 협의하고 이것을 규제하는 심판의 행동에 전적으로 지지할 것을 강하게 요구한다.

3. 심판과의 대화

심판이 벌칙을 주거나 결정을 내리는 것은 심판 자신이 본 것에 대한 자신의 임무를 수행하는 것이다. 심판은 경기장 안에서 경기 전체를 총괄하며, 심판의 판결은 결정적이며 최종적인 것으로써, 선수와 코치는 이 판결을 받아들여야만 한다.

- a. 코치는 선수나 보도기관에 공식적이건 비공식적이건 간에 심판을 비난하는 말이나 행위를 해서는 안 된다.
- b. 만일 코치가 경기 중에 심판에 대하여 모욕적인 언동하거나, 자기 팀 관계자의 이러한 행동을 묵인하는 것, 또는 선수나 관중에게 심판을 불신하도록 선동하

는 행위 등은 규칙에 어긋나는 것이며, 코치의 윤리를 망각한 수치스러운 행위이다.

4. 홀딩

손이나 팔의 부정한 사용은 부정한 플레이어이며 올바른 기술의 발전을 저해하는 것으로 경기에는 전혀 필요 없는 것이다. 경기의 목적은 부정하게 상대를 붙잡지 않고 정당한 전술, 기술과 속도에 의해서 전진시키는 것이다. 모든 코치와 선수는 공격과 수비 시 정당한 손의 사용에 관하여 통달하여야 한다. 홀딩은 가장 많은 반칙이며 벌칙의 엄함을 강조하는 것이 중요하다.

5. 스포츠맨십

고의로 규칙을 위반하거나 부정한 경기 운영하는 선수는 스포츠맨답지 않은 행위로써 일종의 죄악을 범하는 것이며, 벌칙의 여부와 관계없이 경기의 명성을 높여야 하는 의무를 저버리고 미식축구의 명예를 훼손한 것에 대하여 마음속 깊이 반성하여야 한다.

2019년 대한미식축구협회 규칙위원회

2018년도 규칙 변경 주요 항목

아래의 숫자들은 본 공식규칙의 편, 장, 조, 항을 나타낸다. 개정된 규칙은 본문 중에 어두운색으로 나타나 있으며 삭제된 내용도 있다.

- 1-2-1 필드/장식 표시와 광고 규칙 조정
- 1-4-4 바지와 니패드가 무릎을 덮어야 한다
- 1-4-5 저지 디자인에 우수 장학생 여부나 캡틴 표시 허용
- 1-4-5 2019년도에 한해 150주년 기념 표시 허용
- 1-4-11 어떤 심판이든 모자에 카메라 부착 가능
- 1-4-12 한 팀이 사용 가능한 헤드셋을 최대 20개로 제한
- 3-2-4 프리킥과 터치다운 이후 40초 계시 적용
- 6-5-1 B-25 후방에서 페어 캐치는 해당 팀 진영 25야드에서 플레이
- 8-3-2 경기 시간이 지났을 때 득점했는데 1~2점 앞서고 있는 경우 트라이 시도 가능
- 9-1-6 A팀의 허리아래 블록 규칙 조정
- 9-1-11 트라이, 필드골, 펀트 때 리핑 재정의
- 10-2-5 필드골 벌칙 시행 방식을 트라이 때와 맞춤

2017년도 개정판 규칙 변경 주요 항목

- 1-4-4 니패드는 무릎을 완전히 덮어야 한다 (2018년부터)
- 9-1-11 킥 블럭 시도 시 리핑, 허들링 반칙
- 9-1-15 호스칼라 태클에 이름판 영역 추가

2018년도 수정 규칙

- 1-4-11 제도상의 비디오 촬영자 제한 규정
- 2-19-2 A팀의 포워드 패스 추가 정의
- 3-4-3 전후반 종료 클락 상태 명시
- 4-2-3 루스볼 아웃오브바운드, 선수의 통제 하에 있지 않은 볼
- 6-1-2 프리킥 볼의 위치 재지정 명시
- 6-4-1 킥캐치 방해 반칙 중 프리킥 시 예외
- 6-5-1 페어캐치 데드볼 지점
- 6-5-3 프리킥 시 무효한 페어캐치 신호 예외
- 8-3-2 트라이 다운에서 스냅할 볼의 위치
- 8-6-2 터치백 시 스냅할 볼의 위치
- 9-1-9 러핑더패서 추가 정의
- 9-1-16 러핑더키커 반칙 기술 내용 갱신
- 9-2-6-e 헤드코치 자격 몰수 시 대체자 지정 가능

2017년도 개정판 수정 규칙

- 3-2-1 하프타임 휴식시간은 20분을 넘지 못함
- 3-3-2, 3-4-4 10초 런오프는 모든 게임 클럭 규칙을 대신한다
- 9-2-1-b 코치는 판정에 항의할 때 코칭 박스를 벗어날 수 없다
- 9-2-5 사이드라인 상의 인원들은 코칭 라인 후방에 있어야 한다
- 1-4-11-a (2017 NOTE 삭제)

본 규칙 책은

이 책은

1. 본문 중 "음영"의 부분은

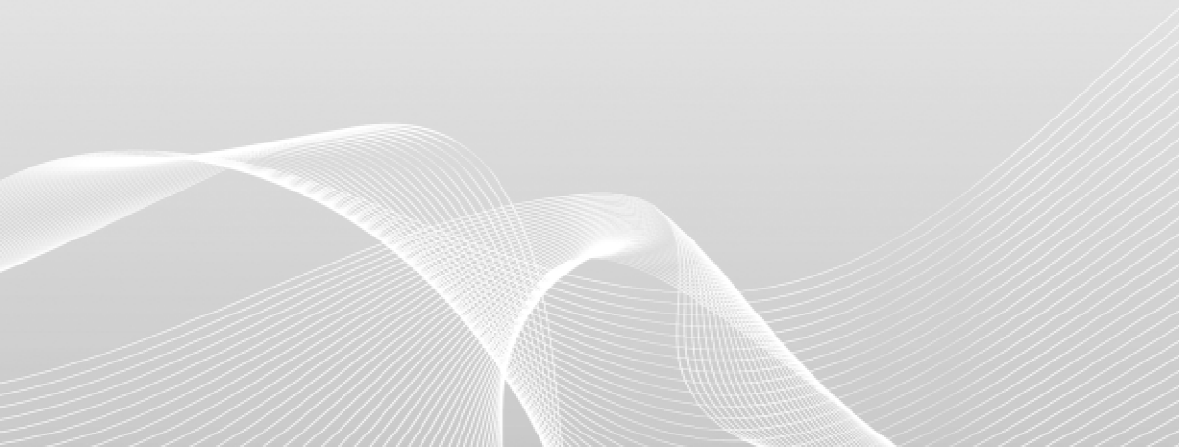
제1부 "미식축구 공식규칙"에서는 2018년 ~ 2019년도에 추가/수정된 내용이다.

제2부 "미식축구 공식규칙해설"에서는 2018년 ~ 2019년도에 추가/수정된 내용이다.

2. NCAA 규칙 책의 도량형은 다음과 같은 기준이다.

- (1) 계산 값은 유효 숫자 3 자리로 하지만, 관례 등에 따라 이와 다르게 표시하는 경우도 있다.
- (2) 길이는 1인치는 2.54cm, 1피트는 30.5cm (12인치), 1야드는 91.4cm (3피트)로 한다. 표기는 cm 단위를 표준으로 한다. 그러나 10cm 미만이 되는 경우 mm 단위로 표기하고 100cm 이상은 m 단위로 표기하는 경우도 있다.
- (3) 질량은 1온스는 28.34g으로, g 단위로 표기한다.
- (4) 압력은 1파운드 / 제곱인치는 $70.3\text{g} / \text{cm}^2$ 로하고, g / cm^2 단위로 표기한다.
- (5) 본 규칙 책의 표기는 상기 각 항과 같다. 하지만 정확한 수치는 계산 값이다.

제1부 미식축구 공식규칙



공식규칙에 대한 일반적 유의사항

본 공식규칙은 경기절차와 경기 중의 행위에 대한 지침으로 이루어져 있다. 경기절차에 대한 지침은 경기 팀 상호 간의 합의에 따라서 변화될 수 있으나 그 항목에는 엄연한 한계가 있다. 아래 사항을 참조하여 경기의 절차를 상의하라.

(1) 합의에 의해서 변경할 수 있는 운영규칙

1-1-4	1-2-7-a	3-2-1-b	3-2-2-a
3-3-3c, d	11-2-1		

(2) 합의에 의해서도 변경할 수 없는 운영규칙

1-1-1-a	1-1-2	1-1-3-a,b	1-1-41-1-5
1-1-6	1-1-7	1-2-1	1-2-1-a-d,h,k,l
1-2-2	1-2-3-a,b	1-2-4-a-e	1-2-5 1-2-6
1-2-7-a,b,e,f	1-2-8-a-d	1-2-9-a,b	1-3-1
1-3-2-b,c,e,f	1-3-2-d 예외	1-4-3	1-4-7 1-4-9
3-2-4	3-3-3-e	11-1	11-2-2

(3) 합의가 없어도 변경할 수 있는 운영규칙

1-2-1-a예외	1-2-1-e,g,i,j	1-2-4-f	1-2-5-c 예외
1-2-7-c,d	1-3-2-d		

이외의 규칙은 경기 중 행위에 대한 규칙으로서 변경할 수 없다.

제 1 편

경기, 경기장, 선수와 장비

제1장 | 일반규정

제1조 경기

- a. 경기는 한 팀이 11명 이하의 선수들로 구성된 두 팀에 의해서 직사각형 경기장에서 공기를 가득 채운 타원형 볼을 사용하여 진행된다.
- b. 각 팀은 10명 이하의 선수로도 경기할 수 있으나 다음 조건을 만족시키지 못하면 부정한 포메이션 반칙이 된다:
 1. A팀은 프리킥 시 키커 양편에 최소 4명의 선수가 있어야 한다.(규칙 6-1-2-c-3)
 2. 스냅 시 공격팀 스크리미지 라인에는 50-79 번호의 선수가 적어도 5명이 있어야 한다. 또 백필드에는 5명 이상의 선수가 있을 수 없다.(규칙2-21-2, 2-27-4, 7-1-4-a) (예외 : 규칙 7-1-4-a-5) (A.R.7-1-4-IV-VI)

제2조 골라인

골라인은 양 팀에 하나씩 있으며, 필드오브플레이 양쪽 끝에 있고, 양 팀은 상대방 골라인을 넘어가기 위해 런, 패스, 킥의 방법으로 볼을 전진시키는 기회를 가진다.

제3조 승자와 최종득점

- a. 양 팀은 규칙에 따라 점수를 획득하고, 몰수되는 경기를 제외하고는, 연장전을 포함하여 경기가 종료되는 시점에서 상대 팀보다 더 많은 점수를 획득한 팀이 승자가 된다.
- b. 경기는 레퍼리가 종료를 선언하는 시점에서 끝나고, 그때 선언한 득점이 최종 득점이 된다.

제4조 심판

경기는 심판의 관리로 진행된다.

제5조 팀 주장

- a. 양 팀은 레퍼리에게 4명 이하의 선수를 필드캡틴으로 지정하여 보고하고, 한번에 한 명의 필드 캡틴만이 자기 팀을 대표해서 심판들과 모든 것을 이야기할 수 있다.

제6조 규칙 적용 대상자

- a. 팀에리어의 모든 관계자는 공식규칙의 적용을 받고 심판의 결정에 따라야 한다.
- b. 모든 선수, 교대선수, 피 교대선수, 코치, 트레이너, 유니폼을 입은 치어리더, 유니폼을 입은 밴드관계자, 유니폼을 입은 마스코트, 상업용 마스코트나 장내 아나운서, 시청각기기 오퍼레이터와 양팀이나 경기단체 등의 관계자는 공식규칙의 적용을 받고 심판의 결정을 따라야 한다.

제7조 규칙에 적용되는 단체

본 규칙은 대한미식축구협회에 소속된 모든 협회와 연맹에 적용된다.

제2장 | 필드

제1조 치수와 표시

필드는 경기장 전도, 경기장 세부도(부록 D)의 규격, 라인, 존, 골,과 파일론으로 구성된 직사각형의 영역이다.

- a. 필드의 모든 선은 회고, 눈과 피부에 해가 없는 재료를 사용하고, 4인치(10cm) 두께로 표시한다.(예외 : 사이드라인과 엔드라인의 폭은 4인치(10cm)를 초과해도 무방하고 골라인은 폭이 4인치(10cm) 또는 8인치(20cm)가 가능하다.(규칙 1-2-1-g)
- b. 1야드마다 표시하는 야드라인은 24인치(61cm)의 길이로 사이드라인의 안쪽과 인바운즈라인에 표시해야 하는데, 모든 야드라인은 사이드라인으로부터 4인치(10cm) 떨어져야 한다.(규칙 2-12-6)
- c. 사이드라인과 코칭라인 사이의 지역은 의무적으로 흰색으로 칠해야 한다.
- d. 엔드존안에는 흰색의 필드마킹이나 대조적인 색상의 장식(로고, 팀명, 휘장, 대회명 등)이 허용되나, 모든 선으로부터 최소한 4피트(1.22m) 이상 떨어져야 한다.
- e. 엔드존의 장식이 대조적인 색상이면 인접해도 된다.

- f. 경기단체의 로고, 팀의 명칭과 로고의 장식은 아래의 조건에 맞는 경우에 양 골라인과 양 사이드라인의 안쪽에 대조적인 색으로만 그릴 수 있다.(참조 부록 D)
1. 모든 야드라인, 골라인과 사이드라인은 명확하게 식별되어야 한다. 모든 라인 은 이러한 장식과 일부라도 겹쳐서 그릴 수 없다.
 2. 이러한 장식은 해시마크와 겹쳐지거나 포함해서는 안 된다.
 3. 50야드 라인 가운데의 단일 장식 표시, 그리고 최대 4개 모퉁이 까지 장식 표시 허용.
- g. 골라인은 흰 선과 대조적인 색상을 사용할 수 있다.
- h. 필드내의 선전광고는 아래의 경우를 제외하고 금지된다.
1. 시즌 전후의 경기 또는 중립지역에서의 경기에서 경기의 명칭에 타이틀 스폰서의 명칭이 포함되어있는 경우에는 필드에 선전광고를 그리는 것을 허용한다. 그러나 최대 3개소로 1개의 선전광고의 중심은 50 야드라인으로 하고 그 보다 작은 2개 이하의 광고는 그 옆에 그려도 좋다. 이러한 광고는 위의 규정에 따라야 한다. 이외의 타이틀 스폰서 혹은 다른 상업 단체의 광고를 필드에 그리는 것은 허용되지 않는다. 이것에는 URL이나 해시태그 같은 소셜 미디어상의 명칭도 포함된다.
 2. KAFA 로고등 각 협회, 연맹의 로고는 사용할 수 있다.
 3. 상업 단체가 시설의 명명권을 가지고 있는 경우 필드 상에 2개소까지 그 명칭을 그릴 수 있고, 최대 4개 모퉁이 까지 허용한다.
- i. 사이드라인에서 9야드(8.23m)에 숫자의 상단이 오게 되는 필드의 야드라인의 흰색 표시숫자를 높이 6피트(1.83m), 너비 4피트(1.22m) 보다 작은 크기로 표시하는 것을 희망한다.
- j. 가까운 쪽의 골라인을 가리키는 흰색 삼각형 표시의 사용은 허용 된다(50야드에는 제외). 삼각형은 밑변이 18인치(46cm), 양변은 36인치(91cm)여야 한다.
- k. 사이드라인으로부터 20야드(60피트, 18.29m)에 2개의 해시마크를 설치한다. 해시마크와 짧은 야드라인의 길이는 24인치(61cm)이다.
- l. 9야드라인은 사이드라인 안쪽 9야드 지점에 12인치(30cm)의 길이로 매 10야드 마다 표시한다. 규칙 1-2-1-I에 따라 운동장에 숫자를 표시하였으면 9야드라인은 필요치 않다.
- m. 경기장 규격이 120야드를 충족하지 못할 경우 경기장 중앙으로부터 줄일 수 있다(중간지점은 적어도 양쪽 골라인으로부터 45야드 이상이어야 한다.) 골포스트는 엔드라인에 있어야하고 패딩되어야 한다.

제2조 경계지역 표시

측정은 경계선 안쪽에서 한다. 골라인의 폭은 엔드존에 속한다.

제3조 리미트라인

- a. 리미트라인은 24인치(61cm)의 간격으로, 길이 12인치(30cm)의 파선을, 운동장 전체의 크기가 불가능한 경우를 제외하고는 사이드라인과 엔드라인의 바깥쪽 12피트 위치에 그려야 한다. 운동장의 크기가 불가능한 경우에는 사이드라인과 엔드라인에서 6피트(1.83m) 이상 되는 위치에 그린다. 리미트라인의 폭은 4인치(10cm)이고 노란색이다. 팀에리어 안에 들어가는 것을 인정받은 자 이외에는 리미트라인 안으로 들어갈 수 없다.
- b. 팀에리어 바깥에 있는 자는 리미트라인 내에 들어갈 수 없다. 경기의 관리자는 책임지고 이 규칙을 시행하여야 한다.
(예외: 방송국의 책임하의 간단한 TV카메라는 볼데드가되어 시간이 멈춘 경우에 리미트라인과 사이드라인 사이에 일시적으로 들어갈 수 있다. 단 어떤 경우라도 필드오브 플레이나 엔드존에 들어갈 수 없다.)
- c. 팀에리어 주위의 리미트라인은 운동장의 크기가 허락한다면 팀에리어로부터 6피트에 표시한다.

제4조 팀에리어와 코칭박스

- a. 팀에리어는 교대선수, 트레이너, 팀 관계자만이 사용할 수 있는 지역으로, 필드 양쪽 옆의 리미트라인 안쪽의 양 25야드라인 사이에 위치한다. 코칭박스 앞쪽 라인인 양 25야드라인 사이에 있는 사이드라인에서 바깥쪽으로 6피트(1.83m) 거리에 실선으로 표시한다. 25야드라인 사이의 코치라인과 리미트라인으로 둘러싸인 지역은, 코치의 사용을 위하여 흰색 사선이나 식별이 명확하도록 표시가 되어야 한다.(규칙 9-1 -6-a) 야드판과 다운판이 사이드라인으로부터 6피트(1.83m)의 거리를 유지하기 쉽도록 양쪽 골라인 사이에 있는 5야드라인의 연장선과 코치라인의 연장선이 만나는 교차점에 사방 4인치(10cm)의 마커를 표시한다.
- b. 팀에리어 안에는 들어갈 수 있는 사람은 규칙대로의 유니폼을 입은 선수와 경기에 직접 관계가 있는 최대 60명까지의 팀 관계자이다. 팀에리어의 모든 관계자는 공식규칙의 적용을 받고 심판의 결정에 따라야 한다.(규칙1-1-6) '규칙대로의 유니폼'이란 공식규칙대로의 장비를 착용하고 즉시 플레이가 가능한 상태를 말한다. 필요한 모든 유니폼을 착용하지 않은 60명까지의 팀 관계자는 1에

- 서 60까지의 연속된 번호의 특별한 팀에리어 출입허가증을 착용해야 한다. 다른 증명서(허가증)로는 팀에리어에 들어갈 수 없다.
- c. 코치는 양 25야드라인 사이에 있는, 코치라인과 리미트라인으로 둘러싸인 지역에 있도록 허용된다. 이 지역이 코칭박스이다.
 - d. 신문기자, 라디오, TV 등 일체의 보도관계자나 그들의 장비는 팀에리어나 코칭박스 내에 들어갈 수 없으며, 보도관계자는 팀에리어나 코칭박스 안에 있는 사람과는 어떠한 형태로도 대화를 할 수 없다.
 - e. 경기운영자는 규칙에 의해서 인정받은 관계자 이외의 모든 사람을 팀에리어나 코칭박스에서 철수시켜야 한다.
 - f. 팀에리어 밖에서는 킥 넷을 설치할 수 없다. {예외 : 운동장의 크기가 충분 않을 경우 리미트라인밖의 넷홀드와 킥의 연습이 허용된다. (규칙 9-2-1-b-1)}

제5조 골

- a. 골은 상단부의 높이가 지상에서 10피트(3.05m)인 수평의 흰색 또는 노란색의 크로스바로 연결된 지상 30피트(9.14m) 이상 되는 두 개의 수직 기둥으로 만들어진다. 수직 기둥과 크로스바의 안쪽 면은 엔드라인의 안쪽 끝과 같은 수직 평면상에 있어야 한다. 골은 아웃오브바운드이다. (부록 D참고)
- b. 2개의 골포스트 기둥은 크로스바 윗부분이 흰색 또는 노란색이어야 하고, 기둥 사이의 안쪽 폭은 18피트 6인치(약 5.64m)이어야 한다.
- c. 기둥과 크로스바에는 어떠한 장식도 허용되지 않는다. {예외 : 폭 4인치(10cm), 길이 42인치(1.07m)의 주황색 또는 빨간색의 풍향 지시 끈을 수직 기둥 최상단에 부착하는 것은 허용 된다.}
- d. 크로스바의 높이는 크로스바 양 끝의 상단부터 지면까지의 수직거리이다.
- e. 골포스트는 지상으로부터 적어도 6피트(1.83m) 높이까지는 탄력성이 있는 물질로 싸야 한다. 크로스바 윗부분을 한 개의 기둥으로 지탱하는 형태의 골포스트를 사용해도 좋다. 수직 기둥에는 광고를 할 수 없다. 제작자로나 상표는 각 수직 기둥의 패드에 하나씩은 가능하다.
- f. 홈팀이나 경기의 주최자는 상설형 골이 경기 중에 어떤 이유에 따라 사용할 수 없을 경우를 대비해서 이동형 골을 준비해두는 것을 권한다.

제6조 파일론

파일론은 사방 4인치(10cm), 높이가 18인치(46cm), 파일론 밑 부분과 지면과의 공

간 2인치 포함)인 직육면체로 부드럽고 유연한 물질로 만들어야 한다. 색상은 빨간색이나 주황색이고, 사이드라인과 골라인의 교차점과 사이드라인과 엔드라인의 교차점 여덟 군데에 세워야 한다. 또한 엔드라인 3피트(91cm) 바깥쪽 해시마크 연장선에도 세워야 한다. 각각의 파일론에는 제조업자의 로고나 상표를 하나만 부착할 수 있다. 팀 로고, 경기단체의 로고, 포스트 시즌에서의 타이틀 스폰서의 명칭이나 상표도 인정된다. 모든 마크는 모두 측면에 있어 3인치(7.6cm)를 넘길 수 없다.

제7조 야드체인, 다운판

경기의 공식 야드체인과 다운판은 필드의 전체크기가 불가능한 경우를 제외하고는, 기자석 반대편 사이드라인 바깥쪽 6피트 지점에서 사용된다.

- a. 야드체인은 높이가 5피트 이상 되는 두 개의 봉 사이에 연결되며, 완전히 뿔 때 두 봉 사이의 안쪽 길이는 정확히 10야드이어야 한다. 양 팀의 합의에 의해서 획득한 거리와 남은 거리의 표시기도 사용할 수 있다. 이 경우 경기 전에 라인즈맨은 그 정확도와 안전도를 검사 하여야 한다.
- b. 다운판은 5피트 이상의 봉에 부착하여야 하고, 기자석 반대편 사이드라인 바깥쪽 6피트 지점에서 이용된다.
- c. 보조용 야드체인과 다운판은 기자석편, 사이드라인 바깥쪽 6피트 지점에서 사용할 수 있다.
- d. 필드의 양 사이드라인 바깥쪽에는 빨간색 또는 주황색의 미끄러지지 않는 물질로 된 비공식 지면 야드체인을 사용할 수 있다. 표시는 폭 10인치, 길이 32인치의 사각형의 무거운 물질로 되어 있으며, 사이드라인을 향하고 있는 사각형의 끝에는 밑변이 10인치, 높이가 5인치인 삼각형이 붙어 있다.
- e. 야드체인과 다운판의 끝은 평평하여야 한다.
- f. 다운판이나 야드체인에 광고, 학교나 협회의 표시는 허용되지 않는다. 다만 표시 한 개에 제작자의 로고나 상표 한 개만은 부착이 허용된다.

제8조 표시물, 장애물

- a. 필드내의 모든 표시물과 장애물은 선수들에게 위험하지 않게 만들어지고 설치되어야 한다. 이것은 리미트라인에 있는 다른 사람에 대한 경우에도 마찬가지이다.
- b. 심판에 의한 경기 전의 필드 체크에 따라 레퍼리는 리미트라인 안쪽의 위험한 장애물 또는 표시물은 어떠한 것이라도 철거하도록 명한다.

- c. 필드내이지만 리미트라인 바깥에 있는 위험한 표시물이나 장애물은 모두 레퍼리가 경기의 운영 책임자에게 보고한다. 철거의 최종 결정은 경기 운영책임자의 책임이다.
- d. 심판에 의한 경기 전 장내 체크가 완료된 후, 장내를 경기 종료까지 안전한 상태로 유지하는 것은 운영 책임자의 책임이다.

제9조 필드 에리어

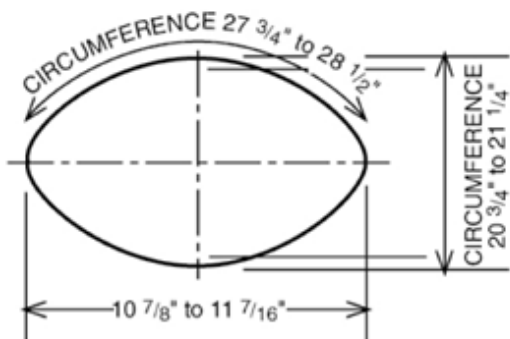
- a. 특정한 선수나 팀에 이익 또는 불이익을 주기 위한 물질이나 장치를 필드의 표면이나 다른 장소에 걸쳐 사용해서는 안 된다.(예외 : 규칙 2-16-4-b, c)
벌칙 : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드[S27]
- b. 레퍼리는 적절하고 안전한 경기운영을 위하여 필요하다고 생각되는 필드의 개선을 요구할 수 있다.

제3장 | 볼

제1조 규격

볼은 다음의 규격을 만족해야 한다.

- a. 신품이나 거의 신품(거의 신품이라 함은 변형됨이 없이 신품의 성질과 품질을 가진 볼을 지칭한다).
- b. 봉합선 이외의 표면에는 주름이 없고 울록볼록한 4장의 가죽으로 만든 것
- c. 8개의 같은 간격으로 된 레이스



그림은 표준규격의 볼의 종단면이다. 표시된 수치는 허용 범위의 최대치와 최소치를 나타낸다. 이 그림은 볼의 제조 시 제품의 균일화를 위하여 게재하였다.

- d. 천연가죽색인 황갈색
- e. 레이스가 있는 두 장의 가죽에는 볼의 양 끝에서 3~3.25인치의 위치에 폭 1인치의 흰색선이 한 개씩 있어야 한다.
- f. 볼의 크기와 형태는 그림과 같다.
- g. 볼은 10~ 13.5 PSI의 공기압을 가져야 한다.
- h. 볼의 무게는 14~15온스(약 397~425g)이어야 한다.
- i. 볼을 변형시키면 안 된다. 또한 볼을 건조하거나 데우는 어떠한 물질도 금하며 사이드라인 근처나 팀에리어 내에 볼을 건조하거나 데우는 어떠한 장치도 허용하지 않는다.
- j. 프로리그 로고가 있는 볼은 사용을 금한다.
- k. 볼에 광고를 금한다.(예외 (1) 볼 제작자의 이름이나 로고 (2) KAFA)

제2조 관리와 시행

- a. 심판은 양 팀으로부터 각각 6개 이하로 제출된 볼을 경기 전이나 경기 중에 검사 판정한다. 필드 사정 등 상황에 따라 볼의 추가사용을 허가하는 일도 심판이 한다(A.R.1-3-2-I)
- b. 주최 측은 공기주입펌프와 측정 기구를 준비하여야 한다.
- c. 홈팀은 규격에 맞는 볼을 준비해야 하는 의무가 있고, 상대 팀에게 경기에 사용될 볼의 종류를 알려 주어야 한다.
- d. 전 경기를 통하여, 볼을 확보한 팀은 그 팀이 선택한 볼을 사용할 수 있다. 단 사용되는 볼은 규격에 합당한, 규칙에 따라 측정과 검사를 마친 신품 또는 거의 신품인 볼이어야 한다.
- e. 방문팀이 볼을 확보하고 있을 때, 홈팀이 제시한 볼 이외의 볼을 사용하고자 하면, 방문팀은 규격에 맞는 볼을 준비하여 허락을 받아야 한다.
- f. 경기에 사용하고자 하는 모든 볼은 검사를 위하여 레퍼리에게 경기 시작 60분 전까지 제출해야 한다.
- g. 볼이 해시마크보다 사이드라인에 가까운 지점에서 테드되었을 경우, 경기에 적합하지 않을 경우, 사이드존에서 측정을 할 경우, 심판이 볼을 집으러 가기 곤란한 경우에 볼 관리자는 볼을 교대하여야 한다(A.R. 1-3-2-I)
- h. 레퍼리나 엄파이어는 볼이 경기에 사용되기 전에, 볼이 규격에 합당한지를 판정한다.
- i. 볼의 측정은 다음의 순서에 따라 하여야 한다.

1. 모든 측정은 볼의 공기압이 규격에 맞을 때 해야 한다.
2. 볼의 기다란 쪽의 바깥둘레 길이는 볼의 양 끝 사이에서 레이스를 피해 측정한다.
3. 볼의 기다란 지름은 양 끝 사이를 캘리퍼를 사용하여 측정한다.(양 끝의 움푹 들어간 곳이 아님)
4. 볼의 짧은 쪽의 바깥둘레 길이는 공기주입구와 레이스를 지나면서 측정하고 크로스 레이스 부분은 피한다.

제3조 볼에의 표시

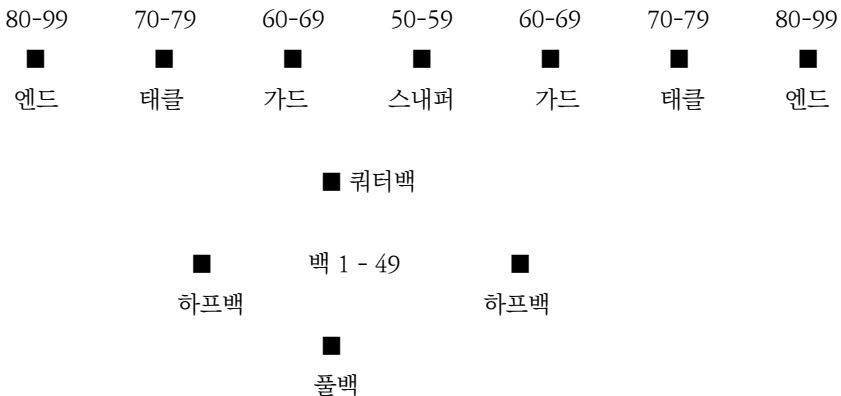
볼에는 선수가 좋아하는 또는 플레이 상황을 나타내는 표시를 할 수 없다.

벌칙 : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 15야드 [S27]

제3장 | 선수와 장비

제1조 올바른 번호부착

아래 그림은 여러 종류의 공격포메이션 중의 하나이다. 공격팀 선수는 아래 그림과 같이 위치에 따라 규정된 번호를 부착할 것을 강력히 요청한다.



제2조 선수의 번호

- a. 모든 선수는 1에서 99까지의 번호를 부착하여야 한다. “0”으로 시작되는 어떠한 번호도 불법이다.[S23]
- b. 같은 다운 중에 같은 팀의 두 명의 선수가 같은 번호를 착용해서는 안 된다.(A.R.1-4-2-II)
- c. 번호의 주위를 장식하는 것은 허용되지 않는다.
벌칙(a~c) : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드 [S23]
- d. 경기 중, 선수가 저지의 번호를 변경하여 참가할 때는 레퍼리에게 보고하여야 한다. 레퍼리는 그 보고를 받은 경우 상대 팀의 감독에게 알려야 한다. 번호를 변경하고 보고 없이 경기에 참가한 경우에는 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙이 된다 .[S27] (A.R.1-4-2-I)
벌칙 [d] : 라이브볼 파울. 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙, 프리비어스 지점에서 15야드 [S27]. 악의적인 반칙 자는 자격물수 [S47]

제3조 필수 장비

모든 선수는 아래의 필수 장비를 착용하여야 한다.

- a. 헬멧
- b. 힙패드
- c. 저지
- d. 니패드
- e. 마우스피스
- f. 팬츠
- g. 숄더패드
- h. 양말
- i. 사이가드

제4조 필수 장비 규격


- a. 헬멧: 1. 페이스 마스크가 있고 헬멧과 4포인트 또는 6포인트의 턱 끈(친스트랩)에 의해 고정된 헬멧. 라이브볼 중에는 모든 친스트랩이 채워져 있어야 한다.
2. 같은 팀의 선수는 같은 색깔과 (같은 디자인의) 헬멧을 써야 한다.
- b. 힙패드: 힙패드는 꼬리뼈 보호대를 포함하여야 한다.

- c. 저지: 규칙 1-4-5
- d. 니패드: 바지가 패드를 완전히 덮어야 한다. 또한, 바지와 니패드가 무릎을 덮어야 한다. 패드나 보호 장비가 팬츠의 바깥쪽에 있으면 안 된다. (부록 E 참조)
- e. 마우스피스: 입안에 들어가 위 이빨을 완전히 덮는 마우스피스, 눈에 쉽게 띄는 색상(흰색이나 투명색은 안 됨)이어야 한다. 딱 맞는 것을 권장한다.
- f. 팬츠: 같은 팀의 선수는 같은 색상과 디자인이 된 팬츠를 입어야 한다.
- g. 솔더패드: 솔더패드의 규격은 별도로 정한다. (참조 부록 E)
- h. 양말: 모든 선수는 색상, 디자인, 길이가 같은 양말 또는 스타킹을 착용하여야 한다. (예외: 부상 부위의 보호 또는 부상 예방을 위한 개조되지 않은 무릎보호대, 테이프 또는 반창고, 맨발의 키커)
- i. 사이가드: 사이가드의 규격은 별도로 정한다. (참조 부록 E)

제5조 저지의 디자인, 색상과 숫자

a. 디자인

1. 솔더패드를 완전히 덮는 소매가 있고, 개조되거나 찢어지기 쉽게 디자인되지 않아야 한다. 저지는 팬츠 속으로 넣을 만큼 충분히 길어야 하고, 팬츠 안에 넣어서 입거나, 최소한 허리선까지 길이는 되어야 한다. 허리선이나 허리선위까지 착용하고 있는 모든 패드를 덮어야 한다. 경기 중 조끼나 2장의 저지를 입는 것은 금지된다.
2. 저지는 선수의 번호 외에 선수 명, 팀명, 마스코트의 이름, 팀의 로고, 경기단체 로고, 마스코트, 경기기념로고, 추도표시로고와 국기, 기관이나 단체의 일부로서 대학원 또는 학교 장학생 표식, 팀 캡틴을 나타내는 "C"자, 2019 시즌 한정 대학 풋볼 150주년을 기념하는 표식 을 부착할 수 있다.
3. 위의 2에 있는 어떤 항도 표장(로고나 마크)은 패치를 포함해서 16제곱인치 (103cm²)의 크기 (즉 직사각형, 정사각형, 평행사변형)이내여야 한다..
4. 칼라와 소매 끝에 최대 1인치(25mm)의 경계선이나 측면의 봉합부(겨드랑이에서 팬츠 최상끝 부분까지)에 최대 4인치(10cm)의 줄무늬를 사용할 수 있다.
5. 어떤 상황에서도 저지에 테이프를 붙이거나 묶거나 할 수 없다.

 **Note:** 유니폼 개념도 (부록 E)를 보면 위의 규칙을 '이해하는데 도움이 된다.

b. 색상

1. 양 팀의 선수는 대조적인 색상의 저지를 착용하여야 한다. 같은 팀의 선수는 같은 색상과 같은 디자인의 저지를 착용하여야 한다.

2. 방문팀은 흰색의 저지를 착용하여야 한다. 양 팀이 시즌 전에 문서로 합의하면 홈팀이 흰색 저지를 입어도 된다.
3. 홈팀이 칼라 저지를 착용하는 경우, 아래 조건을 충족한다면 그때에만 방문팀이 칼라 저지를 착용할 수 있다.
 - ㄱ. 방문팀이 칼라저지를 착용하는 것을 홈팀이 경기 전에 동의한 경우
 - ㄴ. 양 팀의 저지가 대조적인 색상이라는 것을 홈팀이 소속된 경기단체에서 인정한 경우
4. 전·후반 시작의 킥오프에서 방문팀이 위의 3항의 규칙에 반한 칼라 저지를 착용한다 면 비신사적인 행위의 반칙이 된다.

벌칙: 데드볼 반칙으로 시행. 킥오프 후 석시딩 지점에서 15야드. 킥오프가 터치다운이 되는 경우에는 벌칙을 트라이에서 시행하거나 다음 킥오프에서 시행하든가를 홈팀이 선택한다. [S27]
5. 칼라의 저지에 흰색을 넣는 경우 상기 a-2에 포함된 흰색만이 허가된다.

c. 번호

1. 저지의 앞면에는 높이 8인치(20cm) 이상, 뒷면에는 높이 10인치(25cm) 이상의 크기로 명확하게 식별되는 쉽게 뜯기지 않는 아라비아 숫자를 붙여야 한다. 번호 주위의 테두리에 관계없이 번호의 색은 저지의 색과 명확하게 구분되는 한 가지 색상이어야 한다.
2. 이 규칙에 적합 하지 않은 번호의 저지를 착용하고 있는 팀에게는, 게임전이나 쿼터 시작 전에 적합한 저지를 입으라고 저지를 바꿀 때 까지 요구한다. **심판은 부정확한 저지를 입고 있는 각 쿼터시작마다 팀 타임아웃을 부과한다.**(A. R. 1-4-5-1)
3. 같은 팀의 모든 선수는 같은 색깔, 같은 글자체의 번호를 저지의 앞뒤 면에 붙여야 한다. 숫자의 선의 굵기는 1.5인치(38mm) 이상이어야 한다. 유니폼에 부착되는 어떠한 번호라도 저지의 앞뒤 면과 같은 번호여야 한다.

제6조 기타 장비

아래의 장비 이용은 허가된다.

a. 타월과 핸드워머 :

1. 4x12인치(10x30cm)보다 크고 6x12인치(15x30cm)보다 작은 글자, 숫자, 심볼이 없는 흰색 타월. 타월에는 각 팀의 로고는 부착되어 있어도 된다. 또 2.25제곱인치 (14.5제곱 센치)를 넘지않는 단 1개의 제조업자나 공급업자의

통상 라벨이나 상표를 부착해도 좋다. 무늬 없는 흰색 이외의 타월은 착용할 수 없다.

2. 추운 날씨의 핸드워머

- b. **장갑**: 장갑은 손을 확실하게 감싸는 것으로 각각의 손가락이 분리되어 있고 각각의 손가락을 완전하게 덮고 있는 것으로 손가락 사이가 연결되어 있지 않은 것을 말한다. 장갑의 색상에 대해서는 제한규정이 없다.
- c. **아이 실드**: 무색투명하고 형틀을 사용해 만들어지고, (예리한 각이나 단면이 없는), 강도가 확보된 것. 안경과 고글은 무색투명하여야 한다. 의학적인 이유가 있더라도 예외는 없다.
- d. **휘장**
 - 1. 고인이나 재해 등을 추도하는 휘장은 넓이가 2.25제곱인치 이하라면 유니폼 또는 헬멧에 부착할 수 있다.
 - 2. 팀의 스티커를 헬멧에 붙여도 좋다.
- e. **아이셰이드**: 눈 아래에 칠하거나 부착하는 아이셰이드는 단일 색으로 문자나 로고, 번호, 심볼마크 등이 표시할 수 없다.
- f. **게임 정보**: 게임 정보를 손목이나 팔에 부착해도 좋다.

제7조 부정한 장비

부정한 장비란 다음과 같은 것이다.(참조 부록 E. 세부사항)

- a. 선수가 착용하고 있는 다른 선수에게 위협할 수 있는 것
- b. 부상부위의 보호를 위해 임파이어가 특별히 허가한 것 이외의 테이프나 반창고 등
- c. 딱딱하고 표면이 거칠고 유연성이 없는 장비로 완전하게 덮여 씌워지지 않은 것
- d. 클리트의 끝에서 신발바닥까지가 3/4인치(19mm)를 넘는 것. (참조 부록 E)(규칙 9-2-2-d)
- e. 상대를 혹하게 하거나 속일 가능성이 있는 장비
- f. 장착하는 것으로 모든 선수에게 불공평한 이익을 주는 장비
- g. 장비, 선수사진, 의류, 부착물에 칠하거나 붙 또는 상대 선수에 영향을 주는 점착성 물질 또는 칠감, 그리스, 다른 미끄러지기 쉬운 모든 물질(예외: 아이셰이드(규칙 1-4-6-e))
- h. 타월 이외에 유니폼에 부착한 부속품(규칙 1-4-6-a)

- i. 완전히 싸이지 않은 립 패드(갈비뼈 보호대), 숄더 패드의 부속물과 등 프로텍터(A.R. 1-4-7-II)
- j. 팀에리어 바깥에서 착용한 노출된 반다나(A.R. 1-4-7- I, II)
- k. 규칙 1-4-5에 적합하지 않는 저지
- l. 비표준이고 과도한 형태의 페이스마스크(A.R. 1-4-7-IV)

제8조 필수 장비와 부정한 장비의 시행

- a. 부정한 장비를 착용하거나 필수장비를 착용하지 않은 선수는 플레이에 참가할 수 없다. (예외; 규칙 1-4-5-c)
- b. 심판이 부정한 장비의 착용을 발견한 경우, 또는 선수가 필수장비를 착용하지 않은 경우, 선수는 최소한 한 다운을 쉬어야 하고, 정당한 장비를 착용할 때까지 게임에 참여할 수 없다. 팀이 팀 타임아웃을 하면, 선수는 한 다운 쉬지 않고 게임에 참여할 수 있지만, 어떤 경우든 부정한 장비 착용이나 필수장비 착용 없이는 플레이에 참여할 수 없다.
- c. 장비가 플레이 중에 부정한 상태가 된 경우, 한 다운을 쉬 필요는 없지만, 정당한 상태로 될 때까지 선수는 경기에 참가할 수 없다.(A.R.1-4-7-II)

제9조 코치의 장비보증

팀 감독이나 팀 감독이 지명한 대표자는 경기 전에 문서로 엄파이어에게 모든 선수가 다음의 조건을 충족하였음을 보증하여야 한다.

- a. 규칙에 따라 규정한 필수 장비와 부정한 장비가 무엇인지 배웠다.
- b. 규칙에 따라 규정한 필수장비를 공급받았다.
- c. 경기 중 필수 장비를 착용해야 하고 어떻게 착용하는가를 교육받았다.
- d. 경기 중에 장비가 부정하게 될 때 코치진에게 보고하도록 교육받았다.

제10조 통신장비 규제

선수는 다른 사람과의 연락을 목적으로 하는 전기적, 기계적, 기타 어떠한 통신장비도 부착할 수 없다.(예외 : 1. 소리가 잘 들리지 않는 선수를 위하여 소리가 잘 들리게 하는 의학처방 보청기. 2. 안전 및 의학적 목적에 한정된 특정 데이터 수신 기구)

벌칙 : 데드볼 파울로 시행. 석시딩 지점에서 15야드 벌칙

선수는 자격물수[S7, S27과 S47].

제11조 필드장비의 규제

- a. 경기 중에 코칭을 목적으로 사이드라인, 기자석 또는 필드 근접지역에서 텔레비전 재생 장치 또는 모니터의 설치를 금한다. 피리어드 사이를 포함해 경기 중 어느 때라도 영화, 모든 종류의 필름, 팩시밀리, 비디오테이프, 사진, 문서 전송 장치와 컴퓨터를 코치가 사용하거나 코칭 목적으로 사용할 수 없다.
- b. 기자석과 팀에리어 사이의 음성 전달은 허용 된다. 기자석이 부적절하다면 25 야드라인 사이에 있는 스타디움 꼭대기부터 스탠드에서의 음성전달은 인정된다. 다른 지역에서는 코치의 목적을 위한 통신수단은 규제된다.
- c. 카메라, 확성기, 컴퓨터, 마이크 등 정보 전달기계를 필드와 팀에리어에서 사용하는 것을 금한다.(규칙 2-31-1)

예외 :

- 1. 골포스트의 크로스바상단 수직 대 뒤편 골지지대에 부착된 카메라
- 2. 파일론에 내장된 카메라
- 3. 관련 협회나 단체의 허락을 전제로 심판의 모자에 오디오 기능이 없는 카메라 부착 가능
- 4. 오디오 기능이 없는 카메라는 팀에리어를 지나는 케이블에 연결할 수 있다.
- 5. 팀에리어에 들어갈수 있는 60명까지의 팀 관계자 중의 한명으로 허락된 1명의 비디오 촬영자. 이 비디오는 해당 경기의 생중계나 디지털 스트리밍에 사용할 수 없다.
- d. 경기 중 미디어에 전달을 목적으로 코치가 마이크로폰을 사용하는 것을 금한다. 팀의 누구도 1쿼터 시작부터 레퍼리가 게임종료를 할 때까지 인터뷰하는 것을 금한다.(예외 : 오직 팀 감독만이 2쿼터 종료부터 3쿼터 시작 전까지 인터뷰할 수 있다.)
- e. 팀에리어나 코칭박스 내 누구도 경기장 내의 선수와 대화하려고 확성장치를 사용할 수 없다.
- f. 오디오나 비디오기기로 상대 팀 선수, 코치, 팀 관계자가 내는 어떠한 시그널 등을 기록하는 것은 금지된다.

제12조 코치용 폰

경기 전 또는 경기 중에 코치의 전화와 헤드폰 사용은 규칙의 적용을 받지 않는다.

- a. 협회는 코치 헤드셋에 오류가 발생하는 경우 안내 절차와 관련한 정책을 개선할 수 있다.

b. 경기 관리자 책임 하에, 각 팀은 다음 내용에 따라 헤드셋을 최대 20개 까지 사용 가능하다.

1. 계수 가능한 코치진 또는 졸업생이 코칭 목적으로 사용하는 15개의 헤드셋. 이들은 반드시 코칭 부스 안에 있어야 한다. (예외: 통신 기술자 1인)
2. 4개의 헤드셋은 스쿼드 멤버만 사용 가능.
3. 나머지 헤드셋 하나는 필드상에서 코칭 목적이 아닌 곳에 사용 가능
4. 의료진, 경기 운영, 보안 등이 사용하는 헤드셋은 이러한 제한을 적용하지 않으며, 제공되는 통신 내용은 코칭용 통신 수단과 분리한다.
5. 팀 에리어의 통신 기술자 한 명과 코칭 부스의 통신 기술자 한 명은 기술적인 문제 해결을 위해 코치의 헤드셋을 착용할 수 있으며 허용된 20개의 장비 제한과는 별개로 간주한다.

제13조 레퍼리 마이크론

경기 진행상의 전달을 위해 레퍼리의 마이크론 사용을 강력히 요구한다. 이 마이크론은 옷깃에 부착하는 것이 좋다. 마이크론은 레퍼리에 의해 조작할 수 있어야 하며 그 외의 경우에는 꺼져있어야 한다. 다른 심판은 마이크론을 사용할 수 없다. (예외: 경기를 담당하고 있는 심판들 간 및 경기장 내의 심판관계자와의 사이에 한정하여 보안이 보장된 무선장치의 사용이 가능하다.)

제 2 편

정 의

제1장 | 공인판정과 심판의 신호

제1조

- a. 공인판정(Approved Rule, 이하 A.R.이라 칭함)이란 일어날 수 있는 상황에 대한 공식적인 판례며, 본 규칙의 정신과 적용방법을 명확하게 하려고 설정한 것이다. 규칙과 공인 판정과의 관계는 법령과 대법원 판례와의 관계와 비슷한 것이다. 규칙과 해설서에 있는 공인판정이 상반되는 경우에는 규칙이 우선한다.
- b. 심판의 신호[S]란 미식축구 공식신호 1에서 47까지를 가리킨다.

제2장 | 볼: 라이브, 데드, 루스, 레디포플레이

제1조 라이브볼

라이브볼이란 플레이 중인 볼이다. 지면에 터치되지 않은 패스, 킥, 펄볼은 공중에 있는 라이브볼이다.

제2조 데드볼

데드볼이란 플레이하고 있지 않은 볼이다.

제3조 루스볼

- a. 루스볼이란 아래 같은 경우에, 어떤 선수의 확보 하에도 있지 않은 라이브볼이다.
 - 1. 러닝 플레이
 - 2. 확보, 재 확보, 또는 규칙에 의해서 데드되기 전까지의 스크림지킴이나 프리킥

3. 정당한 포워드패스가 터치 되고 나서 그 패스가 성공, 실패 또는 인터셉트되기 전까지 기간. (이 기간은 포워드패스 플레이 중이며, 볼에 터치할 자격이 있는 모든 선수는 볼을 어느 방향으로도 배팅할 수 있다.)
- b. 모든 선수는 펌블(예외 : 규칙 7-2-2-a-2, 8-3-2-d-5)이나 백워드패스에서 루스된 볼을 터치, 캐치 또는 확보할 수 있는 자격이 있다. 그러나 킥에서 루스된 볼을 터치할 수 있는 자격은 킥 규칙(제6편)에 따르며, 포워드패스를 터치할 수 있는 자격은 패스규칙(제7편)에 의한다.

제4조 레디포플레이가 될 때

데드볼은 아래의 경우에 레디포플레이로 된다.

- a. 40초 플레이클락이 계시 중일 때는, 심판이 해시마크 위나 양 해시마크 사이에 볼을 놓은 후 자기 위치에 다다른 때
- b. 25초로 플레이클락이 세트된 경우 또는 수비팀 부상자를 위한 타임아웃 후에 플레이클락이 40초로 세트된 경우에는 레퍼리가 휘슬을 불고, '계시 시작'[S2] 또는 '레디포플레이'[S1]의 시그널을 할 때 (A.R. .4-1-4- I 과 II)

제3장 | 블로킹

제1조 블로킹

- a. 블로킹이란, 블로커가 신체의 어느 부분이라도 상대방에게 의도적으로 접촉하여 상대방을 방해하는 행위이다.
- b. 푸싱이란 손바닥을 편 채로 상대방에게 하는 블로킹이다.

제2조 허리아래 블록

- a. 허리아래 블로킹이란, 블로커 신체의 어떠한 부분이라도 한발 또는 양발이 지면에 닿아있는 상대선수의 허리아래에 최초로 접촉하는 블록이다. 의문시 허리아래 블로킹이다.(규칙9-1-6)
- b. 허리아래 블로킹은 한쪽 또는 양발이 지면에 있는 상대에 대한 최초 접촉에만 적용된다. 최초 접촉이 허리보다 위였고, 그 후 허리 아래로 미끄러져 내려오는 것은 허리아래의 블록이 아니다. 블로커가 상대선수의 허리나 허리 위의 손에 최초로 접촉한 경우는 정당한 허리 위 블로킹이다.(규칙9-1-6)

제3조 춤블록

춤블록이란 볼캐리어를 제외한 상대선수에 대해 2명의 선수가 하는 하이—로, 로—하이로 구성된 블록이며 필드의 장소나 각각의 접촉 시간의 차와 관계없이 춤블록이다. 로(아래)란 상대방 선수의 허벅지 또는 허벅지 아래를 말한다.(A.R.9-1-10- I -IV)

만약 블로커의 상대방 선수가 접촉을 시작했다면 반칙이 아니다. (A.R.9-1-10- V)

제4조 등에 대한 블록

- a. 등에 대한 블록이란 상대에 대한 최초 접촉이 허리위의 등에 대하여 일어난 접촉이다. 의문시 허리나 허리아래 블록이다.(클리핑, 규칙 2-5) (규칙 9-3-6) (A.R. 9-3-1- I -VII 과 A.R. 10-2-2-XIII)
- b. 블로커의 머리나 발의 위치가 반드시 최초의 접촉지점을 나타내는 것은 아니다.

제5조 신체 프레임

선수의 신체 프레임이란 등을 제외한 어깨나 그 아래의 부분을 말한다. [규칙 9-3-3-a-1-(c) 예외]

제6조 블로킹존

- a. 블로킹존이란 공격 측 중앙의 라인맨을 중심으로 양 사이드라인 방향으로 좌·우 5야드, 골라인 방향으로 전, 후 3야드 크기의 직사각형 존이다. (참조 부록 D)
- b. 블로킹존은 볼이 존을 벗어날 때 소멸한다.

제4장 | 캐치, 리커버, 확보

제1조 확보

확보란 (a) 이항에서 규정되는 라이브볼을 소유하는 것과 (b) 스냅 또는 프리킥된 데드볼을 소유하는 것을 말한다. 이것은 선수의 확보 또는 팀의 확보에 적용된다.

a. 선수의 확보

선수가 인바운즈의 지면에 접촉하는 동안 확실하게 볼을 잡아 보유 또는 제어할 때 볼은 선수가 확보한 것이다.

b. 팀의 확보

볼을 아래의 경우 팀의 확보가 된다.

1. 그 팀의 한 선수가 선수의 확보 중일 때로, 펀트나 드롭킥, 또는 플레이스킥을 시도할 때도 포함된다;
 2. 그 팀의 한 선수에 의해서 던져진 포워드패스가 날아가고 있을 때;
 3. 그 팀의 한 선수에 의해 마지막으로 선수의 확보가 된, 그 때의 루스볼;
 4. 팀이 다음 차례로 볼을 스냅하거나 프리킥하려고 할 때
- c. 어느 팀의 선수가 볼을 캐치 또는 리커버할 자격이 있는 경우에 팀이 확보하였 다면 그 팀은 정당하게 확보한 것이 된다.

제2조 소속

“확보”에 대비하여 “소속”이란, 데드볼을 한 때 소유함을 의미한다. 그 경우를 규정 하는 공식규칙에 따라, 볼이 경기에 옮겨져야 하므로, 이 소유는 일시적이다.

제3조 캐치, 인터셉트, 리커버리

a. 볼을 캐치한다는 것은 선수가

1. 볼이 지면에 접촉하기 전, 공중에 있는 라이브볼을 손 또는 팔로서 확실하게 컨트롤 하고,
2. 자신의 신체의 어느 부분이든 지면의 인바운즈 상에 접촉하고,
3. 그 후, 통상의 플레이(볼의 전진, 피치 또는 헨딩, 상대방을 피하거나 막는 행 위 등)를 하는 충분한 시간 동안 볼의 컨트롤을 계속하고,
4. b, c와 d 항을 충족하여야 한다.

b. (상대방에 의한 접촉의 여부에 관계없이) 선수가 패스를 캐치하고 착지하는 경 우에는 필드오브플레이 또는 엔드존 내의 어느 곳이라 하더라도 착지순간에서 완료까지 계속하여 완전하게 볼을 컨트롤하고 있어야 한다. 이것은 사이드라인 부근에서 패스를 캐치하고 그대로 아웃오브바운즈로 나가는 경우에도 같이 적 용된다. 이 경우에 볼의 컨트롤을 잃어 다시 확실하게 컨트롤하기 전에 볼이 지 면에 접촉된 경우에는 캐치가 아니다. 만약 볼이 지면에 접촉하기 전에 인바운 즈에서 다시 확실하게 컨트롤한 경우에는 캐치로 간주한다.

c. 자신의 신체 어느 부분이 지면에 접촉하는 것과 동시에 볼의 컨트롤을 잃어버 리는 경우, 또는 착지와 동시에 컨트롤을 잃어버렸다고 의심되는 경우는 캐치 가 아니다. 선수가 볼을 컨트롤하고 있다면 볼이 지면에 접촉하였을 때 볼의 가

벼운 움직임은 볼의 확보를 잃은 것으로 보지 않는다. 확보를 잃는다는 것은 볼 컨트롤의 상실을 요건으로 한다.: 확보를 잃었다고 보기 위해서는 볼의 컨트롤을 상실해야 한다.

- d. 선수가 확실하게 컨트롤해서 유지한 후에, 볼이 지면에 닿고 위의 조건을 만족 하더라도, 캐치로 본다.
- e. 상대방의 패스나 펌블을 캐치하는 것을 인터셉트라 한다.
- f. 인바운즈 내에서 무릎을 꿇거나 넘어져 있는 선수가 캐치한 경우 패스 성공 또는 인터셉트이다.(규칙 7-3-6과 7)
- g. 볼이 지면에 닿은 후에라도 라이브인 경우에 위의 a,b,c 및 d의 조건을 만족시켰다면 선수가 볼을 리커버한 것이 된다.
- h. 의심스러운 때는 캐치, 리커버 또는 인터셉트가 아니다.

제4조 동시캐치나 리커버

동시캐치나 리커버란 인바운즈의 양 팀 선수들이 라이브볼을 동시에 캐치나 리커버하는 것을 말한다.(A.R.7-3-6- I 과 II)

제5장 | 클리핑

제1조

- a. 클리핑이란 상대선수에 대한 최초의 접촉이 등 뒤에서 허리나 그 아래에 행해지는 블록이다.(규칙 9-1-5)
- b. 블로커의 머리나 발의 위치가 반드시 최초의 접촉지점을 나타내는 것은 아니다.

제6장 | 데드볼을 고의로 전진시킴

‘데드볼을 고의로 전진시킴’이란 러너의 손이나 발 이외의 신체 일부분이 지면에 접촉된 후, 또는 규칙에 따라 볼이 데드가 되었는데도 볼을 전진시키려는 시도이다. (예외 : 규칙4-1-3-b의 예외)

제7장 | 다운, 다운과 다운 사이와 로소브다운

제1조 다운

다운이란, 볼이 레디포플레이된 후 정당한 스냅이나 정당한 프리킥으로 시작되며 볼이 데드가 되었을 때에 종료되는 경기의 단위다.

{예외 : 트라이는 볼이 레디포플레이 되었다는 것을 레퍼리가 선언한 후에 시작되는 스크리미지다운이다.(규칙 8-3-2-b)}

제2조 다운과 다운 사이

다운과 다운 사이란 볼이 데드가 되어있는 시간 동안을 말한다.

제3조 로소브다운(다운의 상실)

다운의 상실이란 다운을 반복할 권리를 잃는 것이다.

제8장 | 페어캐치

제1조 페어캐치

- 스크리미지킥 시의 페어캐치란, 킥된 볼이 뉴트럴존을 넘어선 지점에서 어느 것(선수, 심판, 기타)과도 접촉되지 않은 상태에서, 유효한 신호를 한 B팀의 선수가 뉴트럴존을 넘어선 지점에서 캐치하는 것이다.
- 프리킥 시의 페어캐치란, 접촉되지 않은 프리킥을 유효한 신호를 한 B팀의 선수가 캐치하는 것이다.
- 유효한 또는 무효한 페어캐치의 신호는 리시브팀으로부터 볼을 전진시킬 기회를 박탈하고, 볼은 캐치나 리커버된 지점에서 데드가 된다. 그러나 캐치한 후 신호를 하면 신호한 지점에서 데드가 선언된다.
- 리시버가 햇빛을 막기 위하여 손으로 가리는 경우 볼은 라이브 상태이고 전진 행할 수 있다.

제2조 유효한 신호

유효한 신호란 B팀의 선수가 똑똑히 알 수 있도록 한 손만을 머리보다 높이 올려

어깨너비 만큼 2회 이상 크게 흔들어서 페어캐치를 할 의사가 있음을 나타내는 신호다.

제3조 무효한 신호

무효한 신호란 아래의 상황에서 B팀의 선수가 손을 흔드는 시그널을 말한다.

- a. 위의 제2조의 유효한 시그널로서의 조건을 만족시키지 못한 경우
- b. 스크리미지키키 뉴트럴존을 넘어 캐치된 후나 뉴트럴존을 넘어 지면에나 선수에 닿은 경우(A.R. 6-5-3-III~V)
- c. 프리킥이 캐치된 후나 지면이나 선수에 닿은 후에 하는 경우[예외: 규칙 6-4-1-f]

제9장 | 포워드, 비욘드와 포워드 프로그레스

제1조 포워드, 비욘드

포워드, 비욘드 또는 전방이라 함은 어느 한 쪽 팀에 적용되는데, 상대방 엔드라인에 대한 방향을 의미한다. 이와 역으로는 백워드나 비하인드가 있다.

제2조 포워드 프로그레스 (최대전진지점)

포워드 프로그레스라 함은 한 팀의 볼캐리어나 공중에 있는 패스리시버의 전진 종료 지점을 나타내고, 규칙에 따라 데드가 된 볼의 위치에 적용된다(규칙4-1-3-a, b와 p; 4-2-1,4; 5-1-3-a 예외) (A.R.5-1-3- I -VI와 8-2-1- I -IX) (예외 : 규칙 8-5-1-a, A.R. 8-5-1- I).

제10장 | 반칙과 바이얼레이션

제1조 반칙

반칙이란 벌칙이 규정되어 있는 규칙위반이다.

제2조 퍼스날 파울

퍼스날 파울이란 신체의 부정한 접촉에 의해 다른 선수에 부상을 가져올 위험이 있는 반칙을 말한다.

제3조 악의적인 퍼스날 파울

악의적인 퍼스날 파울이란 상대방을 중대한 부상의 위험에 빠뜨리게 할 수 있는 매우 과격하거나, 고의적으로 하는 부정한 육체적 접촉을 말한다.

제2조 바이얼레이션

바이얼레이션이란 별칙이 규정되어 있지 않은 규칙위반이다 : 반칙이 아니므로 반칙과는 상쇄가 할 수 없다.

제11장 | 펌블, 머프; 볼의 배팅과 터치; 킥의 블로킹

제1조 펌블

펌블이란 패스, 킥, 또는 성공적인 핸딩 이외의 행위로 인해 선수가 볼의 확보를 잃는 일이다.(A.R.2-19-2- I , A.R.4-1-3- I)

제2조 머프

머프란 캐치 또는 리커버하려고 볼을 터치했으나 캐치 또는 리커버가 되지 않은 경우를 말한다. 볼을 머프해도 볼 상태는 변하지 않는다.

제3조 배팅

볼의 배팅이란 손 또는 팔로, 고의로 볼을 친다거나 고의로 그 방향을 바꾸는 것을 말한다. 의문스러우면, 배팅이라기보다는 우연히 터치된 것으로 본다. 볼을 배팅해도 볼 상태는 변하지 않는다.

제4조 터치

- a. 터치는 선수가 확보하고 있지 않은 볼에 닿는 모든 행위를 말한다. 터치는 의사의 여부에 상관없고, 항상 볼의 확보나 제어 이전에 일어나는 것이다.

- b. 고의로 터치를 했다는 것은 터치 할 의사가 있거나 의도로 한 것이다.
- c. 강제적인 터치는 선수가 (I)상대방 블로킹 (II) 상대방의 배팅 또는 부정한 킥에 의해 볼과 접촉하는 것을 말한다. 강제적인 터치인지 의문시 룰에 의해 터치되지 않은 것으로 본다. (규칙 6-1-4와 6-3-4)
- d. 킥이나 포워드패스 시 볼에 터치가 되었는지 의문시, 터치되지 않은 것으로 본다.

제5조 스크리미지킥의 블로킹

스크리미지킥의 블로키란 킥된 볼이 뉴트럴존 넘어 나가는 것을 저지하려고 킥팀의 상대 팀이 볼을 터치하는 경우이다.(규칙 6-3-1-b)

제12장 | 라인

제1조 사이드라인

사이드라인이란 필드 양 사이드의 엔드라인에서 엔드라인을 연결한 필드오브플레이와 아웃오브바운즈의 규격을 구분하는 라인이다. 사이드라인 그 자체는 아웃오브바운즈가 된다.

제2조 골라인

골라인이란 필드오브플레이의 양 끝에 있는 2개의 사이드라인을 연결하는 필드오브플레이와 엔드 존을 구별하는 수직면이다. 골라인은 파일론을 포함하여 파일론과 파일론 사이 면이다. 양 골라인의 사이는 100야드이다. 골라인 전체는 엔드존에 포함된다. 한 팀의 골라인이란 그 팀이 방어하고 있는 골라인이다.

제3조 엔드라인

엔드라인이란 양 골라인의 후방 10야드에 양 사이드라인을 연결하여 엔드존과 아웃오브바운즈를 구분하는 라인이다. 엔드라인 그 자체는 아웃오브바운즈가 된다.

제4조 경계선

경계선이란 사이드라인과 엔드라인을 말한다. 경계선으로 둘러싸인 지역을 ‘인바운즈’라 하고 그 지역의 바깥과 경계선을 ‘아웃오브바운즈’라고 한다.

제5조 제한선

제한선이란 프리킥 시에 팀의 정렬을 제한하는 수직면의 부분이다. 수직면은 사이드라인 바깥까지 연장된다.(A.R.2-12-5- I)

제6조 야드라인

야드라인은 엔드라인과 평행한 필드오브플레이의 모든 라인을 말한다. 팀의 야드라인은 표시되어있거나 표시되어있지 않아도 그 팀의 골라인으로부터 50야드라인까지 연속적인 번호가 붙여져 있다.

제7조 해시마크

2개의 해시마크는 사이드라인으로부터 안쪽으로 60피트(20야드, 약 18.3m)에 있다. 해시마크의 짧은 라인은 길이가 24인치(약 61cm)이다.

제8조 9야드 마크

길이 12인치(30cm)의 9야드 표시는 10야드마다 사이드라인으로부터 9야드 지점에 위치한다. 9야드 표시는 규칙 1-2-1- I 에 따라 야드라인 표시 숫자가 있다면 표시하지 않아도 된다.

제13장 | 볼의 핸드링(Handing)

제1조

- 볼의 핸드링이란 볼을 던지거나, 펌블하거나, 킥하지 않고 한 선수가 확보한 볼을, 자기 팀의 다른 선수에게 전달하는 것이다.
- 규칙으로 인정된 경우 이외에, 팀 동료에게 볼을 전방으로 핸드링하는 것은 위법이다.
- 핸딩시도의 실패로 인한 플레이어의 확보 상실은 마지막으로 확보하고 있던 선수에 의한 펌블이다.(예외 : 스냅(규칙 2-23-1-c))
- 후방으로 볼을 핸드오프한다는 것은 볼캐리어가 위치한 야드라인을 넘기 전 볼캐리어가 볼을 놓았을 때를 말한다.

제14장 | 허들

허들이란 볼이 레디포플레이된 후, 스냅이나 프리킥 전에 2명 이상의 선수가 모이는 것이다.

제15장 | 허들링

제1조

- a. 허들링이란 선수가 “아직 넘어지지 않은 상태”의 상대방 선수를 넘기 위해 한발 또는 두 발로, 또는 무릎을 앞으로 내밀고 점프를 하는 행위이다.(규칙 9-1-13)
- b. “아직 넘어지지 않은 상태”란 한발 또는 양발 이외의 신체의 어느 부분도 지면에 접촉하고 있지 않음을 말한다.

제16장 | 킥; 볼의 킥

제1조 볼의 킥; 정당한 킥과 부정한 킥

- a. 볼을 킥한다는 것은 무릎, 아랫다리 또는 발을 사용하여 고의로 볼을 차는 행위이다.
- b. 정당한 킥이란 팀 확보의 변경 전에 규칙에 따라 A팀의 선수에 의해 하여진 펀트, 드롭킥 또는 플레이스킥을 말한다. 다른 방법에 의한 킥은 모두 부정한 킥이다(A.R.6-1-2- I).
- c. 모든 프리킥, 스크리미지킥은 선수에 의해 캐치, 리커버될 때까지, 또는 볼이 데드가 될 때까지 킥이다.
- d. 의문시에는 볼을 고의로 찬 것이 아니고, 우연히 접촉한 것으로 본다.

제2조 펀트

펀트는 선수가 볼을 떨어뜨려 그 볼이 지면에 닿기 전에 차는 킥이다.

제3조 드롭킥

드롭킥은 선수가 볼을 떨어뜨려 볼이 지면에 닿은 직후에 차는 킥이다.

제4조 플레이스킥

- a. 필드골 플레이스킥은 볼을 확보한 팀의 선수가, 자신의 팀 동료가 지면에서 제어하고 있는 볼을 차는 킥이다.
- b. 프리킥 플레이스킥은 볼을 확보한 팀의 선수가, 지면 또는 티에 있는 볼을 차는 킥이다. 볼은 팀 동료에 의해 제어할 수도 있다. 볼은 지면 위나 티와 접촉하고 있어야 한다.
- c. 티란 킥의 목적으로 볼을 높이는 기구이다. 티를 사용하는 경우 볼의 최 하단이 지면에서 1인치(25mm) 이하여야 한다.(A.R.2-16-4- I).

제5조 프리킥

- a. 프리킥이란 규칙 4-1-4, 6-1-1 과 6-1-2에 따라 볼을 확보한 팀의 선수가 하는 킥이다.
- b. 세이프티 후의 프리킥은 펀트, 드롭킥 또는 플레이스킥으로 할 수 있다.

제6조 킥오프

킥오프란 전·후반이 각각 시작될 때와 트라이 또는 필드골의 뒤에 행해지는 프리킥이다(예외 연장전). 킥오프는 플레이스킥이나 드롭킥에 의해서 행해져야 한다.

제7조 스크리미지킥

- a. 스크리미지킥이란 펀트, 드롭킥, 또는 필드골 플레이스킥을 말한다. 스크리미지다운에서 볼의 팀 확보 변경 전에 A팀에 의해서 뉴트럴존 또는 뉴트럴존 뒤에서 스크리미지킥하면 정당한 킥이 된다.
- b. 스크리미지킥이 뉴트럴존을 넘어선 지면이나, 선수, 심판, 기타 어느 것에도 닿았을 때 스크리미지킥은 뉴트럴존을 넘었다고 판정한다.(예외: 규칙 6-3-1-b) (A.R.6-3-1- I -IV)
- c. 킥어의 신체가 완전하게 뉴트럴존을 넘은 상태에서 찬 스크리미지킥은 부정한 킥이고 라이브볼 반칙으로 그 지점에서 볼데드가 된다.(규칙 6-3-10-c)

제8조 리턴킥

리턴킥(return kick)이란 다운 중에 팀 확보 변경 후, 볼을 확보한 팀의 선수에 의해

행해지는 킥을 말한다. 이것은 부정한 킥이며 볼 데드가 된다.(규칙 6-3-10-b)

제9조 필드골의 시도

필드골의 시도는 스크리미지킥이다. 플레이스킥 또는 드롭킥으로 한다.

제10조 스크리미지킥 포메이션

- a. 스크리미지킥 포메이션이란 스내퍼의 양다리 사이로 직접 손으로 스냅을 받을 선수가 없고 1) 최소 1명의 선수가 뉴트럴 존으로부터 10야드 이상 떨어져 있거나 2) 플레이스 킥을 위한 홀터나 키퍼가 될 수 있는 복수의 선수가 뉴트럴 존으로부터 7야드 이상 떨어져있는, 킥이 시도될 것이 명백한 포메이션을 말한다.(A.R. 7-1-3-VII, A.R. 9-1-14- I ~III).
- b. A팀이 스냅 시 스크리미지킥 포메이션이라면, 그 다운이 진행될 동안 A팀의 어떤 행위도 스크리미지킥 포메이션에서 나온 행위라고 간주한다.

제17장 | 뉴트럴 존

제1조

- a. 뉴트럴존이란 사이드라인까지 연장되어있는 2개의 스크리미지 라인 간의 공간이며 폭은 볼의 장축의 길이와 같다.
- b. 볼의 장축이 스크리미지 라인과 직각으로 사이드라인에 평행하게 지면 위에 놓여있고 볼이 레드포플레이가 되었을 때 뉴트럴존이 형성된다.
- c. 뉴트럴존은 팀 확보의 변경까지 또는 볼 데드가 선언될 때까지 존재한다.

제18장 | 인크로치먼트와 오프사이드

제1조 인크로치먼트

인크로치먼트란 레드포플레이 후, 스냅 전에 스내퍼가 볼을 터치 후 또는 터치와 유사한 행동(손을 무릎 또는 무릎 아래로 내리는 동작)을 한 후, 공격팀의 선수가 뉴트

럴존에 있거나 뉴트럴존을 넘은 경우다.(예외 : 스내퍼는 볼이 플레이에 옮겨질 때 뉴트럴존 안에 있더라도 인크로치먼트가 아니다)

제2조 오프사이드

오프사이드란 볼이 레디포플레이 된 후, 수비 측 선수가 아래의 어느 상태가 되었을 때 발생한다.

- a. 볼이 정당하게 스냅되었을 때, 뉴트럴존 안에 들어가 있거나 그것을 넘은 경우
 - b. 볼이 스냅되기 전에 뉴트럴존을 넘은 위치에서 상대 선수에 접촉한 경우
 - c. 스냅 전에 볼에 접촉한 경우
 - d. 볼이 스냅되기 전, 오픈스 라인맨을 위협하여 반사적인 움직임을 유발한 경우 (A.R.7-1-3-V 주)
 - e. 뉴트럴존을 넘어 A팀의 백에 돌진하였을 때 (A.R.7-1-5-III)
 - f. 볼이 정당하게 프리킥되었을 때 제한선 뒤에 있지 않은 경우
- * 정당한 프리킥이 된 경우에 킥팀의 선수가 자기 제한선 후방에 있지 않을 때, 오프사이드가 발생한다.(예외 : 키퍼와 홀더는 제한선을 넘어있어도 오프사이드가 아니다.(규칙 6-1-2))

제19장 | 패스

제1조 패스

볼을 패스한다는 것은 볼을 던지는 것이다. 패스는 볼이 선수에 의해서 캐치나 인터셉트될 때까지 또는 데드로 될 때까지를 말한다.

제2조 포워드패스, 백워드패스

- a. 포워드패스란 던져진 볼이 지면, 선수, 심판, 기타의 것에 처음 맞은 지점이 패스를 하여진 지점보다 앞일 때 포워드패스라고 한다. 다른 모든 패스는 백워드패스다. 뉴트럴존 뒤나 뉴트럴존에 던져진 볼이 앞으로 던져졌는지 뒤로 던져졌는지 의문시 백워드패스가 아닌 포워드패스로 본다.
- b. 볼을 확보한 A팀 선수가 뉴트럴존을 향하여 포워드패스를 하려고 할 때, 그 선수가 확실하게 볼을 컨트롤한 상태에서 의도적인 전방 손 움직임은 포워드패스

의 시작이다. 전방 움직임이 시작된 후, B팀의 선수가 패서나 볼에 접촉하여 볼이 패서의 손에서 떨어진 경우, 볼이 지면이나 선수에게 닿은 장소와 관계없이 포워드패스 규칙이 적용된다.(A.R.2-19-2- I)

- c. 포워드패스 시도에서 펌블인지 패스인지 의심스러운 때에는 펌블이 아니고 포워드패스로 취급한다.
- d. 스내퍼가 스냅으로 볼을 놓을 때, 스냅은 백워드패스가 된다.(A.R.2-23-1- I)

제3조 뉴트럴존을 넘은 경우

- a. 정당한 포워드패스가 최초로 터치된 곳이, 뉴트럴존을 넘어선 위치의 지면, 선수, 심판, 기타의 것일 경우에는 그 패스가 뉴트럴존을 넘었다고 본다. 최초로 터치된 곳이 뉴트럴존이나 그 뒤쪽의 지면, 선수, 심판, 기타일 경우 뉴트럴존을 넘지 않았다고 본다.
- b. 선수가 뉴트럴존을 넘었다 하는 것은 그 선수의 신체 전부가 뉴트럴존을 넘었을 경우이다.
- c. 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘었나, 아닌가는, 사이드라인을 가로지른 지점에서 결정된다.

제4조 캐치 가능한 포워드패스

캐치 가능한 포워드패스란 볼이 뉴트럴존을 넘어 볼을 캐치할 합리적인 기회를 가진 유자격 리시버에게 던져진, 누구에게도 터치되지 않은 정당한 포워드패스를 말한다. 의심스러운 경우, 정당한 포워드패스는 캐치가 가능하다고 본다.

제20장 | 벌칙

벌칙이란 반칙을 한 팀에 대하여 규칙에 따라 가해지는 결과로 야드 손실, 다운의 상실, 자동 퍼스트 다운에 자격몰수, 게임클락의 감산 중에서 하나 그 이상을 수반하는 경우도 있다.(규칙 10-1-1-b)

제21장 | 스크리미지

제1조 스크리미지

스크리미지 플레이란 정당한 스냅으로 시작되는 다운 중에, 양 팀이 서로 간에 상대하는 행위이다.

제2조 스크리미지 라인

레디포플레이에서, 각 팀의 스크리미지 라인이란 각 팀의 골라인에 가장 가까운, 볼의 선단을 통과하는 야드라인이고 또한 야드라인의 수직평면으로 사이드라인까지 연장된다.

제22장 | 시프트

제1조

- a. 시프트란 스크리미지 다운을 위해 볼이 레디포플레이가 된 후 다음 스냅하기 전에, 공격팀의 2명 이상 선수가 동시에 포지션을 바꾸는 것이다. (A.R.7-1-2-I ~IV, A.R.7-1-3-I ~II)
- b. 모든 선수가 1초 정지한 시점에서 시프트가 완료된다.
- c. 1초의 정지 전에 1명 이상의 선수가 움직인 경우, 시프트는 계속되고 있다.

제23장 | 볼의 스냅

제1조 볼의 스냅

- a. 정당한 볼의 스냅(스냅)은 한 손 또는 두 손을 사용하여 신속하고 연속적인 동작으로 지면 위의 지점에서 볼을 뒤쪽으로 넘겨주거나 패스하는 것으로써, 이 동작으로 볼은 실제로 손에서 떨어진다. (규칙 4-1-4)

- b. 스냅은 볼이 정당하게 움직여진 시점에서 시작되고 스내퍼의 손을 떠나면 종료된다. (A.R.. 7-1-5- I -II)
- c. 정당한 스냅의 후방 동작 중 볼이 스내퍼의 손에서 미끄러지면, 백워드패스가 되며 플레이는 계속된다. (규칙4-1-1)
- d. 스냅 전의 상태에서 지면에 있는 볼의 장축은 스크리미지 라인과 직각이어야 한다. (규칙 7-1-3)
- e. 볼이 후방으로 움직임이 없으면 정당한 스냅의 시작이 아니다. 볼의 최초 움직임이 앞 방향 또는 위 방향의 경우에는 정당한 스냅이 아니다.
- f. 정당한 스냅 중 볼이 B팀에 의해서 터치되면, 볼은 데드가 되고 B팀에 벌칙이 가해진다. 부정한 스냅 중 볼이 B팀에 의해 터치되면, 볼은 데드가 되고 A팀에 반칙이 가해진다.(A.R. 7-1-5- I , II)
- g. 스냅은 스내퍼의 양다리 사이에서 이루어질 필요는 없지만; 정당한 스냅이 되기 위해서는, 신속하고도 연속적인 후방 동작이 있어야 한다.
- h. 볼은 양 해시마크 또는 그 사이에서 스냅 되어야 한다.

제24장 | 시리즈와 퍼제션 시리즈

제1조 시리즈

시리즈란 각각 스냅으로 시작되는 4개의 연속된 다운을 말한다.(규칙 5-1-1)

제2조 퍼제션(possession) 시리즈

퍼제션 시리즈란 연장전에서 팀이 연속해서 볼을 확보한 것을 말한다.(규칙3-1-3)
이것은 하나 그 이상의 시리즈가 될 수 있다.

제25장 | 지점

제1조 시행 지점

시행 지점이란 반칙에 대한 벌칙이나 바이얼레이션이 시행되는 지점이다.

제2조 프리비어스 지점

프리비어스 지점이란 직전에 볼이 플레이에 시작됐던 지점이다.

제3조 석시딩 지점

석시딩 지점이란 볼이 다음 플레이에 시작될 지점이다.

제4조 데드볼 지점

데드볼 지점이란 볼이 데드가 된 지점이다.

제5조 반칙 지점

반칙 지점이란 반칙이 발생한 지점이다. 골라인 사이의 아웃오브바운즈에서 반칙이 일어난 경우의 반칙 지점은 가까운 쪽의 인바운즈라인과 반칙이 일어난 지점을 통과하는 야드라인과의 교차점이 된다. 골라인과 엔드라인 사이나 엔드라인 뒤쪽의 아웃오브바운즈에서 발생한 반칙은 엔드존안에서의 반칙이다.

제6조 아웃오브바운즈 지점

아웃오브바운즈 지점이란 볼이 아웃오브바운즈로 나가거나 아웃오브바운즈라고 선언되어, 규칙에 따라 볼이 데드가 된 지점이다.

제7조 인바운즈 지점

인바운즈 지점이란 가까운 인바운즈라인과 데드볼지점을 통과하는 야드라인과의 교차점이거나, 벌칙에 따라 볼이 놓인 지점이 인바운즈라인과 사이드라인이면 그 지점을 통과하는 야드라인과의 교차점이다.

제8조 런엔드 지점

런엔드 지점이란 다음과 같은 지점이다.

- a. 선수의 확보 하에 볼이 데드로 선언된 지점
- b. 펌블에 따라 선수의 볼 확보가 상실된 지점
- c. 볼의 핸드오프가 일어난 지점
- d. 부정한 포워드패스가 던져진 지점
- e. 백워드패스가 던져진 지점
- f. 스크리미지 라인을 넘어서 지점에서 하여진 부정한 스크리미지킥 지점

g. 리턴킥이 하여진 지점

h. '모멘텀 툴'에 따라 선수의 확보가 성립된 지점 (규칙 8-5-1-a 예외)

제9조 킥엔드 지점

뉴트럴존을 넘어서 스크리미지키는 캐치, 리커버 또는 규칙에 따라 볼이 데드로 선언된 지점에서 종료된다.(규칙 2-16-1-c)

제10조 시행 기점

시행 기점이란 3-1의 원칙에 따라 적용되는 벌칙에 대한 시행 지점의 기준점이 된다.(규칙 2-33) 여러 가지 플레이의 상황에 대한 시행기점은 10-2-2-d에 정해져 있다.

제11조 포스트스크리미지키키 지점(PSK지점, postscrimmage kick spot)

포스트스크리미지키키의 벌칙을 적용할 경우, 포스트스크리미지키키 지점이 시행기점이 된다.(규칙 10-2-3)

- a. 킥이 필드오브플레이에서 종료되고 아래 예외 이외의 경우에는 포스트스크리미지키키 지점이 킥엔드 지점이 된다.
- b. 킥이 팀의 엔드존에서 종료된 경우, 포스트스크리미지키키 지점은 B팀의 20야드 라인이다.

특례:

1. 실패한 필드골의 시도에서 뉴트럴존을 넘은 후에 B팀이 터치하지 않았고, 뉴트럴존을 넘어서 데드가 선언된 경우 포스트스크리미지키키 시행은 다음과 같다.
 - (a) 프리비어스 지점이 B팀의 20야드라인 상 또는 그 바깥 (A팀의 골라인 방향)인 경우는 프리비어스지점
 - (b) 프리비어스 지점이 B팀의 20야드라인과 B팀의 골라인 사이인 경우 B팀의 20야드라인 (A.R.10-2-3-V)
2. 6-3-11이 적용되는 경우, 포스트스크리미지키키 지점은 B팀의 20야드라인이 된다.
3. 6-5-1-b가 적용되는 경우, 포스트스크리미지키키 지점은 리시버가 킥에 최초로 터치한 지점이다.

제26장 | 태클

태클이란 손이나 팔을 사용하여 상대방 선수를 붙잡든지 꺾는 것이다.

제27장 | 팀과 선수의 호칭

제1조 A팀과 B팀

A팀이란 볼을 가지고 플레이를 하라고 지명된 팀을 말하며, 그 호칭은 다음에 볼이 레디포플레이가 될 때까지 유효하다. B팀이란 그 상대 팀을 말한다.

제2조 공격팀과 수비팀

공격팀이란 볼을 확보한 팀 또는 볼이 소속되어있는 팀이다; 수비팀이란 그 상대 팀을 말한다.

제3조 키퍼와 홀더

- a. 키퍼란 펀트, 드롭킥 또는 플레이스킥을 규칙에 따라 하는 선수이다. 키퍼는 킥 후에 신체의 균형이 원상태로 돌아올 수 있는 충분한 시간이 지날 때까지 키퍼이다.
- b. 홀더란 지면 위나 티 위의 볼을 제어하는 선수이다. 스크리미지킥에서 키퍼가 더는 존재하지 않을 때까지 홀더이고, 볼이 킥된 때는 키퍼가 킥 후에 신체의 균형이 원상태로 돌아올 수 있는 충분한 시간이 지날 때까지 홀더이다.

제4조 라인맨과 백

a. 라인맨

1. 라인맨이란 자기편 스크리미지 라인 상에 정당하게 위치한 A팀의 선수를 말한다(규칙 2-21-2).
2. A팀의 선수로 양어깨를 가로지르는 선이 상대 팀의 골라인과 평행하고 (a) 자기가 스내 퍼(규칙 2-27-8)이거나 (b) 자기 머리가 스내퍼의 허리(벨트의 선)를 통과하는 수직면보다 전방에 있는 경우, 이 선수를 '스크리미지 라인 상에 있다'고 한다.

- b. 인테리어 라인맨. 인테리어 라인맨이란 스크리미지 라인 상의 양 끝에 있지 않은 라인맨을 말한다.
- c. 제한을 받는 라인맨. 제한을 받는 라인맨이란 인테리어 라인맨 또는 50-79의 번호를 부착한 라인맨으로 무릎 아래로 손을 내린 선수를 말한다.
- d. 백
 - 1. 백이란 라인맨 이외의 A팀의 선수로 자신에게서 가장 가까운 A팀의 라인맨의 허리(벨트선)를 통과하는 수직면보다 자기 머리나 어깨가 후방에 있는 선수를 말한다.
 - 2. 라인맨이외의 선수로 손으로 스냅을 받을 위치에 있는 선수도 백이라 한다.
 - 3. 라인맨은 스냅 전에 백으로서의 위치에 이동해 정지했을 때 백이 된다.

제5조 패서

패서란 정당한 포워드패스를 던지는 선수이다. 패서는 볼을 던지고 나서 패스가 성공, 실패 또는 인터셉트될 때까지나 그 플레이에서 다른 임무에 참여할 때까지 패서이다.

제6조 플레이어(선수)

- a. 플레이어(선수)란 교대선수, 피 교대선수 이외의 경기 참가자 중의 한 명이며, 인바운즈에 있건 아웃오브바운즈에 있건 규칙에 따라야 한다.
- b. 공중에 떠 있는 선수란 정상적인 러닝 외에 뛰어오르고(leap), 뛰고(jump), 뛰어 들고(dive), 띄우고(launch), 기타의 이유로 지면과 접촉하고 있지 않는 선수다.
- c. 피 교대 중인 선수는 교대선수에 의해 필드를 벗어나고 있는 선수이다.

제7조 러너와 볼캐리어

- a. 러너란 라이브볼을 확보한 선수 또는 라이브볼을 확보한 것 같이 보이게 하는 선수이다.
- b. 볼캐리어란 라이브볼을 확보한 러너이다.

제8조 스내퍼

스내퍼란 볼을 스냅하는 선수를 말한다. A팀의 선수로 볼이 있는 위치에 있으며 볼을 터치하거나 터치와 유사한 행동(손을 무릎 또는 무릎 아래로 내리는 동작)을 할 때 스내퍼가 된다.(규칙 7-1-3)

제9조 교대선수

- a. 정당한 교대선수란 다운과 다운 사이에서 선수와 교대하거나, 선수의 부족을 보충하는 선수를 말한다.
- b. 정당하게 교대를 한 선수는 필드오브플레이 또는 엔드존에 들어가 자기 팀 선수나 심판과 대화했을 때, 허들에 들어간 때, 공격이나 수비 포메이션에 위치했을 때, 또는 플레이에 참가했을 때에 선수가 된다.

제10조 피 교대선수

피 교대선수란 전 다운에서는 플레이에 참가했으나, 교대선수와 교대가 된 선수이며 엔드존이나 필드오브플레이를 떠난 선수를 말한다.

제11조 선수 부족

선수 부족이란 경기 중 팀의 플레이어가 11명보다 적을 때를 말한다.

제12조 자격을 몰수당한 선수

- a. 자격을 몰수당한 선수란 그 경기에 더는 참가할 자격이 없다고 선언된 선수를 말한다.
- b. 자격을 몰수당한 선수는 자격몰수 선언후 다음플레이전에 팀 퍼스널의 에스콧하에 게임구역에서 떠나야만 한다. 게임동안에 팀 책임자의 관리 하에 필드 오브 플레이에서 보이지 않는 곳에 있어야 한다.
- c. 전 시합의 자격몰수에 의해 시합 전반을 출장할수 없는 선수는 시합전의 연습에 참가할 수 있지만 시합의 전반에는 팀 책임자의 관리아래 필드 오브 플레이에서 보이지 않는 곳에 있어야 한다.

제13조 스쿼드멤버 (등록선수)

스쿼드멤버란 유니폼을 착용한 미식축구 경기 또는 플레이에 참가하려고 조직된 그룹의 일원을 말한다.

제14조 무방비 선수

무방비 선수란 자세나 집중의 초점에 따라 특히 부상을 당하기 쉬운 선수를 말한다. 의문시 무방비 선수다, 무방비 선수의 사례는 아래와 같고 아래의 경우에 한정된 것은 아니다::

- a. 볼을 던지려고 하는, 또는 던진 직후의 선수

- b. 포워드 패스를 받으려고 하는 리시버 또는 백워드 패스를 받으려는 위치에 있는 선수, 또는 완전하게 캐치를 했지만 스스로 자신을 방어할 수 있는 시간이 지나지 않았거나, 명확하게 볼 캐리어가 되지 않은 리시버
- c. 볼을 차려고 하거나 킥 직후의 키퍼, 또는 킥이나 리턴 중의 키퍼
- d. 킥을 캐치나 리커버하려는 킥 리터너, 또는 완전하게 캐치나 리커버를 했지만 스스로 자신을 방어할 수 있는 시간이 지나지 않았거나, 명확하게 볼 캐리어가 되지 않은 킥 리터너
- e. 지면에 넘어져 있는 선수
- f. 플레이에서 명확하게 떨어져 있는 선수
- g. 사각(死角)으로부터 블록을 당하는 선수
- h. 이미 상대 팀 선수에게 잡혀있는 볼 캐리어가 전진을 멈춘 경우
- i. 팀 확보 변경 후의 쿼터백
- j. 명확하게 플레이를 포기하고 발부터 슬라이딩하고 있는 볼 캐리어

제15조 인바운즈와 아웃오브바운즈 선수

- a. 아웃오브바운즈
 - 1. 선수의 신체 일부가 다른 선수나 심판 외에 경계선위나 바깥에 있는 어떤 것이라도 터치되면 아웃오브바운즈다.
 - 2. 공중에서 아웃오브바운즈 선수는 아웃오브바운즈에 접촉하지 않고 인바운즈에 접촉할 때까지 아웃오브바운즈에 있는 것이다.
- b. 인바운즈
 - 1. 인바운즈 선수는 아웃오브바운즈가 아닌 선수다.
 - 2. 인바운즈 선수가 공중에 떠 있게 되면 아웃오브바운즈 되기 전까지는 인바운즈다.

제28장 | 트리핑

트리핑이란 고의로 아랫다리 또는 발을 사용하여 상대선수(러너 제외)의 무릎 이하를 방해하는 행위를 말한다.(규칙 9-1-2-c)

제29장 | 계시 장치

제1조 게임클락

게임클락이란 심판의 감독 하에 경기 시간 60분을 측정할 수 있는 모든 종류의 시계를 말한다.

제2조 플레이클락

경기장에는 경기장의 양 끝에서 볼 수 있는 플레이클락을 설치해야 한다. 플레이클락은 40초와 25초 계시를 할 수 있어야 한다. 플레이클락은 통상 40초로 세팅되어 플레이 후 심판이 볼 데드 시그널하면 조작용에 의해 계시 시작된다.

제30장 | 플레이 종류

제1조 포워드패스 플레이

정당한 포워드패스 플레이란 볼이 스넵된 후부터 정당한 패스플레이가 성공, 실패 또는 인터셉트될 때까지를 말한다.

제2조 프리킥 플레이

프리킥 플레이란 볼이 정당하게 킁이 된 후부터 볼을 선수가 확보하거나, 또는 규칙에 따라 데드로 선언될 때까지를 말한다.

제3조 스크리미지킥 플레이

스크리미지킥 플레이란 볼이 스넵 된 후 스크리미지킥된 볼을 선수가 확보하거나 규칙에 따라 볼이 데드로 선언될 때까지를 말한다.

제4조 러닝 플레이와 런

- a. 러닝 플레이는 프리킥 플레이, 스크리미지킥 플레이, 정당한 포워드패스 플레이를 제외한 라이브볼 중의 모든 움직임을 말한다.
- b. 런이란 러닝 플레이 일부로 볼캐리어가 볼을 확보한 기간을 말한다.

- c. 볼캐리어가 펄블, 백워드패스, 부정한 포워드패스에 따라 볼의 확보를 잃었다면, 런엔드 지점(규칙 2-25-8)은 볼의 확보를 잃은 장소의 야드라인이 된다. 러닝 플레이란 런 뿐 아니라 확보를 잃은 볼이 재 확보되기까지의 사이 또는 볼데드가 선언되기까지 사이의 루스볼 상태도 포함된다.(A.R.2-30-4- I , II)
- d. 새로운 러닝 플레이는 선수가 볼을 확보 또는 재 확보하는 것으로 시작된다.

제31장 | 필드 에리어

제1조 필드

필드란 리미트라인과 리미트라인 사이의 지역과, 리미트라인과 팀 에리어를 포함한 지역과 공간을 말한다.(예외 : 필드 상방의 구조물)

제2조 필드오브플레이

필드오브플레이는 사이드라인과 골라인으로 둘러싸인 지역을 말한다.

제3조 엔드존

- a. 엔드존은 필드의 양 끝 부분에 있는 골라인, 양 사이드라인과 엔드라인으로 구성된 사각형의 구역을 말한다.
- b. 골라인과 골라인의 파일론은 엔드존에 포함된다.
- c. 팀의 엔드존이란 그 팀이 방어하고 있는 엔드존을 말한다.(A.R.8-5-1-VII 와 A.R.8-6-1- I)

제4조 경기장 표면

경기장 표면이란 엔드존과 필드오브플레이의 소재나 재질을 말한다.

제5조 경기장 내

경기장 내란 스타디움, 돐, 스탠드, 담장과 기타 구조물에 의해서 둘러싸인 곳을 말한다.(예외: 득점판은 경기장 내로 규정하지 않는다.)

제6조 사이드존

사이드존이란 해시마크와 인접하는 사이드라인 사이의 영역을 말한다.

제32장 | 폭력행위(싸움)

제1조

폭력행위란 선수, 코치, 유니폼을 입은 스쿼드멤버가 미식축구와는 상관없이 전투적인 태도로 상대를 때리려는 시도를 말한다. 그러한 행위는 아래의 행위를 포함하나, 아래에만 국한되는 것은 아니다.

- a. 상대를 팔이나 손, 다리나 발, 또는 신체의 어느 부위를 사용하여 치려는 시도로써 접촉 여부에 상관없다.
- b. 싸움으로 상대방의 보복을 유발하게 하는 스포츠맨답지 않은 행위(규칙 9-2-1과 9-5-1-a-c)

제33장 | 3-1의 (three and one) 원칙

벌칙의 시행에 관한 3-1의 원칙은 반칙에 대한 벌칙의 기술에서 시행지점이 특정되어 있지 않은 경우에 적용된다. 이 원칙의 적용방법은 10-2-2-c로 정한다.

제34장 | 태클박스(Tackle Box)

제1조 태클박스

- a. 태클박스란 뉴트럴존, 스내퍼에서 좌우 5야드 떨어진 양 사이드라인과 평행선과 A팀의 앤드라인에 둘러싸인 직사각형의 구역이다. (참고 부록 D)
- b. 태클박스는 볼이 존을 벗어나면 소멸한다.

제 3 편

피리어드, 경기 시간과 교대

제1장 | 피리어드의 시작

제1조 제1, 제3 피리어드

a. 게임전 몸풀기(Preamble Warmup).

정규 시즌에서, 각 팀은 게임전 몸풀기를 위해 킥오프 22분전까지만 운동장을 이용할 수 있다. 이것은 팀의 상호 동의서에 의해 미리 변경가능하다. 게임관리자가 이 규칙을 운영할 책임이 있다.

b. 경기의 전-후반은 킥오프에 의해서 시작된다.

c. 레퍼리는 예정된 경기 시작 시간 3분 전에 경기장 중앙에서 양 팀으로부터 4명 이하의 주장과 다른 심판 1명의 앞에서 동전을 던진다. 동전을 던지기 전에 레퍼리는 동전의 앞, 뒷면을 선택할 방문팀의 필드캡틴을 지정해 둔다. 후반전 시작 전에 레퍼리는 양 팀의 후반 선택을 확인한다.

d. 코인토스 중 양 팀 소속 선수들은 9야드 마크와 사이드라인 사이의 지역이나 팀에리어에 있어야 된다. 코인토스는 필드캡틴이 9야드 마크에서 안으로 들어올 때 시작되고, 9야드 마크 밖으로 되돌아가면 끝난다.

벌칙[d] : 석시딩 지점에서 5야드[S19]

e. 토스에서 이긴 팀은 다음의 사항중 하나를 선택할 수 있다.

1. 어느 팀이 킥오프할 것인가
2. 어느 골라인을 자기 팀이 방어할 것인가
3. 선택을 후반에 할 것인가.

f. 상대 팀은 위항의 1 또는 2중 남은 것을 선택한다.

g. 토스의 승자가 위항 3을 선택한 경우, 그 상대측의 선택 후, 위항의 1 또는 2중 남은 것을 선택한다.

h. 후반전에는 토스의 패자, 또는 위항 3을 선택한 승자는, 위항의 1 또는 2를 선택

택한다. 상대팀은 남아 있는 옵션을 선택한다.

제2조 제2, 제4 피리어드

제1, 제2 피리어드 사이와, 제3, 제4 피리어드 사이에서 각 팀은 자기 진영을 바꿔야 한다.

- a. 볼의 위치는 전 피리어드가 종료되었을 때의 골라인과 사이드라인과의 관계에서 정확하게 대응하는 위치에 있어야 한다.
- b. 볼의 확보, 다운의 수, 전진하여야 할 거리 등은 변경할 수 없다.

제3조 연장 피리어드

제4쿼터가 종결된 후 경기의 점수가 동점이 되었을 때 대한 미식축구협회에서는 연장 피리어드에서 승부를 결정짓기 위하여 다음과 같이 타이브레이크시스템을 적용한다.

- a. 제4 쿼터가 끝난 후 양 팀 선수들에게 각각 자기 팀에리어로 가도록 지시하고, 심판들은 50야드 선상에 모여 타이브레이크 절차에 대해 다시 한 번 확인한다.
- b. 심판들은 양 팀 주장들을(규칙 3-1-1) 경기장 중앙으로 인솔해 와서 경기 시작을 위한 토스를 한다. 이에 대한 절차는 경기의 처음 시작과 같은 방법으로 한다. 토스의 승자는 아래 중 하나의 선택권을 가진다.
 - ① 공격 또는 수비. 공격팀은 상대편 25야드라인에서 최초의 퍼제션 시리즈를 시작한다.
 - ② 연장 피리어드중 양 팀의 퍼제션 시리즈를 필드의 어느 쪽에서 할 것인가?
- c. 토스의 패자는 첫 번째 연장 피리어드 중에는 나머지를 선택하여야 하며, 이어지는 짝수 번째의 연장피리어드에서 먼저 위의 두 가지 중에서 선택할 선택권을 가진다.
- d. 연장 피리어드: 연장 피리어드는 2개의 퍼제션 시리즈로 구성된다. 지정된 25야드라인의 해시마크 라인 상 또는 그 사이에서 각각의 팀이 볼을 스냅하는 것으로 시작된다. 이 25야드라인은 상대 팀의 25야드라인이 된다. 스냅은 레디포플레이 전에 양 해시마크 사이 별도의 지점을 선택하지 않은 한 25야드라인 상의 양 해시마크의 중앙에서 하여져야 한다. 레디포플레이 후에는 팀 타임아웃 전에 A팀의 반칙 또는 오프세팅 반칙이 일어나지 않은 한 팀 타임아웃 후에 볼의 위치를 변경할 수 없다.
- e. 퍼제션 시리즈: 각 팀은 이 퍼제션 시리즈 동안, 득점하거나 새로운 퍼스트다운을 얻지 못할 때까지 볼을 소유한다. 볼의 팀 확보 변경 후 데드로 선언될 때까지

지는 라이브볼이다. 그러나 팀 확보의 변경 후에 A팀이 다시 볼을 확보하였더라도 새로운 퍼스트다운을 얻을 수 없다(A.R.3-1-3- I ~IX). A팀이나 B팀이라는 용어의 정의는 규칙 2-27-1의 규정과 같다.

- f. 득점: 정규 피리어드와 연장 피리어드에서 더 많은 득점을 한 팀이 승자가 된다. 전 e항에 정해진 규칙대로 연장 피리어드에는 양 팀이 같은 횟수의 퍼제션 시리즈를 하여야 한다. 단 B팀이 트라이 때 이외에 득점한 경우를 제외한다. 3번째 연장 피리어드부터는 터치다운을 성공한 팀은 반드시 2점짜리 트라이를 시도하여야 한다. 1점짜리 시도는 반칙은 아니지만 득점으로 인정은 안 된다. (A.R.3-1-3-X)

- g. 팀 확보 변경 후의 반칙: (A.R.3-1-3-XI~XIV)

1. 어느 팀에게나 거리를 후퇴시키는 벌칙은 연장전 규정에 따라 적용되지 않는다(예외 : 악의적인 퍼스널 파울. 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙, 데드볼 중의 퍼스널 파울, 데드볼 파울로 적용되는 라이브볼 파울에 대한 벌칙은 이어지는 플레이에 시행된다).
2. 그 다운 중 파울을 한 팀의 득점은 취소된다.
3. 다운 중 양 팀이 반칙하고, B팀이 확보의 변경 전에 반칙하지 않았다면 반칙은 상쇄되고, 다운은 되풀이 되지 않는다.

- h. 타임아웃: 각 팀은 매 연장 피리어드 중 1번의 타임아웃을 요청할 수 있다. 제4 피리어드에 사용하지 않은 타임아웃은 연장 피리어드 중 사용할 수 없고, 한 번의 연장 피리어드 중 사용하지 않은 타임아웃은 다음 연장 피리어드에서 사용할 수 없다. 한 연장 피리어드와 다음 연장피리어드 사이에서 사용한 타임아웃은 앞의 연장전에서 사용하지 않았더라도 계속되는 다음의 연장 피리어드에서 사용한 것으로 간주한다. 연장전은 볼이 최초로 스냅이 되는 순간부터 시작된다.

제2장 | 경기 시간과 휴식 시간

제1조 피리어드와 휴식 시간의 길이

대학팀의 경기에 있어서 경기 시간은 60분으로 하며 각각 15분씩으로 나누어진다. 제1피리어드와 제2피리어드(전반전) 그리고 제3피리어드와 제4피리어드(후반전) 사

이에 각각 1분간의 휴식시간을 둔다.(예외 : 제1과 제2퍼리어드 사이와, 제3과 제4퍼리어드 사이 1분간 휴식시간은 라디오나 TV 타임아웃에 따라 연장할 수 있다.)

- a. 모든 퍼리어드는 볼이 데드가 되고 레퍼리가 퍼리어드의 종료를 선언하여야 종료가 된다.[S14]
- b. 게임 전 양 팀 관계자의 합의가 없다면, 각 하프간의 휴식시간은 20분이다. 레퍼리는 두 번째 퍼리어드가 끝나는 즉시, 게임클락을 계시하는 시그널로 휴식시간을 시작해야 한다.[S2]

제2조 경기 시간의 조정

경기 시작 전 레퍼리는 일몰 또는 다른 상태를 고려하여 경기 시간과 하프타임을 축소할 수 있다. 이 경우에는 반드시 네 퍼리어드의 시간은 같아야 한다.

- a. 경기 중 어느 때라도 양 팀 감독과 레퍼리가 합의하면 경기 시간과 하프타임을 축소할 수 있다. (A.R. 3-2-2-I)
- b. 게임클락의 고장으로 인한 시간의 수정은 해당 퍼리어드에만 한다.
- c. 만일 레퍼리가 소요 시간에 대하여 확실히 안다면 시계를 재설정하여 계시한다.
- d. 플레이클락의 오차 수정은 레퍼리가 한다. 이 경우 플레이클락의 계시는 25초에서 시작된다(규칙 2-29-2).
- e. 각 팀의 책임 외의 이유로 플레이클락이 중단되고 소비된 경기 시간을 명확하게 알지 못하는 경우에는 새로운 계시를 시작하고, 게임클락은 규칙 3-2-4-b에 따라 시작한다.
- f. 퍼리어드 중 남은 시간이 40초 또는 25초 미만에 게임클락이 작동 중이면 40/25초용 시계는 각각 계시하지 않는다.
- g. 만일 규칙3-2-2-f와 상충하여 플레이클락이 계시되더라도 게임클락을 멈추어 저서는 안된다.

제3조 퍼리어드 시간의 연장

- a. 시간 종료가 되는 다운에서 다음에 정한 것이 1개 이상 일어난 경우, 퍼리어드는 계시대상 외의 다운(트라이는 제외)으로 연장되어야 한다.(A.R.3-2-3-I ~ VIII)
 1. 데드볼 파울로 적용하지 않는 라이브볼 파울이 발생하였고, 이 벌칙이 받아들여졌을 때(예외 : 규칙 10-2-2-g-1). 볼을 확보한 팀이 반칙을 범하고 그 벌칙이 다운의 상실을 포함한 경우, 퍼리어드는 연장되지 않는다.(A.R.3-2-3-VIII)

2. 반칙의 상쇄가 일어났을 경우.
3. 심판의 부주의한 휘슬이나 다른 잘못된 볼 데드 시그널이 있었을 때
- b. 추가된 계시 외의 다운은 앞의 3-2-3-a의 1,2,3으로 정해진 상황이 아닌 다운
까지 시행된다.
- c. 터치다운이 된 다운에서 시간 종료로 된 경우에는 트라이를 위해 피리어드를
연장한다.(예외 8-3-2-a)

제4조 계시 장치

a. 게임클락

경기 시간은 게임클락으로 측정되는데, 게임클락은 필드저지, 라인저지 또는 백저지가 조작하는 스톱워치를 이용할 수도 있고, 심판 지시에 따라 정당하게 수행할 수 있는 보조원이 조작하는 게임클락을 이용할 수도 있다. 게임클락의 종류는 게임 관리자에 따라 결정된다.

b. 40초 클락

1. 심판이 볼 데드 시그널하면, 플레이클락은 40초 계시를 시작한다.
2. 40초 계시가 심판이나 계시자의 조작에 의해서가 아닌 이유로(즉 시계의 오작동) 중지가 되면, 레퍼리가 게임클락을 정지시키고, 플레이클락을 40초로 리셋하는 시그널(양 손바닥 하늘을 향해 펴고, 어깨 위에서 수직으로 머리 위까지 들어 올렸다 내렸다 하는 모션)하고 즉시 계시해야 한다.
3. 40초용 시계가 시작되고 볼이 25초 이내에 스냅 될 준비가 되지 않으면, 레퍼리가 타임 아웃을 선언하고, 플레이클락을 25초로 세팅하는 시그널을 한다. 플레이가 준비되면 레퍼리는 레드포플레이 시그널[S1]하고, 플레이클락은 25초 계시를 시작한다. 게임클락은 레퍼리가 타임아웃을 선언했을 때 정지되어 있다면 스냅 시 계시를 시작해야 한다. 이 경우 레퍼리의 시그널에 따라 계시를 시작한다.(규칙 3-2-2-f)(A.R.3-2-4- I 와 II)

c. 25초 클락

아래 같은 경우, 심판이 게임클락을 정지시키는 시그널을 하면, 레퍼리는 플레이클락을 25초로 세팅하는 (한 손바닥을 하늘을 향해 펴고, 어깨 위에서 수직으로 머리 위까지 들어 올렸다 내렸다 하는 모션) 시그널을 해야 한다.

1. 벌칙 시행 시
2. 팀 타임아웃
3. 미디어 타임아웃

4. A팀 선수의 부상에 의한 타임아웃. B팀 선수의 부상 시 플레이클락은 40초로 세팅한다.
 5. 거리 측정
 6. B팀에 퍼스트다운이 주어진 경우
 7. 프리킥을 제외한 킥 플레이 후
 8. 터치다운을 제외한(트라이가 아닌) 득점 후
 9. 새로운 피리어드 시작할 때
 10. 연장전에서 한 팀의 퍼제션 시리즈의 시작
 11. 다른 이유로 진행이 중단될 때
 12. 플레이 중 공격팀 선수의 헬멧이 완전히 벗겨진 경우. 수비팀 선수의 헬멧이 완전히 벗겨진 경우에는 플레이클락은 40초로 세팅한다. [예외: 전 후반에 10초 감산의 선택이 있는 경우에는 어느 팀에 대해서나 플레이클락은 25초로 세팅한다.]
- 플레이 재개가 준비되면, 레퍼리는 레디포플레이 시그널[S1]을하고, 플레이 클락은 25초계시를 시작한다.

d. 시계의 고장

40/25초용 시계가 작동되지 않으면, 레퍼리는 즉시 양 팀의 감독에게 통보하고, 양쪽의 계시 장치의 전원을 끈다.

제5조 볼을 스파이크한 후에 한 플레이를 하기 위한 최소한의 시간

각 쿼터 종료까지 3초 이상 남은 상태로 게임클락이 멈춰있고, 레퍼리의 시그널에 따라 계시가 시작되는 경우, 공격팀은 볼을 곧장 지면에 던진 후(규칙 7-3-2-f) 추가 플레이를 할 수 있다. 남은 시간이 2초 또는 1초의 경우, 오직 한 플레이만 가능하다.(A.R.3-3-5-I)

제3장 | 타임아웃: 계시의 시작과 정지

제1조 타임아웃

- a. 공식규칙에 따라 계시를 정지할 경우, 팀 또는 레퍼리 타임아웃을 할 경우, 심판은 타임아웃의 시그널을 하여야 한다. 다른 심판들도 타임아웃의 시그널을

- 하여야 한다. 레퍼리는 규칙에 규정되지 않은 사태에 대해 임의로 레퍼리 타임아웃을 할 수 있다.(A.R.3-3-1-VI)
- b. 타임아웃을 모두 사용한 팀이 타임아웃을 요청한 경우 심판은 그 요청을 받아들이면 안 된다.(A.R.3-3-4)
 - c. 경기가 시작된 후에는 하프타임의 휴식시간을 제외하고 선수는 필드오브플레이어나 엔드존에서 볼을 사용하여 연습하면 안 된다.

제2조 계시의 시작과 정지

- a. 프리킥. 볼이 프리킥된 경우, 게임클락은 볼이 필드오브플레이어에서 정당하게 터치되었을 때, 또는 B팀의 엔드존에서 B팀에 의해 정당하게 터치되어 골라인을 가로 질렀을 때, 계시를 시작하고 공식규칙에 따라 데드가 되었을 때 계시를 멈춘다.(A.R. 3-3-2-VI)
- b. 스크리미지 다운. 피리어드가 스크리미지 다운으로 시작되는 경우에는 게임클락은 볼이 정당하게 스냅되었을 때 계시를 시작한다. 다른 스크리미지 다운에서는 게임클락은 볼이 정당하게 스냅된 때(3-3-2-d), 또는 레퍼리에 의해 사전의 시그널(3-3-2-e)에 따라 계시가 시작된다. 게임클락은 트라이 중이나 피리어드의 연장 또는 연장 피리어드 사이에는 작동시키지 않는다.(A.R.3-3-2- I ~ IV)
- c. 득점 후. 터치다운, 필드골, 세프티후 심판의 시그널에 따라 게임클락을 정지한다. 용인된 반칙이 점수를 없애는 것이 아니라면 전향 (a)에 기준하여 계시를 시작한다. 볼이 정당하게 스냅될 때 계시가 시작된다.
- d. 스냅으로 계시 시작. 아래에 열거한 경우에 게임클락은 심판의 시그널로 계시를 정지한다. 다음 플레이가 스냅에 따라 시작되는 경우 게임클락은 스냅에서 계시를 시작한다.
 - 1. 터치다운의 경우
 - 2. 전후반전 남은 시간 2분 미만에서 A팀의 볼캐리어의 펌블, 또는 백워드패스가 아웃오브바운즈가 된 경우 (예외: A팀의 전방 펌블 후에는 게임클락은 레퍼리의 시그널에 따라 계시 시작한다.)
 - 3. B팀에 퍼스트다운이 주어지고 스냅으로 다음플레이가 시작될 경우 (A.R.3-3-2-V)
 - 4. 포워드패스가 실패한 경우
 - 5. 팀 타임아웃이 인정된 경우

6. 볼이 부정하게 (규칙 부적합) 된 경우
7. 필요한 장비 (규칙 1-4-4) 또는 부정한 장비 (규칙 1-4-7)의 위반이 있는 경우
8. 정당한 킥 다운이 종료된 경우(A.R.3-3-2-VI)
9. 리턴킥이 일어난 경우
10. 뉴트럴존을 넘어서 스크리미지킥이 행해진 경우
11. 스크리미지킥 포메이션에서 A팀이 지연 반칙을 범한 경우
12. 피리어드가 종료된 경우
- e. 레퍼리의 시그널로 계시 시작. 아래에 열거된 경우에는 게임클락은 심판의 시그널로 계시를 정지한다. 다음 플레이가 스냅에 따라 시작되는 경우, 게임클락은 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한다.
 1. 플레이 또는 별칙의 적용 결과, A팀에 퍼스트다운을 줬을 경우
 2. A팀의 전방 펄들이 아웃오브바운즈에 나갔을 경우
 3. 전·후반 남은 시간 2분 미만의 경우를 제외하고, A팀의 볼캐리어의 펄드 또는 백워드 패스가 아웃오브바운즈로 나간 경우
 4. 별칙이 완료된 경우 (예외 3-4-4-c)
 5. 한 명 또는 그 이상의 선수 또는 심판의 부상자를 위한 타임아웃의 경우 (A.R.3-3-5- I ~V)
 6. 부주의한 휘슬이 나온 경우
 7. 퍼스트다운을 위한 계측이 필요한 경우
 8. 양 팀의 원인으로 볼이 레디포플레이로 되는 것이 지연된 경우 (A.R.3-3-1-III)
 9. 라이브볼이 심판의 확보 하에 있는 경우
 10. 헤드코치와 협의가 필요한 경우
 11. 레퍼리가 라디오 또는 TV 타임아웃을 허락한 경우
 12. 레퍼리의 재량에 의한 타임아웃이 선언된 경우
 13. 레퍼리가 부정한 소음의 타임아웃을 선언한 경우 (A.R.9-2-1-b-6)
 14. 시간을 절약하기 위한 부정한 패스를 던졌을 경우 (A.R.7-3-2- II~VII) (예외 3-4-4-c)
 15. 레퍼리가 40/25초 계시를 중단시킨 경우
 16. 플레이 중에 선수의 헬멧이 완전히 벗겨진 경우
 17. 어느 팀이라도 데드볼 파울을 범했을 경우
- f. 레퍼리의 시그널이 아닌 스냅으로 계시의 시작. 스냅으로 계시 시작되는 상황

(규칙 3-3-2-c, 3-3-2-d)과 함께 레퍼리의 시그널로 계시를 시작하는 것이 되는 하나 그 이상의 상황 (규칙 3-3-2-e)이 발생한 경우 스냅으로 계시를 시작한다.[예외: 규칙 3-4-4(10초 런오프)는 이 규칙을 대신한다. (A.R. 3-3-2-VII, -IX)]

제3조 게임의 일시 정지

- a. 레퍼리는 아래 같은 경우 경기를 일시 정지시킬 수 있다.
- b. 공식규칙을 적용받지 않는 사람의 행동이나 공식규칙에 규정되어 있지 않은 무엇인가의 이유에 의해 경기의 진행이 방해받는 경우, 레퍼리는 아래의 조치를 한다.
 1. 경기를 중단시키고 선수를 팀에리어로 돌려보낸다.
 2. 문제 해결을 경기주최자에 맡긴다.
 3. 만족할 상황이 되었다고 판단되는 경우 경기를 재개한다.
- c. 제4퍼리어드 종료 전에 3-3-3-a와 b에 따라 중단된 경기가 즉시 재개되지 못하는 경우 아래와 같이 처리한다.
 1. 경기단체의 규칙에 따라 후일 재경기를 한다.
 2. 경기종료로 최종득점을 결정한다.
 3. 경기를 몰수한다.
 4. 경기 무효를 선언한다.

* 경기단체는 앞의 조항 중에서 결정해야 한다. 경기단체의 규정이 양 팀에 적용되지 않는 경우에는 양 팀 코치의 의견을 참고하여 경기의 주최자가 결정한다. (규칙 8-1-2)
- d. 제4 퍼리어드 후, 3-3-3-a와 b에 따라 중단된 경기가 즉시 재개되지 못하는 경우 경기는 동점으로 종료된다. 최종득점은 완료된 최후의 퍼리어드 종료 시의 득점이다. (주: 플레이오 프에 대해 승자를 결정해야 할 경우에는 경기단체의 규정에 따라 재개의 일시, 그라운드를 결정한다.)
- e. 중단된 경기가 재개되는 경우에는 남은 시간, 다운, 시리즈 획득선까지의 거리, 필드 위의 볼 위치, 선수의 유자격성 등은 중단되었을 때와 같은 상황이어야 한다.

제4조 팀 타임아웃

어느 팀의 유효한 타임아웃이 남아있을 경우, 볼 데드 시에 그 팀의 어느 선수 또는 감독의 타임아웃 요청을 심판은 받아들여야 한다.

- a. 각 팀은 전·후반 각각 3번씩 타임아웃을 요청할 수 있다.
- b. 볼이 데드로 선언된 후 스냅 전에 정당한 교대선수가 9야드라인 내에 있다면 타임아웃을 요청할 수 있다.(A.R.3-3-4- I)
- c. 전 다운에 참가한 선수는 볼이 데드로 선언된 후, 스냅 전에 9야드 표시 이내에 있지 않더라도 타임아웃을 요구할 수 있다.(A.R.3-3-4- I)
- d. 팀에리어 또는 코칭 박스나 그 근처에 있는 감독은 볼이 데드가 선언되고 난 후 부터 다음의 스냅 전에 타임아웃을 요청할 수 있다.
- e. 팀 감독의 생각에 규칙이 잘못 적용됐다고 판단되면 경기장 내의 선수, 교대선수 또는 감독은 레퍼리와 감독의 협의를 요청할 수 있다. 만약 규칙의 적용이 변경되지 않고 즉 레퍼리의 판정이 옳았다면 그 감독이 속한 팀은 하나의 타임아웃이 강제로 부과되고, 만약 타임아웃이 모두 사용되어 없으면 딜레이오브게임 벌칙이 적용된다.
 - 1. 오직 레퍼리만이 감독의 협의 요청에 대해 경기의 계시를 중지시킬 수 있다.
 - 2. 협의의 요청은 경기를 위한 볼이 스냅이 되기 전, 또는 프리킥이 되기 전에 그리고 제2피리어드와 제4 피리어드가 끝나기 전에 요청되어야 한다.(규칙 5-2-9, 11-1)
 - 3. 감독과 협의 후에 팀 타임아웃 요청이 있으면 레퍼리에 의해서 팀 타임아웃이 부여된다.

제5조 인저리 타임아웃

- a. 부상선수가 발생한 경우:
 - 1. 부상선수가 발생한 경우 레퍼리는 레퍼리 타임아웃을 선언할 수 있지만, 부상선수는 적어도 1회 이상 다운의 경기에 참여할 수 없다.
 - 2. 그 부상선수가 곧바로 다음의 다운에 참여하려면 소속팀은 타임아웃을 요청하여야 한다.
 - 3. 소속팀이 타임아웃이 모두 사용된 경우에는 부상선수는 반드시 1회 이상의 다운에 참여 할 수 없다.
 - 4. 경기에 참여하는 자가 분비물이나 피를 흘리는 부상이나 상처를 입었을 경우, 해당 선수나 심판은 팀에리어로 들어가서 적절한 치료를 받아야 한다. 심판 또는 의료진의 허가 없이는 경기장으로 돌아올 수 없다.(A.R.3-3-5- I-VII)
- b. 시간을 벌기 위하여 부상을 당한 척하는 선수가 발견되면 “미식축구 강령 (참고 코치의 윤리-h)”에 입각한 강력한 주의를 시켜야 한다.

- c. 부상선수 타임아웃 후에 팀 타임아웃을 선언할 수 있다.
- d. 심판이 부상당했을 때도 역시 레퍼리는 레퍼리 타임아웃을 선언할 수 있다.
- e. 수비팀 선수의 부상 타임아웃 때는, 플레이클락을 40초로 세팅한다.
- f. 전·후반 1분 미만을 남기고 계시가 정지된 것이 단지 선수의 부상 때문이라면 (부상 선수 또는 같은 팀 선수의 헬멧이 벗겨진 경우, 규칙 3-3-9 제외) 상대 팀에게 10초 런오프의 선택이 주어진다.
 - 1. 플레이클락은 수비팀 선수가 부상한 경우에는 40초에, 공격팀의 선수가 부상한 경우에는 25초로 세팅한다.(규칙 3-2-4-c-4)
 - 2. 10초 런오프가 선택된 경우에는 레퍼리의 시그널로 게임클락의 계시가 시작된다. 10초 런오프가 선택되지 않은 경우에는 스냅에서 게임클락이 계시를 시작한다.
 - 3. 해당팀에 타임아웃이 남아있다면 팀 타임아웃을 사용하여 10초 런오프를 피할 수 있다.
 - 4. 상대팀 선수의 부상이 발생한 경우에는 10초 런오프를 선택되지 않는다.(A.R.3-3-5 VIII과 IX)

제6조 바이얼레이션 타임아웃

다운과 다운 사이에, 규칙1-4-7, 1-4-8 또는 9-9-2-d에 위반되는 경우, 또는 볼이 데드가 된 사이에 규칙 3-3-4-e에 위반이 되면 팀의 타임아웃은 석시딩 지점에서 부과된다.(규칙 3-4-2-b)

제7조 타임아웃 시간

- a. 선수나 감독에 의해 요구된 팀 타임아웃은 어떤 경우라도 1분30초를 초과할 수 없다. (예외: 3-3-4-e-3). 이 시간에는 플레이클락의 25초도 포함된다.
- b. 팀의 감독이 양손을 양어깨에 대는 시그널을 보내며 레퍼리와 협의의 위해 팀 타임아웃을 요청하는 경우, 타임아웃의 길이는 30초이다. 이 시그널은 타임아웃의 요구 직후에 하여야 한다.
- c. 그 외의 타임아웃은 라디오, TV 타임아웃을 포함해서 레퍼리가 목적 수행에 필요하다고 보는 이상의 시간은 초과할 수 없다. 그러나 어떠한 타임아웃이라도 부상선수를 위한 것이라면 레퍼리는 그 길이는 연장할 수 있다. (참고 부록 A ‘필드의 중대한 부상 발생 시의 심판용 지침’)
- d. 1분 30초간의 타임아웃을 얻은 팀이, 1분도 되기 전에 경기를 할 의사가 있고

- 상대 팀도 이에 동의했을 경우 레퍼리는 레디포플레이를 선언할 수 있다.
- e. 레퍼리 타임아웃 시간은 상황에 따라 달라질 수 있다.
 - f. 주장은 본인 또는 팀 동료가 타임아웃기간 중 사이드라인에서 팀 감독과 상의하기 전에 벌칙의 수락 여부와 같은 선택이 있으면 먼저 결정하여야 한다.
 - g. 세이프티, 트라이, 성공한 필드골 후의 휴식시간은 1분을 초과할 수 없다. 라디오나 TV를 위해서는 연장될 수 있다.

제8조 레퍼리의 선언

규정시간을 사용하는 타임아웃(규칙 3-3-7-a)의 경우, 레퍼리는 1분경과 후 양 팀에 이와 같은 사실을 알리고 5초 후에 볼이 레디포플레이가 되는 것을 선언한다.

30초짜리 팀 타임아웃(규칙 3-3-7-b)의 경우, 레퍼리는 30초가 지난 후 양 팀에게 알리고 5초 후에 볼의 레디포플레이를 선언해야 한다.

- a. 각 하프에서 3번째의 팀 타임아웃이 요청되었을 때, 레퍼리는 해당 팀의 주장과 감독에게 그 사실을 알려 주어야 한다.
- b. 만일 게임클락을 공식 계시시계로 사용하지 않을 때에는 각 하프에 있어서 남은 시간이 2분일 때에 양 팀의 주장과 감독에게 알려 주어야 한다. 레퍼리는 그와 같은 행위를 하기 위해 필요하다고 생각되면 계시시계를 정지시킬 수 있다.
 - 1. 플레이클락의 계시는 중단되지 않는다.
 - 2. 2분 통보 후 계시는 스냅부터 시작된다.
- c. 게임클락이 공식시계가 아니면 각 전 후반 종료 2분 전에는 레퍼리 또는 레퍼리의 대리인은 각 팀의 주장과 감독에게 매번 시계가 정지할 때마다 남은 시간을 알려 주어야 한다. 또한 이때 레퍼리의 대리인은 시간을 릴레이하려고 팀에 리어를 나와 리미트라인을 따라 머물러도 된다.

제9조 헬멧이 벗겨진 경우 - 타임아웃

- a. 다운 중에 선수의 헬멧이 완전히 벗겨진 경우, 상대측의 반칙에 따른 직접적인 결과인 경우를 제외하고는, 그 선수는 다음 다운에 경기에 참가할 수 없다. 게임클락은 다운의 종료 시에 계시 중지한다. 만약 해당 선수의 팀이 타임아웃을 사용한다면 그 선수는 게임에 참여할 수 있다.
- b. 해당 선수나 동료의 부상 때문이 아니라(규칙 3-3-5), 헬멧이 벗겨진 것 만에 따라 계시정지가 된 경우에는 아래의 항목을 적용한다.(A.R.3-3-9-1-III)
 - 1. 선수가 공격팀이라면 25초, 수비팀 선수라면 40초로 플레이클락을 세팅한

- 다. 전·후반 남은 시간이 1분 이상인 경우, 레퍼리의 시그널로 게임클락 계시를 시작한다.
2. 전·후반의 남은 시간이 1분 미만인 경우, 상대방의 반칙의 결과로 헬멧이 벗겨진 경우 이외에는 상대 팀은 '10초 감산'을 선택할 수가 있다. 이 경우 플레이클락은 25초로 세팅한다. 10초 감산이 선택된 경우, 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한다. 10초 감산이 선택되지 않은 경우에는 스냅에서 계시가 시작된다. 타임아웃이 남아 있다면 타임아웃을 사용하여 10초 감산을 피할 수 있다. (A.R. 3-3-9-IV)
- c. a항의 상황에서 볼캐리어의 헬멧이 벗겨진 경우, 볼은 데드가 된다(4-1-3-q). 선수가 볼캐리어가 아닌 경우, 볼은 라이브인 상태이지만 그 선수는 직후의 연속적인 움직임을 제외하고 계속해서 플레이에 참가할 수 없다(규칙 9-1-17). 그 다운 중에 헬멧을 다시 착용하여도 플레이에 참가할 수 없다. 정의에 따라 이러한 선수는 명백하게 플레이에서 벗어난 선수로 취급된다.(규칙 9-1-12-b)
- d. 다운 중에 의도적으로 헬멧을 벗는 행위는 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙이 된다.(9-2-1-a-1- I)

제4장 | 지연/클락 전술

제1조 전·후반 경기 시작 지연

- a. 각 팀은 전·후반 경기 시작 전에 예정시간에 맞추어 반드시 필드 내에 있어 경기를 진행할 수 있도록 하여야 한다. 만일 양 팀이 모두 먼저 입장하기를 거부할 경우 홈팀이 먼저 입장을 해야 한다.

벌칙 : 석시딩 지점으로부터 15야드 [S7과 S21]

- b. 경기주최 측은 전·후반 경기 예정시각에 경기가 시작할 수 있도록 필드를 정리하여야 한다. 밴드, 연설, 발표, 홈커밍데이와 같은 행사는 주최 측이 담당하므로 주최 측은 전·후반 경기를 정시에 시작할 수 있도록 만반 조치를 해야 한다.

벌칙 : 석시딩 지점에서 10야드 [S7과 S21]

(예외 : 주최 측의 통제를 벗어난 경우 레퍼리는 상황에 따라 벌칙보류)

제2조 경기의 부정한 지연

- a. 심판은 게임 중에 볼이 끊임없이 레디포플레이가 되게 해야 한다. 볼이 레디포

플레이후 40초 또는 25초 이내에 플레이가 시작되지 않은 경우(규칙 3-2-4)는 부정한 지연이 된다.

b. 기타 부정한 지연은 다음과 같다.

1. 볼이 데드된 후 볼을 고의로 전진시켰을 때
2. 3회의 팀 타임아웃을 모두 사용한 후 규칙 1-4-8, 3-3-4-e 또는 9-2-2-d을 위반 하였을 때
3. (하프 후가 아닌) 피리어드 사이에 즉 제1, 제3피리어드 후, 점수가 난 후, 라 디오, TV, 타임아웃 후 또는 어느 때가 되었든 레퍼리가 경기에 임하라고 지 시했는데도 경기 준비가 안 된 팀
4. 공격팀의 시그널을 혼란스럽게 만드는 수비팀의 말에 의한 전술(규칙 7-1-5-a-3)
5. 공격팀의 부정한 출발을 유발하는 수비팀의 행동(규칙 7-1-5-a-4)
6. 레디포플레이 전에 볼을 플레이한 경우 (규칙 4-1-4)
7. 사이드라인 방해 (규칙 9-2-5)
8. 심판이 볼을 레디포플레이하는 것을 명백하게 지연시키는 행위
별칙 : 데드볼 파울. 석시당 지점에서 5야드[S7과 S21]

제3조 부당한 클락 전술

어느 한 팀이 명확하게 부당한 방법으로 고의로 시간을 벌거나 소모하고자 할 때 레퍼리는 자기 판단에 따라 게임클락 또는 플레이클락을 정지시키거나 가계 할 수 있다. 이것에는 득점이 많은 팀이 반칙했다면, 스냅과 동시에 계시하는 것을 포함된다. 전후반 종료 2분 이내에 득점이 앞선 팀(또는 동점인 경우 양 팀 모두 해당)의 반칙에 대한 벌칙을 시행하려고 게임클락이 정지된 경우 피반칙팀은 스냅부터 계시시작을 선택할 수 있다. A팀이 시간을 절약하려고 부정한 포워드패스 또는 백워드패스를 한 경우는 게임클락은 레디포플레이 시그널부터 계시를 시작한다.(규칙 3-3-2-e-14) (A.R.3-4-3- I ~IV)

제4조 게임클락의 10초 감산 - 반칙에 의한 경우

- a. 전·후반 남은 시간 1분 미만에서 게임클락이 움직이고 있고 팀 확보의 변경 전에 어느 팀의 선수가 계시를 즉시 멈추는 반칙을 범한 경우, 피 반칙팀은 게임 클락의 남은 시간에서부터 10초 감산을 선택할 수 있다. 다음과 같은 반칙이 이에 해당하지만, 이것에만 한정되지는 않는다.

1. 스냅을 방해하는 반칙 [즉: 부정 출발, 인크로치먼트, 뉴트럴존내의 선수 접촉에 의한 수비팀 오프사이드 등 (A.R.3-3-4-IV)]
2. 계시를 멈추기 위해 던진 인텐셔널 그라운드
3. 실패한 부정한 포워드패스
4. 계시를 멈추기 위해 아웃오브바운즈 시키는 백워드패스
5. 계시를 멈추기 위한 의도적인 반칙

피 반칙팀은 거리별칙을 수락하고 10초 감산을 사퇴할 수 있다. 거리별칙을 사퇴하는 경우에는 규칙에 따라 10초 감산도 사퇴된다.
- b. 10초 감산은 게임클락이 움직이고 있지 않을 때나 계시를 즉시 멈추지 않는 반칙(예: 부정한 포메이션)에는 적용되지 않는다.
- c. 10초 감산을 포함한 별칙이 시행된 후에는 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한 다. 10초 감산이 시행되지 않은 경우에는 스냅에서 계시가 시작된다. (참고: 이 규칙은 규칙 3-3-2-f를 대신한다. (A.R. 3-3-2-VIII, -IX))
- d. 반칙팀에 타임아웃이 남아있는 경우, 팀 타임아웃을 사용하여 10초 감산 규칙을 피할 수 있다. 이 경우 계시 시작은 스냅에서 시작한다.
- e. 오프세팅 파울의 경우 10초 감산을 적용하지 않는다.(A.R.3-4-4-IV)

제5장 | 교대

제1조 교대 절차

양 팀의 정당한 교대선수는 각 피리어드 사이, 득점이나 트라이 후 혹은 다운과 다운 사이의 시간을 이용하여 교대하거나 부족선수를 데우면서 경기에 참가할 수 있다.

제2조 정당한 교대

정당한 교대선수는 다음과 같은 것을 위반하지 않고, 플레이어와 교대하고 또한 플레이어의 부족을 보완할 수 있다.

- a. 교대선수는 볼이 플레이 중에 필드오브플레이나 엔드존으로 들어올 수 없다.
- b. 11명을 초과한 경우, 선수는 플레이 중에 필드오브플레이나 엔드존을 떠날 수 없다.(A.R.3-5-2- I)
- c. 1. 정당한 교대선수는 자신의 팀에리어에서 직접 필드오브플레이로 들어간다. 교대선수, 선수, 퇴장하는 선수는 자기 팀의 팀에리어에 가장 가까운

사이드라인으로 나가 자기 팀에리어로 향해야 한다.

2. 퇴장하는 선수는 엔드존을 포함해 필드오브플레이에서 즉시 나가야 한다.

퇴장하는 선수는 교대선수가 선수가 된 후, 3초 이내에 허들이나 자기 포지션을 떠났다면 즉시 나갔다고 볼 수 있다.

- d. 교대되어 들어간 선수는 적어도 1회의 다운에는 참가하여야 한다. 단 각 피리어드 사이 휴식시간, 득점 후, 팀이나 레퍼리의 타임아웃을 쫓을 때(예외 : 라이브볼의 아웃오브바운즈, 패스 실패)는 예외이다.(A.R.3-5-2-III과 VII)

벌칙[c-d] : 데드볼 시; 석시딩 지점으로부터 5야드[S22]

- e. A팀이 선수교대를 한 경우 심판은 볼을 스냅시키지 말고 B팀에 선수교대의 기회를 주어야 한다. 교대와 교대를 가장한 과정에서 명확하게 수비팀에 불이익을 주려는 A팀의 스크리미지 라인에 급하게 위치해 볼을 스냅해서는 안된다. 볼이 레디포플레이 후에 이러한 행위가 있다면 심판은 B팀의 교대선수가 위치를 잡고 피 교대선수가 필드오브플레이를 나갈 때까지 볼을 스냅 시켜서는 안된다. B팀은 신속하게 교대해야 한다.

벌칙(첫 번째) : 데드볼 파울. B팀이 신속하게 선수 교대를 하지 않은 경우에는 B 팀에 경기 지연의 반칙. 또는 플레이클락의 시간이 없어진 원인을 만든 A팀에 경기 지연 반칙. 석시딩 지점으로부터 5야드 벌칙[S21]. 레퍼리는 팀 감독에게 이후의 같은 행위는 스포츠맨답지 않은 행위로 벌칙을 부과한다는 것을 통보한다.

벌칙(두 번째 이후) : 데드볼 파울. 스포츠맨답지 않은 행위. 심판은 즉시 휘슬을 불고 석시딩 지점에서 15야드 벌칙 [S27]

제3조 12명 이상의 선수

- a. A팀은 12명 이상으로 허들을 풀 수 없다. 또 3초 이상, 12명 이상으로 허들하거나 포메이션을 만들 수 없다. 이럴 때 심판은 플레이를 중지시켜야 한다.

- b. B팀은 공격팀의 포메이션에 대응하려고서 한때 12명이 필드에 있어도 되지만 스냅되었을 때 12명 이상이 있을 수 없다. 이럴 때 심판은 플레이를 중지시켜야 한다.(A.R. 3-3-3-V)

벌칙[a-b]: 데드볼 반칙. 석시딩 지점에서 5야드 [S22]

- c. 심판이 다운 중 또는 다운의 종료까지 12명 이상의 선수가 있다는 것을 알지 못한 경우나 B팀 선수가 스냅전에 필드로 들어갔으나 포메이션을 형성하지 못했다면, 라이브볼 반칙으로 취급한다.(A.R. 3-5-3-V-VI)

벌칙: 라이브볼 반칙. 프리비어스 지점에서 5야드 [S22]

제 4 편

볼인플레이, 데드볼, 아웃오브바운즈

제1장 | 볼인플레이, 데드볼

제1조 데드볼이 라이브볼로 되는 경우

데드볼은, 레디포플레이 후에 정당하게 스냅되거나 정당한 프리킥이 될 때 라이브볼이 된다. 레디포플레이 전에 스냅 또는 프리 킥이 되면, 데드 볼의 상태이다. (A.R.2-16-4-1, A.R.4-1-4- I 과 II, A.R.7-1-3-IV, A.R.7-1-5- I , II)

제2조 라이브볼이 데드볼로 되는 경우

- a. 라이브볼은 규칙에 따라 정지되었을 때, 또는 심판이 휘슬(심판의 부주의한 휘슬도 포함)을 불었을 때 데드볼이 된다. 또한, 다른 이유로 심판이 데드 신호를 했으면 라이브볼은 데드볼이 된다.(A.R.4-2-1-II와 A.R.4-2-4-1.
- b. 다운 중 심판이 부주의한 휘슬을 불었을 경우나 심판이 데드볼 시그널을 한 경우 아래와 같이 조치한다.(규칙 4-1-3-k, m)
 1. 볼을 어느 선수가 확보한 경우, 볼을 확보한 팀은 데드된 지점에서 다음플레이를 하거나 리플레이를 선택할 수 있다.
 2. 펄블, 백워드패스 또는 부정확한 패스에 의해 볼이 루스되었을 경우, 루스가 되기 전에 볼을 확보하고 있던 팀은 볼을 놓쳤던 지점에서 다음 플레이를 하거나, 리플레이를 선택할 수 있다.
 3. 정당한 포워드패스나 프리킥 또는 스크리미지킥의 경우, 프리비어스 지점에서 리플레이를 한다.
 4. 트라이 또는 연장전에서 B팀이 확보한 후에 잘못된 휘슬이 불어지면 트라이 또는 연장전의 폐제션 시리즈는 끝난다.
- c. 위의 다운 중, 반칙이나 바이얼레이션이 일어난 경우, 반칙 또는 바이얼레이션에 부과된 벌칙 등은, 다른 규칙에 저촉되지 않는 한 다른 플레이의 경우와 같이 처리되어야 한다.(A.R. 4-1-2- I , II)

제3조 볼이 데드로 선언되는 경우

다음과 같은 경우 라이브볼은 데드로 되며 심판은 휘슬을 불든지 볼 데드를 선언하여야 한다.

- a. 골포스트를 맞힌 후 득점으로 연결된 킥된 볼 이외의 볼이 아웃오브바운즈로 나갔을 때, 볼 캐리어가 아웃오브바운즈로 나갔을 때, 또는 볼캐리어의 전진이 막혔을 때. 의심스러운 경우 볼은 데드이다.(A.R.4-2-1-II)
- b. 볼캐리어의 손과 발 이외의 신체의 일부가 지면에 접했을 때, 또는 볼캐리어가 태클을 당하거나 다른 이유로 넘어졌을 때, 손과 발 이외의 신체 부분이 지면에 접촉되고 순간 볼이 루스되었을 때 볼은 데드로 선언된다. 의심스러운 경우 데드이다(예외 : 공격팀의 선수가 플레이스킵을 위해 볼을 가지고 있고, 같은 팀의 선수가 킥한 척하였을 경우 또는 스냅 시에 볼을 킥할 수 있는 위치에 있는 경우에는 볼은 라이브볼인 상태이며 볼은 그 후 규칙에 따라 킥, 패스 또는 전진시킬 수 있다. (A.R.4-1-3-I))
- c. 터치다운, 터치백, 세이프티, 필드골 또는 트라이가 성공했을 때 또는 볼이 뉴트럴존을 넘은 후 B팀에 터치되지 않은 실패된 필드골의 시도에서 볼이 B팀의 엔드존이나 아웃오브바운즈에 닿은 경우(6-1-7-a, 6-3-9 A.R.6-3-9-I)
- d. 트라이 중에 데드볼 규칙이 적용된 경우(규칙 8-3-2-d-5)
- e. 킥팀의 선수가 뉴트럴존을 넘긴 어떤 프리킥이나 스크리미지킥된 볼을 캐치나 리커버했을 때
- f. 프리킥이나 스크리미지킥, 또는 루스볼이 방치되었을 때
- g. 프리킥이나 뉴트럴존을 넘어선 스크리미지킥이 유효한 또는 무효한 페어캐치 신호 후에 잡히거나 리커버되었을 때(규칙 2-8-1~3)
- h. 리턴키이 되었거나, 뉴트럴존을 넘어선 곳에서 스크리미지킥이 되었을 때
- i. 포워드패스가 실패라고 판정되었을 때
- j. 4번째 다운이나 트라이에서, 팀 확보가 바뀌기 전 A팀이 펄블하였고 펄블한 선수 이외의 A팀 선수가 리커버하거나 잡았을 때(규칙 7-2-2-a, b 또는 8-3-2-d-5)
- k. 선수가 확보하고 있지 않은 라이브볼이 선수, 선수 장비, 심판, 심판 장비, 또는 지면 이외 인바운즈의 물체에 접했을 때(잘못된 휘슬의 경우의 순서 적용)
- l. 라이브볼의 캐치나 리커버를 양 팀의 선수가 동시에 했을 때
- m. 플레이 중에 볼이 부정하게 되었을 때 (잘못된 휘슬의 경우의 순서 적용)
- n. 라이브볼을 심판이 확보할 때 (잘못된 휘슬의 경우의 순서 적용)

- o. 볼캐리어가 자신의 무릎이 지면에 접촉된 것처럼 숙일 때
- p. 공중에 떠 있는 패스리시버가 공중에서 잡혀 즉각적으로 지면으로 돌아오지 못할 때 데드볼이 선언된다. (A.R.7-3-6-III)
- q. 볼캐리어의 헬멧이 완전히 벗겨졌을 경우

제4조 레디포플레이

레디포플레이 전에는 어떤 선수도 경기를 진행하면 안된다(A.R.4-1-4- I , II).

벌칙 : 딜레이오브게임으로 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 5야드 [S7과 S19].

제5조 플레이클락의 계시

레디포플레이가 선언된 후 40초 또는 25초 이내에 볼은 플레이되어야 한다.(규칙 3-2-4), 그러나 그 사이에 플레이의 시작을 중단한 경우에는 그 제한이 없다. 플레이 중지 후에 플레이클락은 처음부터 계시를 시작해야 한다.

벌칙 : 딜레이오브 게임으로 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 5야드[S21]

제2장 | 아웃오브바운즈

제1조 선수의 아웃오브바운즈

- a. 선수의 신체 일부가 다른 선수나 심판 외에 경계선위나 바깥에 있는 어떤 것이라도 터치되면 아웃오브바운즈다.(규칙 2-27-15) (A.R. 4-2-1- I , II)
- b. 공중에서 아웃오브바운즈 선수는 아웃오브바운즈에 접촉하지 않고 인바운즈에 접촉할 때까지 아웃오브바운즈에 있는 것이다.
- c. 파일론에 접촉한 선수는 아웃오브바운즈이다.

제2조 소유하고 있는 볼의 아웃오브바운즈

선수의 확보 하에 있는 볼은 그 볼이나 볼캐리어의 신체 일부가 다른 선수와 심판을 제외한 아웃오브바운즈에 있거나 경계선상 또는 바깥쪽에 있는 지면을 포함해 어떤 물체에 접촉할 경우 아웃오브바운즈가 된다.

제3조 루즈볼의 아웃오브바운즈

- a. 필드골을 득점한 킥을 제외하고, 선수의 통제 하에 있지 않은 볼은 아웃오브바

- 운즈에 있거나 경계선 상이나 바깥쪽의 지면, 선수, 심판 또는 다른 어떠한 것이라도 접촉하면 아웃오브바운즈이다.
- b. 파일론에 접촉한 볼은 골라인의 엔드존에서 아웃오브바운즈된다.
 - c. 선수의 확보 하에 있지 않은 라이브볼이 경계선을 가로질러 아웃오브바운즈가 선언되면, 볼은 경계선을 가로지른 지점에서 아웃오브바운즈가 된다.

제4조 선단 지점에서 아웃오브바운즈

- a. 라이브볼이 아웃오브바운즈로 선언되었으나 볼이 경계선을 가로지르지 않았을 경우, 볼이 데드로 선언될 시점의 볼의 선단지점에서 그 볼은 아웃오브바운즈가 된다.(A.R.4-2-4- I) (예외 : 규칙 8-5-1-a, A.R.8-5-1- I)
- b. 볼캐리어가 아웃오브바운즈가 되기 전이나 동시에 볼이 인바운즈에서 골라인 (규칙 2-12-2)을 넘어선 경우는 터치다운이 된다.
- c. 상대방 엔드존 내에서 지면에 접촉해 있는 리시버가 사이드라인이나 엔드라인의 바깥에 손을 뻗어 정당한 패스를 캐치하였을 경우 패스는 성공으로 본다.
- d. 골라인 사이에서 아웃오브바운즈로 선언된 경우, 볼의 선단지점이 최대전진지점이 다.(A.R.8-2-1- I , A.R.8-5-1-VII) (예외: 볼캐리어가 공중에 있는 사이에 사이드라인을 가로지른 경우, 전진지점은 볼이 사리드라인을 가로지른 지점이 된다(A.R. 8-2-1-II-III 과 V~IX)

제 5 편

다운의 시리즈, 시리즈 변경선

제1장 | 시리즈: 시작, 종결, 갱신

제1조 시리즈가 주어질 때

- a. 연속 네 번 스크리미지 다운이 되는 한 시리즈는(규칙 2-24-1) 프리킥, 터치백, 페어캐치, 또는 볼의 팀 확보 변경 후 다음 스냅으로 플레이할 팀에 주고, 연장 전에서는 공격팀에 준다.
- b. 볼 데드가 선언될 때, 시리즈 획득선이나 획득선을 넘은 지점에서 볼을 정당하게 확보한 A팀에게 새로운 시리즈를 준다.
- c. A팀이 포스다운 후, 퍼스트다운 획득에 실패하면 B팀에게 새로운 시리즈를 준다(A.R.10-1-5- I).
- d. A팀 스크리미지키키 아웃오브바운즈되거나, 볼이 정지된 후 아무도 확보하려고 시도 하지 않으면 B팀에게 새로운 시리즈를 준다(예외 : 규칙 8-5-1-a.).
- e. 아래 경우, 볼을 정당하게 확보한 팀에게 새로운 시리즈를 준다;
 1. 다운 중 팀 확보가 변경될 때.
 2. 스크리미지키키 뉴트럴존을 넘을 때(예외: (1)다운을 반복하는 경우, (2)규칙 6-3-7).
 3. 별칙의 수락에 따라 상대 팀에게 볼을 줄 때.
 4. 별칙의 수락에 따라 퍼스트다운이 될 때
- f. 스크리미지키키 후, 부정하게 터치된 지점에서 B팀이 볼 확보를 선택하면, B팀에게 새로운 시리즈를 준다.(예외 : 다운의 반복 시)(규칙 6-3-2-a와 b).

제2조 시리즈 획득선

- a. 시리즈 획득선은 볼의 선단을 기준으로 전방 10야드(9.14m)다: 그러나 만약 시리즈 획득 선이 상대방 엔드존에 있으면 골라인이 시리즈 획득 선이 된다.

- b. 시리즈 획득선은 새로운 시리즈의 퍼스트다운 전 레디포플레이가 선언되었을 때 설정된다.

제3조 전진 지점

- a. 엔드라인 사이에서 볼 데드가 선언될 때 볼의 최 선단이 모든 다운에서 양 팀의 획득 또는 손실 거리의 계측 결정 지점이다(예외: 1. 규칙 8-5-1, A.R. 8-5-1-I.
2. 어느 팀의 공중에 있는 패스 리시버가, 상대방에 밀려 후퇴한 뒤 인바운즈에서 패스 캐치 성공하고 볼은 캐치한 지점에서 데드로 선언되면, 전진지점은 선수가 볼을 잡은 지점이 된다). 거리 측정하기 전, 볼의 장축은 언제나 사이드라인과 평행이 되도록 해야 한다(규칙 4-1-3-p)(A.R. 5-1-3- I, III, IV와 VI 그리고 A.R. 7-3-6-V).
- b. 퍼스트다운 인가 아닌가 의문시, 요청이 없더라도 거리측정을 한다. 퍼스트다운을 결정하기 위해 불필요한 거리측정은 인정하지 않는다.
- c. 레디포플레이 후 거리측정 요청은 허락하지 않는다.

제4조 시리즈 종료

스크리미지다운 시리즈는 다음 경우 종료된다.

- a. 다운 중 팀 확보의 변경
- b. 스크리미지킵이 뉴트럴존을 넘을 때
- c. 킵이 아웃오브바운즈 될 때
- d. 킵이 지면에 정지된 후 아무도 잡으려 하지 않을 때
- e. 다운 종료 시, A팀이 퍼스트다운을 얻을 때.
- f. A팀이 4번째 공격 후, 퍼스트다운을 얻는 데 실패할 때
- g. 벌칙의 수락에 따라 퍼스트다운이 될 때
- h. 득점이 있을 때
- i. 어느 팀에게 터치 백이 주어질 때
- j. 제2퍼리어드가 종료될 때
- k. 제4퍼리어드가 종료될 때

제2장 | 벌칙 후 다운과 확보

제1조 프리킥다운 중 반칙

프리킥다운 중 일어난 반칙의 벌칙 후 스크리미지 다운일 때, 벌칙 시행 후 다운과 거리는 퍼스트 다운에 새로운 시리즈 획득선까지다.

제2조 새로운 시리즈가 되는 벌칙

다음은 새 시리즈로 새로운 획득선까지다.

- a. 벌칙시행 결과 A팀이 확보한 볼이 시리즈 획득선을 넘은 경우
- b. 벌칙규정에 따라 퍼스트다운이 주어진 경우

제3조 팀 확보 변경 전 반칙

- a. 다운 중 볼의 팀 확보가 바뀌기 전 골라인 사이에서 일어난 반칙의 벌칙이 수락되면, 볼은 A팀에 소속된다. 벌칙이 다운의 상실을 수반하지 않거나 퍼스트다운으로 규정되어 있지 않거나 볼이 시리즈 획득선이나 획득선 후방에 있는 한 다운은 반복된다(예외: 규칙 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4, 10-2-5)(A.R. 10-2-3-I).
- b. 벌칙이 다운의 상실을 수반한 경우, 반칙이 일어난 다운은 그 시리즈 4개 다운 중 하나로 처리된다.

제4조 팀 확보 변경 후 반칙

다운 중 볼의 팀 확보가 바뀐 후 일어난 반칙의 벌칙이 수락되면, 볼은 반칙이 일어난 당시에 확보한 팀에 소속된다. 이러한 벌칙 시행 후 다운과 거리는 퍼스트다운에 새로운 시리즈 획득선까지이다(예외: 규칙 10-2-5-a).

제5조 벌칙사퇴

벌칙이 사퇴 되면, 다음다운 수는 반칙이 발생하지 않았을 때와 같다.

제6조 다운과 다운 사이 반칙

다운 사이에 거리벌칙이 일어난 후, B팀의 반칙의 벌칙 시행이 A팀 시리즈 획득선 또는 획득선 후방인 한, 또는 벌칙이 퍼스트다운으로 규정되지 않은 한, 다음다운 수

는 반칙이 발생하지 않았을 때와 같다(규칙 9-1)(A.R. 5-2-6- I 과 A.R.10-1-5- I - III).

제7조 시리즈와 시리즈 사이에 발생한 반칙

- a. 시리즈 종료 후, 볼이 레디포플레이 되기 전 발생한 데드볼 파울 (데드볼 파울로 적용되는 라이브볼 파울 포함)에 대한 벌칙은 다음 시리즈 획득선을 설정하기 전 완료한다.
- b. 볼이 레디포플레이 후 발생한 데드볼 파울에 대한 벌칙은 시리즈 획득선을 설정한 후 벌칙을 완료한다(A.R.5-2-7- I -IV).

제8조 양 팀이 같이 반칙을 했을 때

다운 중 오프세팅반칙이 일어나면, 해당 다운은 반복된다(규칙 10-1-4 예외) (A.R.10-1-4-III-VI, VII).

제9조 최종 판정

볼이 다음에 정당하게 스냅 된 후, 정당하게 프리킥이 된 후와 제2쿼터 또는 제4쿼터가 종료된 후에는 규칙 결정은 변경할 수 없다(규칙 3-2-1-a, 3-3-4-e-2, 와 11-1) (예외; 다운 수의 착오는 그 시리즈 중 또는 시리즈 후 볼이 정상적으로 스냅 되기 전에 수정할 수 있다).

제 6 편

킥

제1장 | 프리킥

제1조 제한선

프리킥 포메이션에서 킥팀의 제한선은 볼이 킥 되는 지점에서 볼의 선단을 가로지르는 야드라인이며 리시브팀의 제한선은 킥팀의 제한선으로부터 10야드 전방의 야드라인이다. 별칙에 의한 이동이 없는 한 킥오프 시 킥팀의 제한선은 자기 진영의 35야드라인이며 세이프티 후 프리킥의 제한선은 자기 진영의 20야드라인이다.

제2조 프리킥 포메이션

- a. 프리킥 포메이션 때 볼은 해시마크 위나 그 사이 A팀의 제한선상에서 정당하게 킥되어야 한다. (예외: 규칙 6-1-2-d) 레퍼리는 키키가 볼을 넘겨받은 후 모든 심판이 준비되었을 때 레디포플레이를 선언한다. 레디포플레이 후 볼의 위치 변경은 팀 타임아웃을 사용하거나 다음 번 킥에 가능하다. 레디포플레이 후, 어떤 이유에서든 볼이 티에서 떨어진 경우 A팀은 킥하지 말아야 하고, 심판은 즉시 휘슬을 불어야 한다.
- b. 볼이 레디포플레이가 된 후 키키를 제외한 킥팀의 모든 선수는 제한선 후방 5야드 이내에 있어야 한다. 선수의 한발이 제한선 후방의 5야드라인 상이나 그 라인을 넘어있다면 그 선수는 규정을 충족한 것이다. 한 명의 선수가 제한선 후방 5야드 바깥에 있는 경우, 다른 선수가 볼을 킥한다면 반칙이 된다 (A.R.6-1-2-VII.)
- c. 볼을 킥할 때에는(A.R.6-1-2- I -IV) :
 1. 플레이스키의 홀더와 키키를 제외하고는, A팀의 선수는 볼 후방에 위치하여야 한다.(A.R.6-1-2-V) [S18]
 2. A팀의 모든 선수는 인바운즈에 있어야 한다.[S19]

3. 키키의 양편에 각각 적어도 4명의 A팀 선수가 있어야 한다.[S19](A.R. 6-1-3-II-IV)
4. 세이프티 후, 펀트나 드롭킥으로 킥할 경우에 볼은 킥팀 제한선의 후방에서 킥해야 한다. 라이브볼 파울에 대한 거리벌칙이 프리비어스 지점에서 시행되는 경우, 킥팀의 제한선이 전의 벌칙에 따라 이동되지 않는 한 시행지점은 20야드라인 부터이다. [S18 또는 적절한 시그널]
5. A팀의 모든 선수는 레디포플레이가 된 후, 한번은 양 9야드마크 사이에 있어야 한다.[S19]
벌칙[(a-c5)] - 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드, 플레이 후 데드볼이 B팀의 소속된 지점에서 5야드, 또는 터치백에 의해 볼이 놓인 지점에서 5야드[S18 또는 S19](A.R.6-1-2-VI)
6. B팀의 모든 선수는 인바운즈에 있어야 한다. [S19]
7. B팀의 모든 선수는 자기팀의 제한선 후방에 있어야 한다. [S18]
벌칙[c6-c7] - 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드 [S18 또는 S19]

제3조 프리킥된 볼의 터치와 리커버

- a. A팀의 선수는 아래의 경우가 되기 전에는 프리킥 된 볼을 터치할 수 없다.
 1. 볼이 B팀 선수에 접촉한 후(예외: 규칙 6-1-4, 6-5-1-b)
 2. 볼이 B팀 제한선을 가로질러 그곳을 넘은 곳에 있을 때(예외 : 규칙 6-4-1)(A.R.2-12-5-I)
 3. 볼이 B팀의 제한선을 넘은 위치의 선수, 지면, 심판 또는 어떤 것에 터치된 후
* 이 이후에 A팀의 모든 선수는 킥에 터치, 리커버 또는 캐치할 수 있다.
- b. 상기 이외의 A팀 접촉은 부정한 터치이고 바이얼레이션이다. 바이얼레이션은 볼이 데드가 된 후에 바이얼레이션이 일어난 지점에서 리시브팀이 볼을 가질 권리를 부여한다.
- c. 어느 한 팀에 의해 일어난 라이브볼 반칙에 대한 벌칙이 수락된 경우, 또는 오프세팅 파울이 일어난 경우 부정한 터치의 권리는 소멸한다. (A.R.6-1-3-1)
- d. 부정한 터치가 A팀의 엔드존에서 일어난 경우, 무시한다.

제4조 강제로 터치한 볼에 대한 무시

- a. 프리킥 중에 상대의 블럭에 의해 볼에 터치된 선수는 인바운즈에서는 킥에 터치되었다고 보지 않는다.(A.R. 2-11-4-I)

- b. 상대 선수의 배팅이나 부정하게 킥된 볼이 인바운즈의 선수에 터치된 경우, 그 볼에 터치되었다고 보지 않는다.(규칙 2-11-4-c)

제5조 정지된 상태에 있는 프리킥

프리킥된 볼이 인바운즈에서 정지하고 아무도 잡으려고 하지 않을 때 볼은 데드로 되고 데드된 지점에서 리시브팀 소속이 된다.

제6조 프리킥의 캐치와 리커버

- a. 프리킥이 리시브팀의 선수에 의해 캐치, 또는 리커버되면 볼은 플레이 중이다. (예외: 규칙4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1과 2) 킥팀의 선수에 의해 캐치 또는 리커버된 경우는 볼데드가 된다. 볼 데드가 선언되었을 때 킥팀이 정당하게 확보한 경우를 제외하고, 볼은 볼 데드 지점에서 리시브팀에 소속된다. 볼 데드가 선언될 때, 킥팀이 정당하게 확보한 경우, 볼은 킥팀에 소속된다.
- b. 볼을 터치할 자격이 있는 양 팀의 선수가 동시에 굴러가고 있는 킥을 리커버하거나 프리킥을 캐치한 경우, 이 동시 확보에 따라 볼은 데드가 된다. 양 팀의 선수에 의한 동시 확보에 의해 데드가 선언된 킥에 대해서는 볼은 리시브팀의 소속이 된다.

제7조 엔드존에서 데드가 된 경우

- a. B팀에 의해 터치되지 않은 프리킥이 B팀의 골라인 위 또는 그 후방의 지면에 닿은 경우, 볼은 데드가 되고 B팀에 소속된다.
- b. 프리킥의 결과가 B팀의 터치백이 된 경우(규칙 8-6), B팀의 25야드라인에서 B팀에 의해 플레이가 시작된다.

제8조 킥팀의 반칙

킥 캐치 인터피어런스(규칙 6-4)이외의 프리킥 플레이 중 킥팀의 모든 반칙은 B팀의 옵션으로, 프리비어스 지점에서 시행하여 다운을 반복하거나 다음에 B팀에 소속된 볼의 지점에서 시행한다.

제9조 키키에 대한 반칙

프리킥의 키키가 제한선을 넘어 5야드 이상 전진하거나, 킥이 선수, 심판 또는 지면에 터치되기까지는 키키를 블록할 수 없다.

벌칙: 프리비어스 지점에서 15야드 [S40]

제10조 부정한 웨지 포메이션

- a. 웨지란 2인 이상의 선수가 서로의 어깨 사이를 2야드 이내로 붙이는 것이라고 정의한다.
- b. 프리킥 다운에서만: 볼이 킥된 후 3인 이상의 리시브팀의 멤버가 볼 캐리어를 지키기 위해 블록할 목적으로 고의로 웨지를 형성하는 경우는 부정된다. 이것은 상대와의 접촉의 유무와 관계없이 라이브볼 반칙이다.
벌칙: 논 콘택트 파울. 반칙 지점에서 15야드. 혹은 반칙 지점 후방에서 데드된 경우에는 볼이 B팀에 소속된 지점에서 15야드. 데드볼이 A팀에 소속된 경우에는 프리 비어스 지점에서 15야드로 킥을 반복한다. [S27]
- c. 명백한 온사이드킥 포메이션에서 킥의 경우에는 웨지 포메이션은 부정이 아니다.
- d. 플레이의 결과가 터치백이 된 경우에는 웨지 포메이션은 반칙이 아니다.

제11조 선수의 아웃오브바운즈

프리킥 다운 중에 아웃오브바운즈에 나간 A팀의 선수는 그 다운 중에 인바운즈로 되돌아올 수 없다. (예외: 이 규칙은 블록되어 아웃오브바운즈에 나가졌고 즉시 인바운즈로 되돌아온 A팀의 선수에는 적용되지 않는다.)

벌칙: 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드. 플레이 후 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 5야드, 또는 터치백에 따라 볼이 놓인 지점에서 5야드 [S19]

제12조 블록 개시의 조건

A팀의 선수는 프리킥된 볼이 A팀이 터치할 수 있는 자격을 얻을 때까지 상대에 대해 블록할 수 없다.(A.R.6-1-3-II)

벌칙: 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드. 플레이 후 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 5야드, 또는 터치백에 따라 볼이 놓인 지점에서 5야드 (S19)

제2장 | 아웃오브바운즈가 된 프리킥

제1조 킥팀

프리킥된 볼이 인바운즈에서 B팀의 선수에 의해 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운즈로 되면 반칙이다.(A.R.6-2-1- I -II 와 4-2- I -III)

별칙 : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드; 또는 플레이후 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 5야드; 또는 A 팀의 제한선 30야드 전방(리시브팀의 방향)의 해시 마크에서 리시브팀이 플레이를 시작한다. [S19]

제2조 리시브팀

프리킥이 골라인 사이에서 아웃오브바운즈 되면 볼은 그 인바운즈 지점에서 리시브팀의 소속이 된다. 프리킥이 골라인 후방에서 아웃오브바운즈로 되면 볼은 골라인을 지키고 있는 팀의 소속이 된다.(A.R.6-2-2- I ~IV)

제3장 | 스크리미지킥

제1조 뉴트럴존을 못 넘는 킥

- a. 뉴트럴존을 넘지 못한 스크리미지킥은 경기가 계속 진행되는 상태다. 모든 선수는 볼을 캐치나 리커버할 수 있고 볼을 전진시킬 수 있다.(A.R.6-3-1- I ~III)
- b. 뉴트럴존 넘어 3야드 이내에서, 킥팀의 상대 팀에 의한 스크리미지킥의 블로킹은 뉴트럴존 또는 후방에서 일어난 것으로 규정한다.(규칙 2-10-5)

제2조 뉴트럴존을 넘는 킥

- a. 스크리미지킥된 볼이 뉴트럴존을 넘었을 경우, 인바운즈에서 킥한 팀의 어느 선수도 상대방이 볼을 터치하기 전에는 터치해서는 안된다. 이와 같은 부당한 터치는 바이얼레이션이며, 볼이 데드가 된 후에 리시브팀은 바이얼레이션을 범한 지점에서 볼을 소유할 권리가 있다.(예외 규칙 6-3-4) (A.R.2-12-2- I, A.R.6-3-2- I)
- b. 어느 팀에 따라 발생한 라이브볼 반칙에 대한 벌칙이 수락될 때는, 이 권리는 없어진다.(예외 : 규칙6-3-11) (A.R.6-3-2- I -IV, 6-3-11- I ~III과 10-1-4-VII)
- c. 오프세팅 파울이 발생한 때에는 이 권리는 취소된다.
- d. A팀 엔드존 내에서의 부정확한 터치는 무시된다.

제3조 모두 유자격자가 되는 경우

뉴트럴존을 넘는 스크리미지킥이 인바운즈에 있는 리시브팀의 선수에 터치되었을

때, 모든 선수는 볼을 캐치나 리커버할 수 있다.(규칙 6-3-1-b) (예외 : 6-3-4과 6-5-1-b)

제4조 강제로 터치된 볼에 대한 무시

- a. 상대선수의 블록에 의해 뉴트럴존을 넘은 스크리미지키키에 터치된 선수는 인바운즈에서는 킥에 터치한 것으로 보지 않는다.(A.R.6-3-4- I -V, 2-11-4- I)
- b. 상대선수에 의해 배팅되거나 불법적으로 킥된 볼이 인바운즈에 있는 선수에 터치되었더라도 이 볼에 터치한 것으로 보지 않는다.(A.R.6-3-4- II)(규칙 2-11-4-g)

제5조 리시브팀의 캐치 또는 리커버

스크리미지키키에 리시브팀의 선수에 의해 캐치, 또는 리커버되면 플레이는 계속 진행된다.(예외 : 규칙4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1,2) (A.R. 8-4-2-V)

제6조 킥팀의 캐치 또는 리커버

- a. 뉴트럴존을 넘은 스크리미지키키를 킥팀의 선수가 캐치나 리커버하면 볼은 데드가 된다.(A.R.. 6-3-1-IV) 볼 데드가 선언되었을 때에 킥팀이 정당하게 확보한 경우를 제외하고 볼은 데드볼지점에서 리시브팀에 소속된다. 킥팀이 정당하게 확보한 경우, 볼은 킥팀에 소속된다.
- b. 스크리미지킥된 볼 또는 지면으로 굴러가는 킥을, 터치할 자격이 있는 두 팀의 선수들이 동시에 확보하면 볼은 데드가 되고 데드된 볼은 그 지점에서 리시브팀 소속이 된다.(규칙 2-4-4과 4-1-3-1)

제7조 골라인 사이에서 아웃오브바운즈되거나 인바운즈에서 정지

스크리미지킥된 볼이 골라인 사이에서 아웃오브바운즈 되거나 인바운즈에서 정지한 볼을 아무도 잡으려 하지 않을 때 볼은 데드가 되고 볼이 데드 된 지점에서 리시브팀에게 소속된다.(예외 : 규칙 8-4-2-b)

제8조 골라인 뒤에서 아웃오브바운즈가 된 경우

스크리미지키키(성공한 필드골이 아닌)된 볼이 골라인 후방에서 아웃오브바운즈 되면 볼은 데드가 되고 골라인을 지키고 있는 팀에게 소속이 된다.(규칙 8-4-2-b)

제9조 골라인 또는 골라인 뒤에서 지면에 닿은 경우

- a. 뉴트럴존을 넘은 스크리미지킥된 볼이, B팀의 선수에게 터치되지 않고 B팀의 골라

인 상 또는 그 후방에서 지면에 접촉했을 때, 볼은 데드가 되고 골라인을 지키고 있는 팀의 소속이 된다.(규칙: 8-4-2-b) (A.R.6-3-9- I -Ⅲ과 A.R.8-4-2-Ⅳ)

제10조 정당한 킥과 부정한 킥

- a. 정당한 스크림지키키란 규칙에 따라 행해지는 펀트, 드롭킥, 플레이스키키다.
- b. 리턴킥은 부정한 킥이고 라이브볼 파울이며 볼은 데드가 된다.
별칙: 리턴킥(라이브볼 파울)은 반칙 지점에서 5야드[S31]
- c. 키키의 몸 전체가 뉴트럴존을 넘어서 한 스크림지키키는 부정한 킥이고 라이브볼 파울이며 볼은 데드가 된다.
별칙: 뉴트럴존을 넘어서 한 부정한 킥(라이브볼 파울): 프리비어스 지점에서 5야드와 다운의 상실[S31]
- d. 스크림지 플레이스키키의 위치를 표시하려고 또는 볼을 높이기 위하여 장치나 물질을 사용하는 것은 부정한 킥이다.
별칙: 부정한 킥(라이브볼 파울); 프리비어스 지점에서 5야드 별칙[S31]

제11조 골라인 뒤에서 루스볼

뉴트럴존을 넘은 후 B팀이 터치하지 않은 스크림지키키를 A팀의 선수가 B팀의 엔드존에서 배팅한 경우에는 부정한 터치의 바이얼레이션이 된다.(규칙 6-3-2) 바이얼레이션의 지점은 B팀의 20야드라인이다. 이것은 엔드존에서 일어난 배팅의 특별한 경우이고, 반칙은 아니다. (A.R. 6-3-11- I -Ⅴ와 A.R.2-11-2- I)

제12조 선수의 아웃오브바운즈

스크림지키키 다운 중 A팀의 어느 선수도 아웃오브바운즈 된 후 그 다운 중에는 인바운즈로 들어올 수 없다.(예외: A팀의 선수 중 블록이 되어 아웃오브바운즈 된 후 즉시 인바운즈로 돌아오려고 하는 경우는 예외)

별칙: 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드 또는 B팀의 소속 후 데드볼지점에서 5야드[S19]

제13조 킥팀에 의한 반칙

뉴트럴존을 넘은 스크림지키키 플레이(필드골 시도 제외) 중 발생한, 키키치 인터피어런스(규칙 6-40) 이외의 킥팀에 의한 골라인 사이의 모든 반칙은, 프리비어스 지점 또는 플레이 후 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 별칙을 시행한다(파울이 A팀의

엔드존에서 일어, B팀의 옵션(A.R.6-3-13- I -III)

제14조 플레이스킵에서 수비팀 라인맨

A팀이 플레이스킵 포메이션 (필드골 또는 트라이)의 경우, B팀의 3명의 선수가 스크리미지 라인 상의 블로킹존 안에서 어깨를 나란히 세팅하고 스냅 직후에 동시에 전방으로 움직여 A팀 1명의 선수에 대해 최초 접촉하는 것은 부정한 접촉이다.(A.R. 6-3-13- I , II)

벌칙: 라이브볼 반칙. 프리비어스 지점에서 5야드 [S19]

제4장 | 킥을 캐치할 기회

제1조 기회의 방해

- a. 인바운즈에 있는 리시브팀 선수가 프리킥 또는 뉴트럴존을 넘은 스크리미지킥을 캐치하려고 하고, 캐치할 수 있는 위치에 있는 경우, 킥된 볼을 방해할 받지 않고 볼을 캐치할 수 있는 권리가 있다.(A.R.6-3- I -III, 6-4-1-V, VI, IX)
- b. 리시버가 볼을 터치하기 전에 A팀의 선수가 리시버의 양어깨 쪽으로 정면 1야드의 에어리어에 침입한 경우에는 방해의 반칙이 된다. 의문시는 반칙이다.(A.R.6-4-1-V~XIII)
- c. 이 보호 규정은 볼이 지면에 접촉할 때(예외: 프리킥, 아래의 f 항), 뉴트럴존을 넘은 스크 리미지킥된 볼을 B팀 선수가 머프할 때, B팀 선수가 프리킥된 볼을 필드오브플레이어 또는 엔드존에서 머프할 때 소멸한다.(예외: 규칙 6-5-1-b)(A.R.6-4-1-IV)
- d. 킥팀의 선수가 상대 팀의 블록에 의해 잠재적 리시버를 방해했다면, 반칙이 아니다.
- e. 잠재적 리시버가 볼을 터치하기 전, 또는 볼을 터치와 동시에, 킥팀 선수가 그 리시버에 접촉하면 방해반칙이다.(A.R.6-4-1- II, III, VIII) 의문시는 방해반칙이다.
- f. 프리킥 시 볼을 리시브할 위치에 있는 리시브팀의 선수는 티에서 킥된 볼이 직후에 지면에 한번 닿고 그대로 공중에 있는 경우는 킥된 볼이 티에서 공중으로 바로 날아 올라간 것과 같이 볼을 캐치할 기회와 패어캐치의 보호규정을 준다.

- g. 타기팅 반칙 (규칙 9-1-3과 9-1-4) 혹은 다른 퍼스널 파울이 되는 A팀의 접촉이 있고, 리시버가 키클을 캐치할 기회를 방해받은 경우에는 키클 캐치 기회의 방해 또는 타기팅 반칙 또는 퍼스널파울로 판정해도 된다. 15야드의 벌칙은 다음에 B팀에 볼이 소속된 지점 또는 반칙 지점으로부터 중에서 B팀의 선택에 따라 시행된다.

벌칙[a-g] : 골라인 사이에서 일어난 반칙(프리킥 시 B-25 후방에서 발생한 반칙 제외):
 방해 반칙에 대해, 반칙 지점에서 15야드와 리시브팀의 볼로 퍼스트다운 [S33]

프리킥 시 B-25 후방에서 정당한 페어캐치 신호를 한 선수를 대상으로 반칙을 행한 경우, B-25에서 벌칙 시행[S33]

골라인 후방에서 일어난 반칙 : 터치백이 주어지고 벌칙은 석시딩 지점에서 시행. 악의적인 선수는 자격물수[S47]

제5장 | 페어캐치

제1조 캐치하는 순간 데드

- a. B팀의 선수가 페어캐치를 하면, 그 캐치지점에서 볼은 데드가 되고, 그 지점에서 B팀에게 소속된다. [예외: 프리킥에서 B팀의 선수가 B-25 후방에서 페어캐치를 하면 B-25 지점에서 B팀 소유. 25초 계시나 레디포플레이 이전에 해시마크 사이의 특정 위치를 지정하지 않은 경우 볼은 해시마크 가운데에서 스냅한다. 25초 계시가 시작되거나 레디포플레이 시그널을 한 이후에는 A팀의 반칙이나 상쇄되는 반칙이 발생한 경우가 아니라면 팀 타임아웃을 적용하여 볼의 위치를 바꿀 수 있다.]
- b. 스크리미지킴 또는 프리킥에서 정당한 페어캐치 신호가 이루어졌을 경우, 볼을 머프하더라도 방해를 받지 않고 키클을 캐치할 기회가 연장된다. 이 보호조항은 키클이 지면에 터치가 되면 종료가 된다. 만약 볼의 캐치가 해당 선수(또는 B팀의 다른 선수)에 의해 연속적인 동작으로 이어지면서 수행되었을 경우, 처음 볼이 터치된 지점이 볼 데드지점이 된다. (A.R.6-5-1-1-II)
- c. 페어캐치 규칙은 뉴트럴존을 넘은 스크리미지킴과 프리킥에만 적용된다.
- d. 페어캐치 조항의 목적은 리시버를 보호하려는 것으로 리시버가 페어캐치 신호

를 하면 그 선수와 팀 동료들은 페어캐치 후 전진하지 않겠다는 동의를 한 것으로 간주한다. (A.R. 6-5-5-Ⅲ)

- e. 페어캐치가 성공하면 그 자리에서 리시브팀은 볼을 스냅하여 경기를 진행하게 된다.(예외: 규칙 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-3, 8-6-1-b)

제2조 전진을 못 함

유효한 또는 무효한 페어캐치 신호를 한 선수는 캐치 또는 리커버 후 어떤 방향으로 도 3보 이상 움직여서는 안 된다.(A.R.6-5-2-Ⅰ-Ⅲ)

벌칙 : 데드볼 파울. 석시당 지점으로부터 50야드.[S7과 S21]

제3조 무효한 신호: 캐치 또는 리커버

- a. 무효한 신호 다음의 캐치는 페어캐치가 아니며, 볼을 잡거나 확보한 곳에서 데드이다. (예외: 프리킥 중, B팀의 리시버가 유효한 페어캐치 시그널의 조건을 충족하지 못하는 손 흔들기 동작 이후 B-25 후방에서 볼을 확보하는 경우, B-25 지점에서 B팀의 소유가 된다).
- b. 볼을 캐치한 후에 페어캐치 신호를 하였으면 신호를 처음 한 위치에서 볼이 데드가 된다(A.R.6-5-1-Ⅰ).
- c. 뉴트럴존을 넘은 위치에서의 무효한 신호는 B팀에게만 적용이 된다(A.R.6-5-1-Ⅱ)
- d. 뉴트럴존을 넘은 위치에서의 무효한 신호는 오직 볼이 뉴트럴존을 넘었을 때에만 가능하다.(규칙 2-16-7) (A.R.6-5-3-Ⅰ)

제4조 부정한 블록 또는 접촉

페어캐치를 위해 정당한 페어캐치 신호 또는 무효한 페어캐치 신호를 했으나 볼을 터치 하지 않은 B팀의 선수는 그 다운 중에 상대방 선수에게 블록이나 파울하면 안 된다.(A.R.6-5-4-Ⅰ, Ⅱ)

벌칙 : 프리킥: 반칙 지점에서 15야드로 리시브팀 볼 [S40]

스크리미지킥; 포스트스크리미지킥의 시행으로 15야드 [S40]

제5조 태클의 금지

킥팀의 선수는 성공적인 페어캐치를 한 선수에게 태클이나 블록을 해서는 안 된다. 페어캐치 신호를 한 선수만이 이 보호를 받는다. (A.R.6-5-5-Ⅰ과 Ⅲ)

벌칙 : 데드볼 파울. 석시당 지점에서 15야드 후 리시브팀의 볼[S7과 S38]

제 7 편

볼의 스냅과 패스냅

제1장 | 스크리미지

제1조 스냅으로 시작

- a. 플레이는 규칙에 규정된 정당한 프리킥에 의한 방법을 제외하고는 정당한 스냅으로 시작한다.(A.R.4-1-4- I 과 II)
벌칙 : 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙[S7과 S19]
- b. 볼이 레디포플레이가 되기 전에 플레이하여서는 안된다.(4-1-4, AR 4-1-4- I , II)
- c. 볼을 사이드존에서 스냅을 해서는 안 된다.(규칙 2-31-6), 스크리미지다운을 시작하는 지점이 사이드존인 경우, 볼은 해시마크로 옮긴다.

제2조 시프트와 부정 출발

- a. 시프트. 허들 (규칙 2-14-1)이나 시프트(규칙 2-22-1)후와 스냅 전, 모든 A팀의 선수는 볼이 스냅되기 전 최소한 1초 동안 발, 몸체, 머리, 팔의 움직임 없이, 그 위치에서 완전하게 정지해 있어야 한다.(A.R.7-1-2- I)
- b. 부정 출발. 볼이 레디포플레이 되고 모든 선수가 스크리미지 포메이션을 한 후에는, 스냅 전 아래의 움직임은 A팀에 의한 부정 출발이 된다.
 - 1. 1명 또는 그 이상의 선수가 플레이 개시와 유사한 움직임을 하는 것
 - 2. 스내퍼가 다른 포지션으로 움직이는 것
 - 3. 제한된 라인맨 (규칙 2-27-4)이 손을 움직이거나 급격한 동작을 하는 것
[예외: 1..뉴트럴존을 침입한 B팀의 선수에 놀라서 스크리미지 라인 상의 A팀 라인맨이 즉시 반응한 경우에는 부정 출발이 아니다.(규칙 7-1-5-a-2) (A.R. 7-1-3-V) 2. 규칙 7-1-3-a-3]
 - 4. 공격팀의 선수가 스냅 전에 급격히 동작하는 것. 아래의 경우에 한정된 것은 아니다:

- (a) 라인맨이 발. 어깨, 팔, 몸통 또는 머리를 어떠한 방향으로든 급한 동작하는 것
 - (b) 스내퍼가 볼을 들어 올려 움직이는 것. 엄지나 손가락을 움직이는 것, 팔을 굽히는 것. 머리를 급하게 움직이는 것. 어깨나 엉덩이를 내리는 행위
 - (c) 쿼터백이 플레이 시작과 유사한 급격한 움직임을 하는 것
 - (d) 백이 플레이의 개시 시작과 유사한 급격한 동작으로 볼을 받은 척하는 것
5. 볼이 레디포플레이된 후 공격팀이 스냅 전에 1초간의 정지를 하지 않는 것
(A.R. 7-1-2-IV)

제3조 공격팀의 조건 - 스냅 전

아래의 경우 (a-d)는 데드볼 반칙이다. 심판은 휘슬을 불고 플레이를 정지시켜야 한다. 볼이 레디포플레이가 된 후에 볼이 스냅되기 전:

a. 스내퍼. 스내퍼(규칙 2-27-8):

1. 다른 위치로 이동할 수 없다. 신체의 어떤 부분도 뉴트럴존을 넘어서는 안 된다.
2. 볼을 들어 올리거나 움직여서 뉴트럴존을 넘기거나 플레이 시작의 흥내를 내서는 안 된다.
3. 플레이 시작으로 혼란케 하지 않으면 볼에서 손을 떼도 된다.

b. 90야드 마크

1. A팀의 교대선수는 한번은 9야드 마크 사이에 있어야 한다. 전 다운에 참가한 A팀의 선수는 전 다운의 종료에서 다음 스냅까지 한번은 9야드 마크안에 있어야 한다. (A.R.3-3-4- I)
2. 팀 타임아웃, 부상자를 위한 타임아웃, 미디어 타임아웃 또는 피리어드의 종료 후 A팀의 모든 선수는 한번은 9야드 마크 사이에 있어야 한다.

c. 인크로치먼트

스내퍼가 스냅하는 자세를 한번 취했다면 모든 A팀의 선수는 뉴트럴존에 들어가거나 넘어서는 안 된다.

{예외: (1) 교대선수와 퇴장하는 선수. (2) 스크리미지크 포메이션에서 공격 측 선수의 손이 상대방을 가리키러 뉴트럴존을 넘는 경우}

d. 부정 출발

A팀 선수는 부정 출발((규칙 7-1-2-b)이나 상대 선수와 접촉을 해서는 안 된다.(A.R. 7-1-3-III)

별칭: [a-d] 데드볼 반칙: 석시딩 지점에서 5야드 [S7과 S19 또는 S20]

제4조 공격팀의 조건 - 스냅 시

다음 경우(a-c)는 라이브볼 반칙이며 플레이는 계속된다.

a. 포메이션

스냅 시 A팀은 아래의 조건을 충족하는 포메이션을 하여야 한다.

1. 모든 선수는 인바운즈에 있어야 한다.
2. 모든 선수는 라인맨 또는 백맨이어야 한다.(규칙 2-27-4)
3. 적어도 5명의 라인맨은 50~79의 번호를 부착한 저지를 착용해야 한다. (예외: 스크리미지키키 포메이션에서 스냅하는 경우에는 아래 5번 항)
4. 백은 5명 이상일 수 없다.
5. 스냅 시 스크리미지키키 포메이션으로 (규칙 2-16-10) 아래의 조건을 만족하는 경우, A팀은 50~79의 번호를 부착한 라인맨이 4인 이하라도 된다.
 - (a) 50~79 이외의 번호로 그 위치에 따라 무자격 리시버가 되는 모든 선수는 스내퍼가 스냅하는 자세가 될 때 번호 규정의 예외가 된다.
 - (b) 이러한 번호 예외의 모든 선수는 라인 상에 있어야 하지만 라인 끝에 있을 수 없다. 이 규정의 위반은 부정한 포메이션의 반칙이 된다.
 - (c) 이러한 선수는 다운이 끝날 때까지 번호의 예외인 선수이고 7-3-5 (포워드 패스가 심판 또는 B팀의 선수에 의해 터치될 때)에 따라 유자격 리시버로 되지 않은 한 무자격 리시버인 상태이다.

상기 (a)~(c)의 조건은 스냅 전에 피리어드가 종료된 경우 레퍼리 타임아웃 또는 어떠한 팀 타임아웃이 있는 경우에는 취소된다. (A.R. 7-1-3- I, II)

b. 모션

1. 공격 측 한 명의 선수는 모션할 수 있으나 상대 골라인을 향해서 모션할 수 없다.
2. 모션하는 선수는 최초로 백이 되어 완전히 정지한 후에 모션을 시작하는 이외, 스크리미지라인 상에서 부터 모션을 시작할 수 없다.
3. 스냅 시 모션하고 있는 선수는 1초 정지의 규정을 만족시켜야 한다. 모든 시프트가 종료되기 전에 모션을 시작할 수 없다.(A.R. 2-22-1-c)

c. 부정한 시프트

스냅 시 A팀은 부정한 시프트를 할 수 없다.(규칙 7-1-2-a) (A.R. 7-1-3- I ~III)

별칭[a-c] - 라이브볼 반칙. 프리비어스 지점에서 5야드 [S19 또는 S20], 필드골 플레이

를 제외한 스크리미지키키플레이의 스냅 시 또는 스냅 후의 라이브볼 반칙: 프리비어스 지점에서 5야드 또는 B팀의 소속된 볼의 지점에서 5야드[S18, S19 또는 S20]

제5조 수비팀의 조건

수비팀은 다음의 것을 만족시켜야 한다.

a. 아래는(1-5) 데드볼 반칙이다. 심판은 휘슬을 불고 플레이를 중지시켜야 한다.

볼이 레디포플레이 된 후 볼이 스냅되기 전:

1. 규칙 7-1-3-a-1 에서 부정하게 볼이 움직여지는 경우를 제외하고 수비팀의 선수가 볼에 접촉할 수 없다. 또 이 사이 상대 선수와 접촉하거나 방해물을 해서는 안 된다. (A.R. 7-1-5- I ~III)
2. 수비팀 선수는 뉴트럴존에 들어가 공격팀 라인맨이 즉각적인 반응의 원인이 되어서는 안 된다. 또 다른 데드볼 중의 오프사이드 반칙을 해서는 안 된다. (규칙 2-18-2, 7-1-2-b-3-예외)(A.R.7-1-3-V, 7-1-5-III)
3. 수비팀의 선수는 공격팀이 볼을 플레이로 옮길 때 상대방을 교란할 단어나 시그널을 사용할 수 없다. 또 공격팀의 스타트 시그널과 유사한 소리나 박자 (또는 다른 방법으로 방해하려고)의 수비팀의 시그널을 사용해서는 안 된다.
4. 스크리미지 라인으로부터 1야드 이내에서 정지하고 있는 수비팀 선수의 통상적인 움직임과 다른 빠른 동작이나 급격한 동작이나 과장된 동작을 할 수 없다.(A.R. 7-1-5-IV)
5. 수비팀의 선수는 상대방과의 접촉이 없더라도 뉴트럴존을 넘어 백을 향해 돌진을 할 수 없다.

벌칙[1-5] - 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 5야드[S18 또는 S21]

b. 스냅이 시작될 때 :

1. 수비팀 선수는 스냅 시 뉴트럴존을 침범하거나 넘어가 있을 수 없다.
2. 스냅 시에는 모든 수비팀 선수가 인바운즈에 있어야 한다.

벌칙 : 라이브볼 파울, 프리비어스 지점에서 5야드 [S18]

제6조 볼을 전방으로 핸드링(Handing)

다음과 같은 스크리미지다운 중을 제외하고 볼을 앞으로 건넬 수 없다.

- a. 스크리미지 라인 뒤에 있는 A팀 백은 스크리미지 라인 뒤에 있는 자기 팀 백에게 볼을 앞으로 전달해도 된다.
- b. 볼스냅 시 스크리미지 라인에 있었던 선수가 자신의 두 발을 움직여서 자기 팀

의 골라인 쪽으로 향하여 움직임으로써 라인 포지션을 떠나고 공을 받을 때 최소한 스크리미지 라인 2야드 후방이라면, 스크리미지 뒤쪽에 있던 A팀 백은 볼을 그 선수에게 앞으로 전달할 수 있다.(A.R.7-1-6- I)

벌칙 : 반칙 지점에서 5야드; 스크리미지다운 중 팀 확보 변경 전 A팀에 따른 반칙은 로스 오브다운을 추가한다. [S35와 S9]

제7조 계획된 루스볼

A팀 선수는, 스내퍼의 주위에서 계획된 루스볼을 전진시킬 수 없다.

벌칙 : 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙과 다운의 상실 [S19와 S9]

제2장 | 백워드패스와 펌블

제1조 라이브볼 중

볼캐리어는 언제라도 볼을 후방으로 건네거나 패스할 수 있다. 단 시간을 벌기 위하여 고의로 볼을 아웃오브바운즈에 던져서는 안 된다.

벌칙 : 반칙 지점에서 5야드; 스크리미지다운 중 팀 확보 변경 전 A팀에 의한 반칙은 로스 오브다운을 추가한다. (A.R.3-4-3- III) [S35와 S9]

제2조 캐치나 리커버

a. 백워드패스나 펌블이 인바운즈의 선수에 의해 캐치 또는 리커버된 경우, 볼은 플레이가 계속된다. (A.R. 2-23-1- I)

예외:1. 규칙 8-3-2-d-5 (트라이 시의 A팀의 펌블)

2. 포스 다운에서, 팀 확보의 변경 전에 A팀이 펌블하고, 펌블을 한 선수 이외의 A팀 선수가 캐치 또는 리커버한 경우, 볼은 데드가 된다. 캐치나 리커버가 펌블한 지점 뒤 (자기 진영 골라인 방향)인 경우 볼은 캐치나 리커버된 지점에서 데드이다.

b. 백워드패스나 펌블이 양 팀의 선수에 의해 동시에 캐치 또는 리커버된 경우, 볼은 데드가 되고 최후에 볼을 확보한 팀에 소속된다.(예외: 7-2-2-a예외)

제3조 볼 스냅 후

공격팀의 라인맨은 바로 스냅을 받을 수 없다.

별칙 : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드[S19]

제4조 아웃오브바운즈

- a. 백워드패스. 백워드패스가 골라인 사이에서 아웃오브바운즈 되면 볼은 아웃오브바운즈 지점에서 패스를 한 팀에 소속된다.
- b. 펄름. 펄름된 볼이 아웃오브바운즈된 경우
 1. 펄름된 위치보다 앞에서 아웃오브바운즈되면, 볼은 펄름지점에서 펄름을 한 팀의 것이 된다.(규칙 3-3-2-e-2)
 2. 펄름지점보다 후방(자기 골라인 방향)에서 아웃오브바운즈되면, 볼은 아웃오브바운즈 지점에서 펄름을 한 팀의 소속이 된다.
- c. 골라인을 넘지 못했거나 넘은 경우: 펄름이나 백워드패스가 골라인을 넘지 않고 또는 넘은 지점에서 아웃오브바운즈된 경우, 원동력과 그 책임에 따라 판단하여 세이프티 또는 터치백이 된다.(규칙 8-5-1과 8-6-1, 8-7) (A.R.7-2-4-I, A.R.8-6-1-I와 A.R.8-7-2-, I)

제5조 볼의 정지

백워드패스나 펄름된 볼이 인바운즈에서 정지되고, 어떠한 선수도 볼을 잡으려고 하지 않으면 볼은 데드가 되고 데드볼지점에서 패스를 한 팀이나 펄름을 한 팀의 소속이 된다.

제3장 | 포워드패스

제1조 정당한 포워드패스

팀 확보의 변경 전에, A팀은 패스가 뉴트럴존 또는 그 후방에서 던져진 경우, 스크 리미지다운 중 1회만 포워드패스를 할 수 있다.

제2조 부정한 포워드패스

다음은 부정한 포워드패스이다.

- a. 볼을 놓을 때 신체 전부가 뉴트럴존을 넘은 A팀 선수가 던진 경우.
- b. B팀의 선수에 의해 던져진 경우
- c. 다운 중 팀 확보가 변경된 후에 던져진 경우

d. 동일한 중 두 번째의 포워드패스

e. 볼 캐리어의 모든 신체와 볼이 한번 뉴트럴존을 넘어간 후, 뉴트럴존 내 또는 후방에서 던져진 경우

벌칙 [a-e] : 반칙 지점에서 5야드; 스크리미지 다운 중 팀 확보 변경 전의 A팀에 의한 반칙은 로소오브다운을 동반한다(A.R.3-4-3-Ⅳ 7-3-2-Ⅱ)[S35과 S9],

f. 패서가 시간을 벌기 위하여 곧장 지면에 볼을 던진 경우 (1) 볼이 지면에 닿은 후에 던진 경우; (2) 스냅된 볼을 가지고 나서 즉시 패스를 던지지 않은 경우

g. 패서가 시간을 절약하려고 A팀의 유자격 선수가 없는 지역을 향해 볼을 전방으로 던진 경우(A.R.7-3-2-Ⅱ-VII)

h. 패서가 거리손실을 피하려고, A팀의 유자격 선수가 없는 지역을 향해 포워드패스를 던진 경우(A.R.7-3-2-1)

{예외 : 태클박스의 바깥에 있거나 있었던 패서가 뉴트럴존이나 연장된 뉴트럴존을 넘겨 또는 넘은 지점에 떨어지는 볼을 던진 경우, 반칙이 아니다. (규칙 2-19-3) (A.R.7-3-2-VIII-X)}

이것은 스냅을 받은 선수나 스냅이 백워드패스가 되어 그것을 컨트롤 한 선수가 포워드 패스를 던질때까지 볼의 확보가 계속된 경우에만 적용된다.}

벌칙[f-h] : 반칙 지점에서 로소오브다운[S36과 S9]

제3조 정당한 포워드패스에 터치할 자격

a. 유자격리시버의 규칙은, 정당한 포워드패스가 던져진 다운에 적용된다.

b. B팀의 모든 선수는 패스에 터치 또는 캐치할 수 있는 자격이 있다.

c. 볼이 스냅될 때, 아래의 A팀의 선수가 유자격리시버이다.

1. 스크리미지 라인의 양 끝의 위치하고 50-79이외 번호의 선수
2. 50-79이외 번호를 부착한 백

d. 유자격선수는 아웃오브바운즈되면 자격을 잃는다.(규칙 7-3-4)(A.R. 7-3-9-III)

제4조 아웃오브바운즈에 의한 자격 상실

다운 중 아웃오브바운즈 되었다가 다시 인바운즈에 돌아온 공격팀의 유자격 리시버는, 상대방 또는 심판에 볼이 터치될 때까지, 필드오브플레이, 엔드존 또는 공중에서 정당한 포워드패스를 터치할 수 없다.(A.R..7-3-4-Ⅰ,Ⅱ 와 Ⅳ){ 예외 : 이것은 상대 팀 선수에 의한 접촉으로 아웃오브바운즈 되었으나 곧바로 인바운즈로 되돌아온

공격팀의 원래의 유자격 리시버에게는 적용하지 않는다.(A.R.7-3-4-III.) 인바운즈로 돌아오기 전 패스를 터치하면 그것은 패스실패이고(규칙 7-3-7) 일리걸터치 반칙은 아니다.

별칙 : 프리비어스 지점에서 로스오브다운[S16과 S9].

제5조 자격의 획득 또는 재획득

B팀의 선수나 심판이 정당한 포워드패스에 터치했을 때, 모든 선수는 유자격리시버가 된다.(A.R.7-3-5- I)

제6조 패스 성공

어떠한 포워드패스라도 인바운즈에 있는 패스한 팀의 선수가 캐치하면 성공이고, 그것이 상대방 엔드존에서 성공되거나 양 팀의 선수에 의해 동시에 캐치되지 않았다면 플레이는 지속된다. 포워드패스가 인바운즈에 있는 양 팀의 선수에 의해 동시에 캐치된 경우, 볼은 데드가 되고 패스를 한 팀에 소속된다.(규칙 2-4-3 과 2-4-4) (A.R.2-4-3-III과 7-3-6- I ~VIII)

제7조 패스 실패

- a. 포워드패스는 볼이 규칙(규칙 4-2-3)에 의해서 아웃오브바운즈 되거나, 또는 선수에 의해 확실히 제어되지 않고 지면에 접촉하면 실패다. 또한, 선수가 패스를 점프해서 캐치해도, 내려올 때 필드오브플레이나 엔드존에 멈춘 경우를 제외하고, 경계선이나 그 외측에 처음 착지하면 패스실패다.(규칙 4-1-3-p) (A.R.2-4-3-III, 7-3-7- I)
- b. 정당한 포워드패스가 실패한 경우, 볼은 프리비어스 지점에서 패스를 한 팀에 소속된다.
- c. 부정한 포워드패스가 실패한 경우, 볼은 패스지점에서 패스를 한 팀에 소속된다. (예외 : 엔드존에서 던진 부정한 포워드패스에 대한 별칙을 피 반칙팀이 사퇴하면, 프리비어스 지점에서 다음 플레이를 한다.(A.R.7-3-7-II-III)

제8조 부정한 접촉과 패스인터피어런스

- a. 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘은 다운 중에는, 볼이 스냅 되고 난 후부터 볼이 어느 쪽 팀인가의 선수 또는 심판과 터치될 때까지, A팀이나 B팀의 선수에 의한 부정한 접촉은 금지 된다.(A.R.7-3-8-II)
- b. 공격팀의 패스인터피어런스란, 포워드패스가 뉴트럴존을 넘은 정당한 포워드

패스 플레이 중에, 뉴트럴존을 넘어선 위치에서 A팀 선수가 B팀 유자격선수를 방해하는 접촉이다. 상대방을 피하는 것은 공격팀 선수의 책임이다. 아래 경우는 공격팀의 패스인터피어런스가 아니다.(A.R.7-3-8-IV, V, X, XV, XVI)

1. 스냅 후, 뉴트럴존을 넘어 1야드 이내에서 상대 팀에 돌격하여 접촉하고 뉴트럴존으로부터 3야드를 넘지 않는 지점까지 A팀 무자격 리시버의 접촉
2. 2명이나 그 이상의 선수가 동시에 그리고 상대를 방해할 의도 없이 포워드패스된 볼에 손을 뻗거나, 캐치 또는 배팅하려 했을 때, 양 팀의 유자격선수는 볼에 대해 대등한 권리를 가진다.(A.R.7-3-8-IX)
3. 패스가 공중에 있고 2명 이상의 유자격 선수가 패스를 받거나 인터셉트할 수 있는 지역에 있고, 그 지역의 공격팀 선수가 상대방을 방해하였으나, 패스가 캐치 불가능한 경우

벌칙: 프리비어스 지점에서 15야드 [S33]

- c. 수비팀의 패스인터피어런스란, 뉴트럴존을 넘어선 위치에서 상대방 유자격선수를 방해할 의도가 명백하고 상대방을 캐치가 가능한 포워드패스를 받을 기회를 막는 접촉이다. 의문시 정당한 포워드패스는 캐치가 가능하다고 본다. 수비팀의 패스인터피어런스는 포워드패스가 던져진 후에만 일어날 수 있다. (A.R. 7-3-8-VII,VIII,XI 와 XII).

아래 경우는 수비팀의 패스인터피어런스가 아니다.(A.R.7-3-8-III과 7-3-9-III)

1. 스냅 후, 상대 팀 선수가 즉각적으로 돌격하여, 뉴트럴존을 넘은 1야드 이내의 지점에서 접촉
2. 2명 이상의 선수가 동시에 그리고 상대를 방해할 의도 없이 포워드패스된 볼에 손을 뻗거나, 캐치 또는 배팅하려 했을 때, 양 팀의 유자격선수는 볼에 대해 대등한 권리를 가진다.(A.R.7-3-8-IX)
3. B팀의 선수가, 패스가 던져지기 전에 상대에 정당하게 접촉한 경우
(A.R.7-3-8-X)
4. 스크리미지키키 포메이션에서 A팀의 키퍼가 될 가능성이 있는 선수가 스크리미지키키하는 척하다가 높게 멀리 볼을 던진 플레이에서 B팀의 선수가 접촉된 경우

벌칙 : 반칙이 프리비어스 지점에서 15야드 이내의 지점에서 일어난 경우에는 반칙 지점에서 A팀의 볼로서 퍼스트다운. 반칙이 프리비어스 지점에서 15야드 이상의 지점에서 일어난 경우에는, 프리비어스 지점에서 15야드와 A팀의 볼로서 퍼스트다운 [S33]

볼이 B팀의 17야드라인과 20야드라인 사이에서 스냅되어 파울지점이 20야드라인을 넘은 경우, 프리비어스 지점으로부터의 벌칙은 볼을 20야드라인 상에 놓고 퍼스트다운(A.R.7-3-8-XIV)

20야드라인의 바깥쪽에서 벌칙이 시행된 경우에는 시행 후 볼의 위치가 20야드 안쪽 이어서는 안된다.(예외 : 규칙10-2-5-b)

프리비어스 지점이 20야드라인이나 그 안쪽이었을 경우에는 프리비어스 지점과 골라인의 중간지점에서 퍼스트다운(규칙10-2-6 예외)

제9조 접촉에 의한 방해

- a. 양 팀의 선수는 뉴트럴존 뒤에서는 정당하게 상대방을 방해할 수 있다.
- b. 양 팀의 선수는 패스가 터치된 후에는 뉴트럴존을 넘은 지점에서도 정당하게 방해 가능하다.(A.R.7-3-9-II)
- c. 수비팀의 선수는 캐치 가능한 포워드패스를 리시브할 수 있는 위치에 있지 않은, 뉴트럴존을 넘은 상대방과 정당하게 접촉할 수 있다.
 1. 포워드패스가 뉴트럴존을 넘은 다운 중에 일어난 B팀의 반칙은, 리시버가 캐치가능한 포워드패스를 리시브할 기회가 있었던 경우에만 패스인터피어런스가 된다.
 2. 포워드패스가 뉴트럴존을 넘지 않은 다운 중에 일어난 B팀의 반칙은 규칙 9-3-4의 반칙으로 프리비어스 지점으로부터 벌칙이 시행된다.
- d. 패스인터피어런스의 규칙은, 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘은 다운에서만 적용된다.(규칙 2-19-3, 7-3-8-a,c)
- e. 캐치 가능한 패스의 리시브를 방해하는 퍼스널 파울을 포함한 B팀에 의한 유사격 리시버에 대한 접촉은 패스인터피어런스 또는 프리비어스 지점에서부터 시행하는 15야드 퍼스널파울이 부과된다. 규칙7-3-8은 패스 중의 접촉에 관한 특별 규정이다. 통상 자격몰수가 되는 행위를 포함하는 경우에는 반칙한 선수는 게임에서 퇴장시킨다.
- f. 방해의 요건은 신체의 접촉이다.
- g. 각각의 선수는 자신이 이미 확보한 영역에 대한 권리를 가지며, 우발적으로 일어난 접촉은 규칙7-3-8 에서 “포워드패스에 손을 뻗으려고 ……” 라고 기술된 속에 규정되어 있다. 뉴트럴존을 넘은 지점에서 양 팀의 선수가 패스의 방향으로 움직이면서 접촉한 경우에는, 그것이 명백하게 상대를 방해할 의도를 가진 경우에만 한쪽 또는 양쪽의 선수에 대한 반칙이다.

패스인터피어런스 파울은 캐치할 수 있는 패스의 경우에만 적용이 된다. (A.R. 7-3-9- I)

- h. 패스가 인바운즈에 있는 선수 또는 심판에 터치된 후에는 패스인터피어런스 규칙은 적용되지 않는다. 상대방이 반칙한 경우에는, 벌칙은 패스인터피어런스가 아니고 반칙으로 적용한다.(A.R.7-3-9-II)
- i. 패스가 터치된 후에는, 패스가 공중에 있더라도 어떤 선수도 정당한 블록을 할 수 있다.
- j. 리시버가 패스를 터치하기 전에 리시버를 태클한다거나, 잡거나, 또는 다른 어떤 고의의 접촉은, 태클하는 선수는 볼과 상관없는 태클에 대한 증거이므로 반칙(Illegal)이다.
- k. 리시버에 대한 태클이나 돌진하는 행위는, 포워드패스가 받을 수 없을 정도로 명백하게 짧거나 길 때는, 볼과 상관없는 태클이므로 반칙(Illegal)이다. 이것은 패스인터피어런스는 아니지만 규칙 9-1-12-a의 규정 위반이며, 벌칙은 프리비어스 지점으로부터 15야드와 퍼스트다운이 부여된다. 악의적인 반칙 자는 자격몰수가 된다.

제10조 무자격리시버의 다운필드 침입

뉴트럴존을 넘은 정당한 포워드패스에서 패스가 던져질 때까지 최초로 패스 무자격리시버인 선수는 뉴트럴존에서 3야드를 넘은 위치에 있어서는 안 된다.(A.R.7-3-10- I 과 II)
벌칙 : 프리비어스 지점으로부터 5야드[S37].

제11조 부정함 터치

당초에 무자격리시버였던 선수는, 상대방이나 심판에 볼이 터치될 때까지는 인바운즈에서 정당한 포워드패스에 고의로 터치해서는 안 된다.(A.R.5-2-3- I , 7-3-11- I - II)

벌칙 : 프리비어스 지점에서 5야드 [S16].

제12조 정당한 포워드패스 플레이 동안 일어난 B팀의 퍼스널 파울

정당한 포워드패스가 성공한 플레이 중에 B팀에 의해 일어난 퍼스널파울의 벌칙은 런이 뉴트럴존을 넘어서 끝났다면 런엔드지점에서 시행한다. 패스가 실패되었거나 인터셉트되거나, 다운 동안 팀의 확보 변화가 있다면, 벌칙은 프리비어스지점에서 시행한다.(규칙9-1 벌칙)(A.R. 7-3-12- I 와 9-1-2-III)

제 8 편

득 점

제1장 | 득점

제1조 득점

득점의 종류는 다음과 같다.

터치다운	6점
필드골	3점
세이프티(상대방에 부여하는 득점)	2점
성공한 트라이 터치다운	2점
필드골 또는 세이프티	1점

제2조 경기 몰수

경기 몰수 또는 중단된 후 나중에 몰수되는 서스펜디드 게임의 득점은 몰수당한 팀이 0점, 상대 팀을 1점으로 한다. 상대 팀이 그 시점에서 이기고 있는 경우에는 그때의 득점으로 한다.(규칙 3-3-3-a,b, 규칙 9-2-3-a와 b)

제2장 | 터치다운

제1조 득점이 되는 경우

다음의 경우에 터치다운이 된다.

- a. 필드오브플레이에서 볼 캐리어가 라이브볼을 확보하여 전진해서 상대방 골라인의 면을 넘었을 때 골라인의 면은 오직 엔드존의 지면이나 파일론에 터치하는 선수만을 위해 파일론의 바깥으로도 연장된다.(A.R. 2-23-1- I, A.R. 8-2-1- I -IX)

- b. 선수가 상대방 엔드존에서 포워드패스를 잡았을 때 (A.R.5-1-3- I 과 II)
- c. 펄블이나 백워드패스를 상대방의 엔드존에서 리커버하거나 캐치하거나 인터셉트하거나 또는 이것으로 인정되었을 때 (예외 : 규칙7-2-2-a 예외2,와 8-3-2-d-5) (A.R.8-2-1-X)
- d. 프리킥 또는 스크리미지킥을 상대방 엔드존에서 정당하게 캐치하거나 리커버했을 때(A.R.6-3-9-III)
- e. 레퍼리가 규칙9-2-3벌칙 조항에 따라서 터치다운을 선언한 경우

제3장 | 트라이다운

제1조 득점이 되는 경우

다음 경우와 같이 공식규칙에 근거한 트라이의 결과가 터치다운 또는 세이프티(예외 8-3-4-a) 또는 필드골이 된 경우는 규칙 8-1-1에서 규정된 득점이 된다. (A.R.8-3-1- I ~II; A.R.8-3-2- I -III, VI; A.R.10-1-7-X-XV)

제2조 득점 기회

트라이는 터치다운 후 양 팀이 1점 또는 2점의 득점을 받을 기회이고, 이 기간에는 계시하지 않는다. 트라이는 벌칙 시행만을 위한 하나의 다운과 그 다운 전의 레드포플레이의 시간을 포함하는 특별한 시간이다.

- a. 6점 터치다운한 팀이 플레이를 시작한다. 만약에 터치다운이 4피리어드 정규 시간이 종료되는 다운 중에 발생했다면, 트라이의 점수가 게임의 결과에 영향을 주지 않는다면 시도하지 않는다. (예외: 득점한 팀이 1,2점 앞서는 경우에는 트라이를 시도할지 선택할 권한을 갖는다.)
- b. 트라이는 스크리미지다운이고 레드포플레이로 시작한다.
- c. 스냅은 상대방 3야드라인의 인바운즈라인 사이 중간지점에서 하거나 플레이 클락이 25초가 되기 전 또는 이어지는 레드포플레이 신호 이전에 인바운즈라인이나 그 사이에서 상대의 3야드라인이나 그 후방이면 어디에서도 선택할 수 있다. 타임아웃 이전에 A팀의 반칙이나 상쇄반칙이 발생하지 않았다면 B팀 반칙 또는 어느 한 팀의 타임아웃 후에는 볼의 위치를 변경할 수 있다.(규칙 8-3-3-a와 8-3-3-c-1)

d. 트라이는 다음에 따라 종료한다.

1. 어느 팀이든 득점한 경우
2. 규칙에 따라 볼이 데드가 된 경우(A.R.8-3-2-IV와 VI)
3. 벌칙의 결과가 득점이 되는 경우
4. A팀의 반칙에 대한 벌칙이 다운의 상실인 경우(규칙 8-3-3-c-2)
5. 팀 확보의 변경 전, A팀의 선수가 펌블하고 펌블을 한 선수 이외의 다른 A팀의 선수가 캐치 또는 리커버 했을 경우 A팀의 득점은 없다.(A.R.8-3-3-VIII)

제3조 트라이 중 팀 확보의 변경 전 반칙

a. 오프세팅 파울 : 다운 중 양 팀이 파울하고 확보의 변경 전 B팀이 파울하면 확보의 변경 후에 다시 반칙이 있더라도 파울은 상쇄되고 리플레이 된다. 오프세팅 파울 후의 리플레이는 프리비어스 지점에서 행해진다.(A.R.8-3-3-II)

b. 트라이 중 B팀의 반칙:

1. 트라이가 성공된 경우 A팀은 득점을 사퇴하고 벌칙의 시행 후 트라이를 다시 시도하던지, 벌칙을 사퇴하고 득점을 인정받던지 선택할 수 있다. 퍼스널파울이나 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙에 대해서 A팀은 득점을 인정받고 다운의 킥오프 또는 연장피리어드의 석시딩 지점에서 벌칙을 받을 수 있다.(A.R.3-2-3-VI, 8-3-2-II, 8-3-3- I, 10-2-5- IX~XI)
2. B팀에 대한 벌칙의 시행 후 리플레이의 위치는 해시마크상이나 그 사이라면 벌칙이 시행 후의 야드라인이나 후방의 어느 위치라도 좋다.(A.R. 8-3-3-III)

c. 트라이 중 A팀의 반칙:

1. 성공한 트라이에서 A팀의 반칙 후에는 벌칙이 시행된 지점에서 플레이해야 한다.(A.R.8-3-3- I 과 III)
2. 트라이 중 A팀의 반칙이 다운의 상실을 포함한 경우 트라이는 끝나고 득점은 인정되지 않고, 거리벌칙은 다음 킥오프에서 부과되지 않는다.
3. A팀이 팀 확보의 변경 전에 상쇄되지 않는 반칙하고, 그 다운 중에 다른 팀 확보의 변경이나 점수가 나지 않는다면 벌칙은 규칙에 따라 소멸한다.

d. 데드볼 반칙:

1. 레디포플레이 후 스냅 전에 발생한 반칙에 대한 벌칙은 다음번 스냅 전에 시행된다.
2. 트라이다운 중에 발생한 데드볼 파울로 적용되는 라이브볼 파울에 대한 벌칙은 다음 킥오프나 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다. 만약 트라이가 리플

- 레이 되면 벌칙은 리플레이때 적용한다.(규칙 10-1-6) (A.R.3-2-3Ⅶ)
- e. 키키나 홀더에 대한 난폭한 행위 나 돌진: 키키나 홀더에 대한 난폭한 행위나 돌진은 라이브볼 파울이다.
 - f. 킥 캐치 방해: 킥 캐치 방해에 대한 벌칙은 규칙에 따라 사퇴 되거나 상쇄된다. A 팀이 반칙을 하면 A팀의 득점은 취소된다.

제4조 트라이 중 팀 확보 변경 후 반칙

- a. 어느 팀에게도 거리벌칙은 규칙에 따라 소멸한다.
(예외 : 악의적인 퍼스널 파울, 스포츠맨답지 않은 행동, 데드볼 중의 퍼스널 파울, 데드볼 파울로 적용되는 라이브볼 파울에 대한 벌칙은 다음 킥오프나 연장전의 석시딩 지점에서 시행된다.(규칙 8-3-5) (A.R.8-3-4- I II))
- b. 다운 중 반칙을 한 팀의 득점은 취소된다.(A.R.8-3-2-Ⅶ)
- c. 다운 중 양 팀이 반칙하고, B팀이 확보의 변경 전에 반칙하지 않았다면 반칙은 상쇄되고, 다운은 리플레이 되지 않고 트라이는 끝난다.

제5조 트라이 후 반칙

트라이 후에 발생한 반칙에 대한 벌칙은 다음 킥오프나 연장피어드의 석시딩 지점에서 시행한다. 하지만 트라이가 리플레이 된다면 벌칙은 리플레이전에 시행한다.
(규칙 10-1-6) (A.R.3-2-3-Ⅶ, 10-2-5-ⅩⅢ~ⅩⅤ)

제6조 다음 플레이

트라이 후에는 킥오프나 연장전의 석시딩 지점에서 플레이를 한다. 6점짜리 터치다운을 한 팀이 킥오프한다.

제4장 | 필드골

제1조 득점 방법

- a. 필드골은 드롭킥 또는 플레이스킥에 따라 행해지며 볼이 킥팀의 선수 또는 지면에 터치되기 전에 리시브팀 골대의 크로스바 위쪽과 2개의 수직 기둥 사이의 안쪽을 통과하면 킥 팀의 득점이 된다. 이 킥은 스크리미지킥이지 프리킥은 아니다.

- b. 정당한 필드골의 시도로 볼이 크로스바와 수직 기둥의 사이를 통과하여 엔드라인을 넘은 곳에 떨어지거나 또는 바람에 날려 되돌아왔지만 크로스바를 다시 넘지는 않고 어디엔가 떨어진 경우에도 필드골로 득점 된다. 크로스바와 수직 기둥은 볼의 최대전진지점을 결정하는 경우에는 평면이 아니라 선으로써 취급된다.

제2조 다음 플레이

a. 성공한 필드골

필드골이 득점이 된 후에는 킥오프나 연장전의 석시딩 지점에서 플레이를 한다. 필드골을 성공한 팀이 킥오프한다.

b. 실패한 필드골시도.

1. 뉴트럴존을 넘은 곳에서 데드가 선언되고, 뉴트럴존을 넘은 곳에서 B팀에 터치되지 않았을 때 B팀에 소속된다. 연장전을 제외하고 프리비어스 지점이 20야드라인과 골라인의 사이가 아니면 B팀은 프리비어스 지점 또는 20야드라인과 골라인 사이라면 B팀은 20야드라인에서 다음 스냅을 한다.

(a) 20야드라인 상의 스냅은 만약 B팀이 레디포 플레이전에 해시마크 위나 양 해시마크 사이의 별도의 지점을 정하지 않은 한 양 해시마크의 정중앙에서 하여진다.

(b) 레디포플레이 시그널 후에는 A팀의 반칙이나 오프세팅 반칙이 일어나지 않는 한, 팀 타임아웃 후에 볼의 위치를 바꿀 수 있다.

2. 볼이 뉴트럴존을 넘지 못했거나 뉴트럴존을 넘은 지점에서 B팀에 터치된 경우에는 스크리미지키키에 관한 모든 공식규칙이 적용된다.(A.R.6-3-4-II, A.R. 8-4-2- I ~VI, A.R.10-2-3-V)
3. 볼이 뉴트럴존을 넘었거나 뉴트럴존을 넘은 지점에서 B팀에 터치되지 않은 경우, 그리고 뉴트럴존 뒤에서 데드볼로 선언되면 스크리미지키키에 관한 모든 공식규칙이 적용된다.(A.R. 8-4-2-VII)

제5장 | 세이프티

제1조 득점이 되는 경우

다음과 같은 경우는 세이프티이다.

- a. 실패된 포워드패스를 제외하고 볼이 골라인을 넘어 아웃오브바운즈로 데드가

되거나 엔드존을 수비하고 있는 팀의 확보 하에서 골라인 또는 상공 또는 후방에서 데드가 되거나 규칙에 따라 데드가 되거나 그리고 그 볼이 골라인을 넘어가게 한 책임이 그 엔드존을 지키는 팀에 있는 경우 (A.R.6-3-1-IV, A.R.7-2-4- I, A.R.8-5-1- I -II,IV~VIII,A.R.8-7-2-II와 A.R.9-4-1-VIII). 의문 시 세이프티가 아닌 터치백이다.

예외 : 아래의 경우는 세이프티가 아니다. 선수가 5야드라인과 골라인 사이에서

1. 패스나 펄블한 볼을 인터셉트한 후 상대팀의 펄블이나 백워드패스를 리커버한 후 또는 킥을 캐치, 리커버한 후에
2. 선수가 최초의 모멘텀으로 자신의 엔드존에 들어가서
3. 볼이 골라인 후방에 있고 그 팀의 확보 하에 데드가 선언된 경우
이것은 엔드존에서 펄블하고 그것이 필드오브플레이에 들어왔다가 다시 아웃오브바운드에 나간 경우도 포함된다.(규칙 7-2-4-b-1)
- b. 벌칙이 수락된 결과, 볼의 위치가 공격한 팀의 골라인 위나 그 후방의 경우(예외: 3-1-3-g-3과 8-3-4-a) (A.R. 8-5-1-III, A.R. 10-2-2-VI)

제2조 세이프티후의 킥

세이프티 후에는 득점을 빼앗긴 팀의 20야드라인에서 그 팀의 소속이 되고, 해시마크 위나 그 사이에서 프리킥에 의해 플레이가 시작된다. 이 프리킥은 펀트, 드롭킥, 플레이스킥 중 어느 것이든 좋다.(예외 : 연장전과 트라이규칙)

제6장 | 터치백

제1조 터치백의 선언

다음과 같은 경우는 터치백이다.

- a. 실패된 포워드패스의 경우를 제외하고 볼이 골라인 후방에서 아웃오브바운드로 데드가 되거나 선수의 확보 하에서 골라인 또는 상공 또는 후방에서 데드가 되거나 그 볼이 골라인을 넘어가게 한 책임이 공격팀에 있는 경우(규칙 7-2-4-a.b) (A.R.7-2-4- I, A.R.8-6-1- I, II, A.R.10-2-2-XVI)
- b. 킥이 수비팀의 골라인 후방에서 규칙에 따라 데드가 되고, 그 볼이 골라인을 넘어가게 한 책임이 공격팀에 있는 경우(예외: 규칙8-4-2-b) (A.R.6-3-4-III)

제2조 터치백 후의 스냅

터치백이 선언된 후에는 볼은 그 골라인을 지키는 팀의 20야드라인에서 그 팀의 볼이 된다. 단 프리킥이 터치백이 된 경우에는 그 골라인을 지키고 있는 팀의 25야드라인에서 그 팀의 볼이 된다. 볼은 해시마크 위에서나 그 사이에서 스냅에 따라 플레이로 옮겨진다(예외: 연장전 규칙). 스냅은 **플레이 클락이 25초가 되기 전 또는 이어지는** 레디포플레이 시그널전에 B팀이 양 인바운즈라인 사이에서 플레이할 팀에 따라 특별한 지점을 선택하지 않은 한, 20야드라인 상의 중앙에서 하여져야 한다. 레디포플레이 시그널 후에는 A팀의 반칙이나 반칙의 상쇄가 일어나지 않는 한 팀 타임아웃 후에 볼의 위치를 변경할 수 있다.

제7장 | 책임과 원동력

제1조 책임

볼을 골라인 후방에서 아웃오브바운즈되게 하거나 볼을 선수의 확보 하에서 골라인 상, 상공 또는 후방에서 데드가 되게 한 책임이 있는 팀이며 볼을 가지고 들어간 선수가 소속된 팀, 또는 볼을 골라인, 상공에 있게 하거나 골라인을 넘어가게 한 원동력을 제공한 팀 또는 골라인, 골라인 상공 또는 후방에서 루스볼이 되게 한 책임이 있는 팀을 말한다.

제2조 최초의 원동력

- a. 볼을 킥하거나 패스하거나 스냅하거나 또는 펴블한 선수에 따라 생긴 원동력은 볼이 지면에 부딪히거나 심판이나 어느 쪽 팀 선수에 터치가 되어 볼의 방향이 빗나가거나 돌아올지라도 그 볼의 어떤 진행방향에도 책임을 지는 것이다 (A.R.6-3-4-III, A.R.8-5-1-II, VI와 VIII, A.R.8-7-2- I ~VI)
- b. 최초의 원동력이 소멸하고 볼의 진행(방향)에 대한 책임이 그 선수에게 있는 경우:
 1. 확보하고 있지 않은 볼을 킥하거나 지면에 굴러다니고 있는 루스볼을 배팅한 선수
 2. 정지된 볼에 강제로 접촉되면서 생기는 것 외 어떤 접촉에 따라 새로운 원동력을 가한선수(규칙 2-11-4-c)
- c. 새로운 원동력이 더해져도 루스볼은 그 원래의 상태를 유지한다.

제 9 편

규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위

제1장 | 퍼스널 파울

이 장(주의를 제외한)의 모든 반칙과 모든 불필요한 난폭행위는 퍼스널 파울이다. 경기단체에 검증을 맡기는 악의적인 반칙에 관해서는 9-6을 참고. 퍼스널 파울의 벌칙에 관해서는 아래와 같다.

벌칙: 퍼스널 파울. 15야드. 데드볼 반칙의 경우, 석시딩 지점에서 15야드. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운. A팀의 라이브볼 반칙으로 뉴트럴존 후방의 반칙에 대해서는 프리비어스 지점에서 시행한다. A팀 골라인 후방에서의 라이브볼 반칙에 대해서는 세이프티이다. [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45, S46] 악의적인 반칙 자는 자격몰수 [S47]

프리킥 또는 스크이미지킥 플레이 중 A팀의 반칙: 프리비어스 지점이나 플레이 후 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 시행 (필드골 플레이 제외)(규칙 6-1-8과 6-3-13)
정당한 포워드패스 플레이중 B팀의 퍼스널 파울(규칙 7-3-12 와 10-2-2-e): 런이 뉴트럴존을 넘어서 끝났거나 다운동안 팀의 확보가 바뀌지 않았다면 최종지점에서 시행한다. 패스가 실패되거나 인터셉트되거나, 다운 동안 팀의 확보가 바뀐다면, 벌칙은 프리비어스지점에서 시행한다

제1조 악의적인 반칙

경기 시작 전, 경기 중, 피리어드 사이에 일어난 모든 악의적인 반칙(규칙 2-10-1)은 자격몰수다. B팀의 자격몰수가 되는 퍼스널 파울은 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 A팀에게 퍼스트다운을 부여한다.

제2조 상대를 치는 반칙과 트리핑

- a. 공식 규칙의 적용을 받는 사람은 다음의 행위를 해서는 안된다. 상대를 무릎으로 치는 행위, 펼친 아래팔, 팔꿈치, 맞잡은 손, 손바닥, 주먹, 손바닥이나 손등,

손날을 이용해서 상대의 헬멧 (페이스마스크를 포함), 목, 얼굴, 몸통 어디라도 때리는 행위 (A.R.9-1-2- I)

- b. 공식규칙의 적용을 받는 사람은 발이나 무릎 아래를 이용하여 상대를 때려서는 안 된다.
- c. 트리핑 해서는 안 된다. 트리핑이란 아래다리나 발을 사용하여 상대방의 무릎 아래를 고의로 방해하는 행위이다.

제3조 타기팅하여 헬멧 상단으로 강력한 접촉

모든 선수는 상대팀 선수를 타기팅하여 헬멧 상단으로 강력한 접촉을 해서는 안 된다. 의문시 반칙이다.(규칙 9-6) (A.R.9-1-3- I)

제4조 타기팅하여 무방비 선수 목이나 머리 부분의 강력한 접촉

모든 선수는 무방비한 상대의 목이나 머리 부분에 대해 헬멧, 팔, 팔꿈치, 어깨를 사용하여 타기팅으로 강력한 접촉을 해서는 안 된다. 의문시 반칙이다.(규칙 2-27-14, 와 9-6)(A.R.9-1-4- I -VI)

벌칙[제3조와 제4조]: 15야드. 데드볼 반칙의 경우, 석시딩 지점에서 15야드. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운.

- 전반전에 발생한 반칙 : 남은 시간 선수 자격물수.(규칙 2-27-12)
- 후반전에 발생한 반칙 : 남은 시간과 다음경기 전반전에서 자격물수. 반칙이 시즌 마지막 게임 후반전에서 발생했다면, 자격이 남아있는 선수는 다음 시즌 첫 게임에서 자격 물수가 된다.(규칙 12-3-5-f) [S38, S24 and S47]

인스턴트 리플레이를 사용하지 않는 게임시 :

선수가 후반전에 퇴장되었다면, 협회는 심판협회장(위원장)에게 의뢰하여, 비디오 리뷰를 하게한다. 리뷰를 해서 심판협회장이 그 선수는 퇴장이 아니었다고 하면 협회는 자격물수를 취소한다. 심판협회장이 퇴장이 정당하다고 하면 다음 게임까지 자격물수는 유지된다.

9-1-3과 9-1-4에 관한 주

주 1: 타기팅(Targeting)이란 정당한 태클, 정당한 블록, 정당한 플레이가 아닌 강력한 접촉으로 명백한 의도를 가지고 상대방을 해하려고 공격하는 것이다. 아래는 타기팅의 종류인데, 이것에만 한정되는 것은 아니다.:

- 로운치(Launch) - 선수가 발을 공중으로 띄우면서 위쪽, 앞쪽으로 몸을 날려 상대방의 머리와 목 부분을 공격하는 것

- 크로우치(Crouch)는 한발 또는 두 발이 지면에 닿아 있으나, 위쪽 앞쪽으로 몸을 날려 상대방의 머리와 목 부분을 공격하는 것
- 리딩(Leading)은 선수가 헬멧, 아래팔, 주먹, 손, 팔꿈치로 상대방의 머리와 목 부분을 공격하는 것
- 로워링(Lowering)은 머리를 숙이면서 헬멧의 상단으로 최초 접촉하는 것

주 2: 무방비 선수 (규칙 2-27-14), 의심스러운 경우, 무방비 선수이다. 무방비 선수의 예로서, 이들을 포함하지만 이것만으로 제한하지는 않는다.

- 볼을 던지려고 하는, 또는 던진 직후의 선수
- 포워드 패스를 받으려고 하는 리시버 또는 백워드 패스를 받으려는 위치에 있는 선수, 또는 완전하게 캐치를 했지만 스스로 자신을 방어할 수 있는 시간이 지나지 않았거나, 명확하게 볼 캐리어가 되지 않은 리시버
- 볼을 차려고 하거나 킥 직후의 키퍼, 또는 킥이나 리턴 중의 키퍼
- 킥을 캐치나 리커버 하려는 킥 리터너, 또는 완전하게 캐치나 리커버를 했지만 스스로 자신을 방어할 수 있는 시간이 지나지 않았거나, 명확하게 볼 캐리어가 되지 않은 킥 리터너
- 지면에 넘어져 있는 선수
- 플레이에서 명확하게 떨어져 있는 선수
- 사각(死角)으로부터 블록을 당하는 선수
- 이미 상대팀 선수에게 잡혀있는 볼 캐리어가 전진을 멈춘 경우
- 확보 변경 후의 쿼터백

제5조 클리핑

클리핑을 해서는 안 된다.(규칙 2-5)

예외 :

1. 스냅 시 블로킹존 (규칙 2-3-6)내의 스크리미지 라인 상에 위치한 공격팀 선수는 다음의 조건을 만족하면 블로킹존안에서 정당하게 클리핑할 수 있다.
 - (a) 이 블로킹존 내의 선수는 최초의 접촉이 상대의 후방에서 더욱이 무릎이나 무릎아래가 되는 블록을 해서는 안 된다.
 - (b) 이 블로킹존 내에 있는 스크리미지 라인 상의 선수는, 한번 이 지역 밖으로 나간 뒤에는, 다시 이 지역 내로 돌아와서 클리핑해서는 안 된다.
 - (c) 이 블로킹존은 볼이 이 지역을 나갈 때 소멸한다. (규칙 2-3-6)

2. 명확하게 블록하려고 행동을 시작하는 블로커에 대해 선수가 등을 돌리는 경우
3. 선수가 러너에 다가가려 하거나, 펄블, 머프, 백워드패스, 킥, 또는 터치된 포워드패스를 정당하게 리커버나 캐치하려는 경우는, 상대방 허리 또는 허리 아래를 밀어도 된다.(규칙 9-3-3-c 예외 3)
4. 뉴트럴존 후방에 있는 유자격 선수가 포워드패스를 잡기 위해 상대의 허리나 허리 아래를 밀어도 된다.(규칙 9-3-3-c 예외 5)
5. 러너에 대한 클리핑은 허용된다.

제6조 허리아래의 블록

a. 팀 확보 변경 전의 A팀:

완전히 태클박스 안에 위치한, 처음 위치의 라인맨은 볼이 태클박스를 벗어날 때 까지 그 안에서 정당하게 허리아래 블록을 할 수 있다.

다른 모든 A팀 선수는 허리 아래 블록의 최초 접촉을 정면에서 시도해야 한다. "정면에서 시도"란 블록당하는 선수의 시점에서 허리아래 블록의 방향이 시계판의 "10시부터 2시 사이"를 뜻한다.

예외:

1. 뉴트럴 존에서 5야드 이상을 넘어선 경우 A팀 선수는 허리아래 블록을 할 수 없다.
2. 스냅 시 혹은 스냅 이후 어느 때건 태클박스 밖에 있는 선수나, 스냅 시 모션하는 선수는 스냅 시 볼이 있던 방향으로 허리아래 블록을 할 수 없다.
3. 볼이 태클 박스를 벗어나면 자기 팀 엔드라인 방향으로 허리 아래 블록을 할 수 없다.

b. 팀 확보 변경 전의 B팀

1. 아래의 2와 3을 제외하고, B팀의 선수는 골라인과 평행하게 사이드라인까지 연장된 뉴트럴존 전후 5야드 지역이내에서만 허리아래 블록을 할 수 있다. 이 지역 바깥쪽에서 B팀선수의 허리아래블록은 볼캐리어에 대한 경우를 제외하고는 반칙이다(A.R.9-1-6-VI, IX)
2. B팀 선수는 백워드패스를 받을 수 있는 위치에 있는 상대방 선수에 대하여 허리아래의 블록을 할 수 없다.
3. B팀 선수는 볼 또는 볼캐리어를 잡으려고 시도하는 경우가 아니라면, 뉴트

럴존을 넘은 위치에 있는 A팀의 유자격리시버에 대하여 허리아래의 블록을 할 수 없다. 이 금지 조항은 규칙에 따라 포워드패스가 불가능하게 될 때 종료된다.

c. 킥

프리킥 또는 스크리미지 킥의 다운 중, 볼캐리어에 대한 경우를 제외하고 모든 선수는 허리아래의 블록을 할 수 없다.

d. 팀 확보의 변경 후

팀 확보의 변경 후, 볼캐리어에 대한 경우를 제외하고 모든 선수는 허리아래의 블록을 할 수 없다.

제7조 자연된 블록(레이트 히트), 아웃오브바운즈에서 행위

- a. 볼이 데드된 후, 상대에 대해 파일링 온하거나 넘어뜨리거나 신체를 날려서는 안 된다. (A.R. 9-1-7- I)
- b. 명백하게 아웃오브바운즈가 된 볼캐리어에 태클, 블록해서는 안된다. 또 볼이 데드가 된 후에는 볼캐리어를 지면에 던져서는 안 된다.
- c. 명백하게 아웃오브바운즈에 있는 선수는 아웃오브바운즈에 있는 상대에 대해 블록을 시작해서는 안 된다. 반칙 지점은 블로커가 사이드라인을 가로질러 아웃오브바운즈에 나간 지점이다.

제8조 헬멧과 페이스 마스크의 반칙

- a. 모든 선수는 상대방의 얼굴, 헬멧(페이스마스크를 포함), 목을 손 또는 팔로 연속적으로 접촉해서는 안 된다.(예외: 러너에 의해서나 러너에 대해) [S26]
- b. 모든 선수는 상대의 페이스마스크, 친 스트랩과 헬멧의 개구부를 잡은 후 비틀거나 돌리거나 끌어당겨서는 안 된다. 페이스마스크, 친 스트랩, 헬멧의 개구부를 잡고 비틀거나, 돌리거나 끌어당기지 않으면 반칙이 아니다. 의심스러운 경우에는 반칙이다.

제9조 러핑 더 패서

- a. 명백하게 볼을 던진 상황에서 모든 수비선수는 불필요하게 패서를 러핑하면 안 된다. 아래의 행동들은 반칙이다. 그러나 이것만으로 한정하지는 않는다.
 - 1. 9-1-3와 9-1-4에 명시된 타게팅 반칙.
 - 2. 규칙 9-1-4의 요구 조건에 해당하지 않는 머리와 목 주위의 강한 접촉(또한 9-1-2 참조).

3. 볼이 패서의 손에서 벗어났음이 명백한 상황 이후 회피할 수 있는 강한 접촉.

(예외: A팀의 선수에 의해 블록된 수비팀의 선수가 패서와의 접촉을 피할 기회가 없는 경우. 그러나 이 장의 다른 부분에 규정되어있는 퍼스널 파울에 대한 수비팀의 선수의 의무는 준수되어야 한다.) (A.R. 2-30-4- I, II, A.R. 9-1-9- I, A.R. 10-2-2-XIII)

4. 강제로 패서를 땅바닥에 내팽개치고 그 위로 덮쳐 해하는 행위

5. 이 장의 다른 곳에서 설명한 퍼스널 파울 행위

- b. 공격팀 선수가 지면에 한발 또는 두발의 패스 자세로 있을 때, 수비팀 선수는 뛰어가던 그대로 (그 속도로) 공격팀 선수의 무릎이나 무릎아래를 강력하게 타격(hit)하면 안 된다. 또한 수비팀 선수는 공격팀 선수의 무릎이나 무릎아래를 구르거나 돌진하거나 강력한 타격을 시작해서는 안 된다

[예외. (1) 공격팀 선수가 테클박스 안에 있던 바깥에 있던 패스자세가 아닌 러너라면 반칙이 아니다. (2) 수비팀 선수가 평범한 테클을 시도하기 위해 공격팀 선수를 움켜잡거나 감싸는 경우 머리카락이나 어깨에 의한 강력한 접촉은 반칙이다. (3) 수비팀 선수가 방해로 받거나 블록을 당하거나 반칙을 당해 상대에 접촉한 경우는 반칙이 아니다.

a와 b항에서, 최후의 런엔드가 뉴트럴존을 넘어 그 다운 중에 볼의 팀 확보의 변경이 없는 경우 벌칙은 최후의 런엔드에서 시행한다.(A.R. 9-1-9-II-III)

제10조 춤 블로킹

춤 블로킹을 해서는 안 된다.(규칙 2-3-3) (A.R. 9-1-10- I ~V)

제11조 레버리지(Leverage), 뛰어 넘기(Leaping), 착지(Landing)

- a. 수비팀의 선수는 자기팀에 유리하려고 상대 선수를 밟고 던지거나, 점프하거나 설 수 없다.(규칙 9-3-5-b)

- b. 수비팀 선수가 필드골이나 트라이를 블록하려고 앞으로 달려와 뉴트럴존 전방으로 뛰어 넘거나 리핑하여 상대방의 신체 프레임을 구성하는 평면으로 진입할 경우 반칙이다.

해당 선수가 볼이 스냅될 때에 스크리미지 라인에서 1야드 이내에 정지하고 있었던 경우는 반칙이 아니다.

- c. 테클 박스 안에 있던 수비팀의 선수가 펀트를 블록하려고 리핑하여 상대방의 신체 프레임을 구성하는 평면에 진입하면 반칙이다.

1. 상대 선수를 뛰어넘으려는 의도 없이 수직으로 점프해서 펀트를 블록하려는 시도는 반칙이 아니다.

2. 상대선수의 사이를 뛰어넘는 시도는 반칙이 아니다.

d. 킥을 블록하거나 캐치하려는 수비선수는 다음의 행위를 하면 안 된다.

1. 같은 팀 선수를 밟고 뛰어오르거나 서 있는 행위
2. 같은 팀 선수를 이용하여 추가의 높이를 얻기 위한 지렛대로 손을 짚는 행위
3. 같은 팀 선수에 의해 들리거나 들어 올려 지거나, 앞으로 나가게 하거나 미는 행위

벌칙[a-d]: 프리비어스 지점에서 15야드, 자동 퍼스트다운 [S38]

e. 어떤 선수도 스냅전 같은 팀 선수의 등이나 어깨 위를 발로 밟고 있으면 안 된다.

벌칙: 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 15야드.

B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운

제12조 플레이에서 떨어진 상대에 대한 접촉

- a. 포워드패스를 명백하게 캐치할 가능성이 없는 리시버에 대해 태클하거나 돌진하거나 하면 안 된다. 이 경우는 퍼스널 파울이고 패스 인터피어런스는 아니다.
- b. 모든 선수는 볼테드 전후와 관계없이 명백하게 플레이에서 떨어져 있는 선수에 돌진하거나 몸을 던져서는 안 된다.

제13조 허들링

허들링해서는 안 된다. (예외: 볼 캐리어는 상대를 허들링할 수 있다.)

제14조 스내퍼에 대한 접촉

스크림지키키 포메이션의 경우 스냅 후 1초간 지날 때까지는 수비팀 선수는 스내퍼에 대해 접촉할 수 없다.(A.R. 9-1-14- I ~III)

제15조 호스칼라 태클

모든 선수는 솔터 패드 또는 저지의 옷깃의 뒷부분 안쪽을 잡거나, 솔터 패드 또는 저지의 옷깃의 옆 부분의 안쪽이나 이름판을 잡고 즉시 볼캐리어를 끌어당겨 넘어뜨려서는 안 된다. 단 태클박스 규칙 2-34) 안에 있는 볼캐리어와 패서가 될 가능성이 있는 선수에 대한 행위에는 이 금지사항을 적용하지 않는다. 태클박스는 볼이 그곳에서 나갈 때 소멸한다.

제16조 키퍼나 홀더에 대한 난폭한 행위(Roughing)나 돌진 (Run into)

- a. 스크리미지키키가 하여지는 것이 명백한 경우, 상대 선수는 키퍼 또는 플레이스 키키의 홀더에 대해 돌진하거나 난폭한 행위를 해서는 안 된다. (A.R. 9-1-16-I, VI)
1. 키퍼나 홀더를 위협하게 하는 난폭한 행위는 라이브볼 퍼스널 파울이다.
 2. 키퍼나 홀더에 돌진한다는 것은 키키나 있던 지점에서부터 움직여졌지만 난폭하지 않았을 때 일어나는 라이브볼 반칙이다. (A.R. 9-1-16-II)
주: 키키에의 돌진은 (Run into) 5야드의 벌칙이다.
 3. 키퍼나 홀더에의 우발적인 접촉은 반칙이 아니다.
 4. 이 규정에 의한 키퍼의 보호는 아래의 경우 종료된다.
(a) 자기 신체의 발란스가 돌아올 충분한 시간의 경과 후 (A.R. 9-1-16-IV)
(b) 키퍼가 키키 전에 테클박스 (규칙 2-34)의 바깥에 볼을 가지고 나간 후
 5. 수비팀의 선수가 키팀의 선수의 (정당하든 부당하든) 블록에 의해 키퍼나 홀더에 접촉한 경우는 돌진이나 난폭한 행위의 반칙이 아니다.
 6. 스크리미지키키에 터치된 선수가 키퍼나 홀더에 난폭한 행위를 하거나 돌진하는 것도 반칙이 아니다.
 7. 스크리미지키키에 터치한 선수 이외의 선수가 키퍼나 홀더에 난폭한 행위를 하거나 돌진하는 경우는 반칙이다.
 8. 반칙이 '돌진(Run into)'인지 '난폭한 행위(Roughing)'인지 의심스러운 경우 난폭한 행위의 반칙으로 한다.
- b. 키퍼나 홀더가 수비팀 선수에 의한 난폭한 행위나 돌진을 가장하는 것은 스포츠맨답지 않은 행위이다.(A.R. 9-1-16-V)
- 벌칙[a-b]: 키키하는 동안 또는 키키한 직후 키퍼에 대한 모든 퍼스널 파울 또는 러핑: 프리비어스 지점에서 15야드, 그리고 다른 규칙과 상충하지 않으면 자동 퍼스트 다운.
런 인투 더 키퍼: 프리비어스 지점에서 5야드 [S27 또는 S30]
- c. 프리킥의 키퍼가 자기의 제한선을 넘어 5야드 이상 전진하거나 키키 선수, 심판 또는 지면에 접촉할 때까지는 키퍼를 블록할 수 없다.
벌칙: 프리비어스 지점에서 15야드 [S40]

제17조 헬멧이 벗겨진 선수의 플레이 참가

다운 중에 헬멧이 완전히 벗겨진 선수는 직후의 연속적인 움직임을 제외하고 플레이에 참가를 계속할 수 없다. 그 다운 중 다시 헬멧을 착용해도 참가할 수 없다.

제2장 | 스포츠맨답지 않은 반칙

제1조 스포츠맨답지 않은 행위

경기 전이나 경기 중 또는 피리어드의 사이에 선수, 교대선수, 코치, 정식관계자와 공식규칙을 따라야 하는 모든 사람은 스포츠맨답지 않은 행위, 또는 원활한 게임의 운영을 방해하는 어떠한 행위도 해서는 안 된다. 선수의 이러한 행위에 의한 위반은 발생한 시간에 따라 라이브볼 반칙 또는 데드볼 반칙으로 취급된다.(A.R. 9-2-1-I-X)

a. 특히 금지되는 행위는 다음과 같다.

1. 선수, 교대선수, 코치, 정식관계자와 공식규칙을 따라야 하는 모든 사람은, 상대 팀이나 선수, 심판, 또는 경기의 이미지(Image of the game)에 대해서 아래의 경우를 포함한 욕설이나 모욕적 언어, 행위를 해서는 안 된다.
 - (a) 상대방을 손가락, 손, 팔, 볼로 가리키는 행위 또는 목을 자르는 흉내를 내는 행위
 - (b) 상대를 약 올리거나 모욕하는 언어
 - (c) 충을 쏘는 듯한 행위, 관심을 얻기 위해 손을 귀에 가져가는 등의 행위로 상대선수나 관중을 자극하는 행위
 - (d) 자신에게 시선을 끌기 위한 어떠한 지연, 과장, 연속된 행동
 - (e) 독주 중인 볼캐리어가 상대 팀의 골라인으로 접근할 때 눈에 뜨이게 러닝의 걸음 폭을 변경하거나 상대가 없는데도 엔드존에 다이빙하는 행위
 - (f) 데드볼이 되었거나 팀에리어에 들어가기 전에 헬멧을 벗는 행위 (예외 : 팀/방송/부상자를 위한 타임아웃, 장비 조정, 플레이 중, 피리어드 사이, 퍼스트다운을 위한 계측)
 - (g) 누워있는 선수 앞에 서서 자기 가슴을 치거나 양손을 교차하는 행위
 - (h) 멋진 플레이 후 관중들과 접촉하려고 스탠드에 올라가거나 허리를 굽혀 인사하는 행위
 - (i) 라이브볼 중에 의도적으로 헬멧을 벗는 행위
 - (j) 명확하게 볼 데드가 된 후, 밀거나 찌르거나 세게 치는 등 스포츠맨답지 않은 데드볼 중의 접촉 행위 (A.R. 9-2-1-IX)
 - (k) 볼 데드후 더미에서 상대방선수를 밀거나 끌어당기기 위해 강력한 접촉을 하는 행위(A.R. 9-2—XI)

벌칙 : 선수에 의한 라이브볼 반칙- 15야드 [S27]

선수 이외의 라이브볼 반칙, 모든 데드볼 반칙 - 석시딩 지점에서 15야드 [S7, S27] B팀에 의한 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운. 악의적인 반칙 자가 선수 또는 교대선수라면 자격몰수 [S47]

2. 득점 후, 또는 그 외의 플레이 종료 후, 볼을 확보하고 있던 선수는 즉시 볼을 심판에 돌려주거나, 데드볼지점 근처에 볼을 놓아두어야 한다. 다음의 행위는 금지된다.

- (a) 심판이 가지러 가야 할 거리에 킥하거나 던지거나 공을 돌리거나 볼을 가지고 가는 행위 (필드의 바깥쪽도 포함)
- (b) 볼을 지면에 내팽개치는 행위[예외 : 시간을 벌기 위한 포워드패스(규칙 7-3-2-e)]
- (c) 공중으로 볼을 높이 던지는 행위
- (d) 기타 모든 스포츠맨답지 않은 행위와 경기를 지연시키는 행동

벌칙 : 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 15야드[S7과 S27] B팀의 반칙에 대해서 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운. 악의적인 반칙 자가 선수나 교대선수라면 자격몰수[S47]

b. 다른 금지되는 행위는 다음과 같다:

- 1. 게임 중 팀에리어내의 코치, 교대선수와 인가된 팀 관계자는 레퍼리의 허가 없이 판정에 항의하거나 선수 또는 심판과 대화하려고 필드오브플레이에 진입하거나 25야드 제한선을 벗어나면 안된다. (예외 : 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c, 3-5-1)
- 2. 자격을 몰수당한 자는 필드오브플레이에서 보이는 장소에 있어서는 안 된다.
- 3. 어떠한 피리어드에서라도 선수, 심판, 또는 정당한 교대선수를 제외한 공식규칙의 적용을 받는 사람과 마스코트는 레퍼리의 허가 없이 필드오브플레이에 들어가서는 안 된다. 선수가 부상을 당한 경우, 의료담당자나 조치를 위한 관계자는 필드오브플레이에 들어갈 수 있지만 레퍼리의 허락을 받아야 한다.
- 4. 교대선수는 선수와의 교대, 부족한 자리의 충당 이외의 목적으로 필드오브플레이나 엔드존에 들어갈 수 없다. 이것은 플레이 이후의 시위도 포함된다. (A.R.9-2-1-I)
- 5. 밴드를 포함해 공식규칙의 적용을 받는 팀이 시그널을 들을 수 없을 정도의 소음을 낼 수 없다.(규칙 1-1-6.

벌칙 : 데드볼 파울. 석시딩지점에서 15야드[S7,S27]. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식 규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운. 악의적인 반칙 자가 선수나 교대선수라면 자격몰수 [S47]

제2조 비겁한 전술

- a. 선수는 유니폼이나 장비 속에 볼을 감추어서는 안 되고, 볼을 다른 모조품으로 바꾸어 서는 안 된다.
- b. 상대 팀을 교란하려고 교대하거나 교대를 위장해서는 안 된다. 그러한 전술도 안 된다.(규칙 3-5-2-e) (A.R.9-2-2- I -V)
- c. 상대방을 혼란하게 하는 장비의 사용을 금한다.(규칙 1-4-2-d)
- d.같은 포지션에서 플레이하는 두 선수는 게임동안 같은 숫자의 유니폼을 입을 수 없다.

벌칙[a-d]: 라이브볼 파울. 프리버어스 지점에서 15야드[S27]. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운. 악의적인 반칙 자는 자격몰수 [S47]

- e. 어떤 선수도 3/4인치(19mm)이상의 클리트를 사용할 수 없다. (규정 1-4-5-d)

벌칙: 그 경기 나머지과 다음 경기의 자격몰수[S27, S47]

데드볼 파울로 적용해서 벌칙은 석시딩 지점에서 시행

B팀의 반칙에 대해서는 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운.

팀 타임아웃. 바이얼레이션 : 규칙 3-3-6, 3-4-2-b [S23, S3, S21] 자격몰수가 시즌의 마지막 경기에서 일어났다면 자격이 남아있는 선수는 다음 시즌의 첫 경기에 자격몰수이다.

- f. 레퍼리는 부정한 클리트에 따라 자격몰수가 된 모든 사람을 자신의 소속 경기 단체에 문서로 보고해야 한다. 해당 단체는 벌칙을 수할 책임을 가진다.

제3조 부당한 행위(Unfair Acts)

아래의 경우는 부당한 행위이다.

- a. 볼이 플레이 중에 선수와 심판 이외의 사람이 볼, 선수 또는 심판에게 어떠한 방법이든 방해하는 행위
- b. 레퍼리가 2분 이내에 플레이하라는 명령을 거부한 경우
- b. 하프 디스턴스의 규정을 악용하여 반복해서 반칙을 범하는 경우
- c. 공식 규칙에 규정되어 있지 않지만, 경기 중 명백히 부당한 행위를 하는 경우

(A.R.4-2-1-II와 9-2-3-I)

벌칙 : 레퍼리는 벌칙, 득점의 부여, 경기를 중지시키거나 몰수행하는 것 등, 적절하다고 생각하는 어떤 조치도 할 수 있다.

제4조 심판과 접촉

공식규칙의 적용을 받는 자가 경기 중에 고의로 이 경기의 심판의 몸에 접촉하는 것은 반칙이다.

벌칙 : 데드볼 파울. 석시딩 지점에서 15야드. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운. 자동으로 자격몰수 [S7, S27, S47]

제5조 경기 운영과 사이드라인 방해

불이 플레이 중이거나 데드볼 선언 후 연속적인 행위 동안에

- a. 팀 에리어에 있는 코치, 교대선수, 공식관계자는 코칭라인 후방에 있어야 한다.

벌칙 : 데드볼 파울로 시행

첫 번째 위반: 사이드라인 방해 경고. 야드벌칙은 없다.[S15]

두 번째와 세 번째 위반: 사이드라인 방해에 의한 경기 지연. 석시딩 지점에서 5야드[S21, S29]

네 번째와 연속적인 방해: 사이드라인 방해에 의한 팀의 스포츠맨답지 않은 행위.

석시딩 지점에서 15야드. B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운[S27, S29]

- b. 심판에 대한 신체적 방해는 팀에 대해 스포츠맨답지 않은 행위로 반칙을 준다.(A.R. 9-2-5-I)

벌칙 : 데드볼 파울로 시행. 팀의 스포츠맨답지 않은 행위. 석시딩 지점에서 15야드.

B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운

제6조 자격몰수된 선수와 코치

- a. 코치, 선수 또는 유니폼을 입은 등록 선수가 같은 경기에서 2회의 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙을 범한 경우는 자격몰수가 된다.
- b. 자격몰수가 된 선수는 팀 관리자에 의해 플레이를 팀 관리자의 책임 하에 필드 오브플레이에서 보이지 않는 장소에 있어야 한다.
- c. 전 경기의 자격몰수에 의해 경기 전반을 출장할수 없는 선수는 경기 전의 연습에 참가할 수 있지만 경기 전반에는 팀 책임자의 관리아래 필드 오브 플레이에서 보이지 않는 곳에 있어야 한다.

- d. 자격몰수된 코치는 최대한 빨리 필드오브플레이를 떠나 필드오브플레이에서 보이지 않는 장소에 있어야 한다.
- e. 자격몰수된 헤드코치는 새로운 헤드코치를 임명할 수 있다.

제7조 흡연

선수 감독 코치 트레이너 매니저, 경기장심판 등 누구도 레퍼리가 경기를 종료할 때까지는 경기장, 팀에리어, 코칭박스 내에서 담배를 피워서는 안 된다.

벌칙 : 자격몰수. 필드 상에서의 위반은 석시딩 지점에서 데드볼 파울로 적용[S27과 S47]

제3장 | 블로킹, 손이나 팔의 사용

제1조 블록을 해도 좋은 선수

패스 인터피어런스, 킥을 캐치할 기회의 방해,와 퍼스널 파울이 되지 않는 한 양 팀의 선수는 상대를 블록을 해도 좋다.(예외 : 규칙 6-1-2-g와 6-5-4)

제2조 볼캐리어나 패서를 방해하거나 돕는 반칙

- a. 볼캐리어나 패서는 손이나 팔을 사용하여 상대방을 피하거나 밀어도 좋다.
- b. 볼캐리어가 자기편을 잡아서는 안된다; 그리고 볼캐리어의 전진을 돕기 위하여 자기편 선수가 볼캐리어를 붙잡거나, 끌어당기거나, 들어 올려서는 안 된다.(A.R. 9-3-2- I)
- c. 볼캐리어나 패서의 자기편 선수는, 블로킹에 의해서 볼캐리어나 패서를 보호해도 좋다. 상대방과 접촉하고 있을 때는 어떠한 방법이든 손을 서로 맞잡거나 팔짱을 낀 상태에서 하는 인터록키드 인터피어런스(Interlocked interference)를 해서는 안 된다.

벌칙 : 5야드[S44]

제3조 공격팀의 홀딩과 손이나 팔의 사용

a. 손의 사용(Use of Hands)

볼캐리어나 패서의 자기편 선수는, 자신의 어깨, 손, 팔의 바깥쪽 면 또는 자신 신체의 다른 부분으로 다음에 따라 정당하게 블로킹할 수 있다.

1. 손은 :

- (a) 팔꿈치보다 앞에 있어야 한다.
 - (b) 상대방의 신체프레임 내측에 있어야 한다.(예외 : 상대가 스스로 블로커에 등을 돌렸을 때) (A.R.9-3-3-VI, VII)
 - (c) 자신과 상대의 어깨 또는 어깨보다 아래에 있어야 한다.(예외 : 상대가 몸을 구부리거나 낮게 들어올 경우)
 - (d) 두 손은 서로 떨어져 있어야 하며 깍지를 끼면 안 된다.
2. 손은, 상대의 프레임에 직면(facing)하고 있을 때는 손바닥을 펴야 하고, 상대의 프레임에 직면하지 않을 때는 접거나 오그려도 된다.(A.R.9-3-3- I-IV, VI-VIII)

벌칙 : 10야드, 뉴트럴존 후방에서 발생한 A팀의 부정합 손의 사용(Illegal use of hand) 반칙의 벌칙은 프리비어스 지점에서 시행한다. 이 반칙이 A팀의 골라인 뒤(A팀의 엔드존)에서 발생하면 세이프티 [S42]

b. 홀딩(Holding)

손과 팔은, 부정하게 상대를 방해하거나 막기 위해 어떤 방법으로든 잡거나, 당기거나, 걸거나, 꺾거나, 감는 데에 사용해서는 안 된다.

벌칙 : 10야드. 뉴트럴존 후방에서 발생한 A팀의 홀딩 반칙의 벌칙은 프리비어스 지점에서 시행한다. 이 반칙이 A팀의 골라인 뒤에서 발생하면 세이프티 [S42]

c. 킥 팀(Kicking Team)(볼캐리에 대한 경우를 제외하고)

킥 팀 선수는:

- 1. 스크리미지키플레이 중, 뉴트럴존을 넘은 위치에서 자신을 블로킹하려고 하는 상대를 뿌리치기 위하여 손 또는 팔을 사용해도 좋다.
- 2. 프리킥 플레이 중, 자신을 블로킹하려는 상대를 뿌리치기 위하여 손, 팔을 사용해도 좋다.
- 3. 스크리미지키플레이나 프리킥 플레이 중, 볼에 터치할 자격이 있는 선수는 루스 볼을 잡기 위하여 정당하게 손이나 팔을 사용해서 상대를 밀어도 좋다.

d. 패싱 팀(Passing Team)

패스한 팀의 유자격리시버는 정당한 포워드패스가 어느 선수에게나 터치한 후에 터치되었던 볼(loose ball)을 잡기 위하여 손이나 팔을 사용해서 상대를 뿌리치거나 밀어도 좋다.(규칙 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9와 7-3-11)

제4조 수비팀의 홀딩과 손이나 팔의 사용

- a. 수비팀 선수는, 공격팀 선수를 밀거나, 당기거나, 뿌리치거나, 들어올리기 위하여 손 또는 팔을 사용해도 좋다:

1. 러너에 접근을 시도 할때
 2. 명백하게 공격팀 선수를 블록을 시도하는 수비팀 선수
- b. 수비팀 선수는 정당하게 루스볼을 획득하려는 경우, 상대를 뿌리치거나, 블록하려고 손 또는 팔을 사용해도 좋다.(규칙9-1-5 예외3, 4와 규칙 9-3-3-c, 예외 3, 5)
1. 백워드패스, 펄볼과 터치할 자격이 있는 킥이 행해지고 있는 동안
 2. 뉴트럴존을 넘고 어떤 선수나 심판에 의해 터치된 후의 포워드패스가 행해지고 있는 동안
- 벌칙 : 10야드 [S42]
- c. 볼이나 러너를 잡으려고 하지 않는 경우, 수비팀 선수는 제3조,a,b항을 따라라만 한다.
- d. 수비팀의 선수는, 러너 이외의 상대를 태클하거나, 잡거나, 또는 기타 부정행위를 하기 위하여 손 또는 팔을 사용해서는 안 된다.
- 벌칙 : 10야드 또는 15야드 [S38, S42, S43 또는 S45]
- e. 수비팀 선수는, 공격팀의 유자격 패스 리시버가 자기와 같은 야드라인에 도달하기 전 까지나, 또는 상대선수가 자신을 더는 블록 할 수 없는 위치가 될 때까지 유자격리시버를 뿌리치거나 정당하게 블록을 해도 좋다. 연속적인 접촉은 부정이다.(A.R.9-3-4- I.).
- 벌칙[c-e] : 10 또는 15야드[S38, S42, S43 또는 S45]

제5조 수비팀의 손이나 팔의 사용: 패스 다운

포워드패스 플레이 중 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘었을 때에 패스인터피어런스 이외의 접촉을 수반하는 B팀의 반칙이 뉴트럴존을 넘은 지점에서 일어난 경우, 벌칙은 자동으로 퍼스터다운이다.

벌칙 : 10 또는 15야드와 다른 규칙에 저촉되지 않으면 자동 퍼스터다운[S38]

제6조 등에 대한 블록

(볼 캐리어외)등에 대한 블록은 부정이다.(A.R.9-3-3- I , VII, IX; 와 A.R.10-2-2-XII) 예외 :

1. 스냅 시 블로킹존(규칙 2-3-6)안의 스크리미지 라인 상에 위치한 공격팀 선수는, 다음 조건이 충족되면 블로킹존안에서 정당하게 등을 블로킹해도 된다.
 - (a) 이 지역에 있던 스크리미지 라인 상의 선수는, 한번 이 지역 밖으로 나간

뒤에는, 다시 이 지역 내로 돌아와서 등을 블로킹해서는 안 된다.

(b) 이 블로킹존은 볼이 정당하게 블로킹존을 벗어난 곳에서 터치될 때까지 나 블로킹존에서 펌블이나 머프된 볼이 블로킹존을 벗어날 때까지 존재한다.

2. 선수가 의도적으로 방향을 바꾸고 움직임으로서, 잠재적 블로커에게 등을 돌릴 때
3. 선수가 러너에게 다가서려는 경우나, 펌블, 머프, 백워드패스, 킥, 터치된 포워드패스를 정당하게 리커버나 캐치하려는 경우는, 상대방 허리 위의 등을 밀어도 된다(규칙 9-1-5 예외 3).
4. 상대가 규칙 9-3-3-a-1-(b) 하에서 블로커에게 등을 돌렸을 때
5. 뉴트럴존 후방에서 유자격 선수가 포워드패스를 잡기 위해 상대방 허리 위의 등을 밀었을 때

벌칙 : 10야드(예외 : 뉴트럴존 후방에서 발생한 A팀의 반칙에 대한 벌칙은 프리비어스지점에서 시행한다. 그러나 이 반칙이 A팀의 골라인 뒤(A팀의 엔드존)에서 발생하면 세이프티) [S43]

제4장 | 배팅과 킥

제1조 루스볼의 배팅

- a. 패스가 공중에 있을 동안, 볼에 터치할 자격이 있는 선수는 볼을 어떠한 방향으로 배팅해도 좋다.(예외 : 규칙 9-4-2)
- b. 전 선수는 필드오브플레이 또는 엔드존에서 스크리미지킴을 블록해도 좋다.
- c. 어느 선수라도 다른 루스볼을 필드오브플레이에서 전방으로 배팅하거나, 볼이 엔드존에 있는 경우에는 어떤 방향으로도 배팅해서는 안 된다.(규칙 2-2-3-a)(예외 : 규칙6-3-11) (A.R.6-3-11- I , A.R.9-4-1- I -XI, A.R.10-2-2-IV)

벌칙 : 10야드. 다운의 상실에 대한 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 동시에 다운의 상실 [S31와 S9] [예외 : 정당한 스크리미지킴이 뉴트럴존을 넘었을 때에 일어난 반칙의 경우는 다운의 상실이 되지 않는다.

제2조 백워드패스의 배팅

백워드패스가 공중에 있을 동안 패스한 팀은 전방으로 배팅해서는 안 된다.

벌칙 : 10야드 [S31]

제3조 확보중인 볼의 배팅

볼을 확보한 팀의 선수가 전방으로 배팅해서는 안 된다.

벌칙 : 10야드 [S31]

제4조 볼의 부정행위 키킹

선수는, 루스볼, 포워드패스, 플레이스키를 위하여 상대가 보유하고 있는 볼을 고의로 키킹해서는 안 된다. 이러한 부정행위 행위가 있었다라도 루스볼이나 포워드패스의 상태는 계속된다; 플레이스키하려고 볼을 소유하고 있던 선수가 스크리미지다운 중에 확보를 잃어버렸으면 그것은 펌블이며 루스볼이 된다; 프리킥중이면 볼 데드의 상태 그대로이다.(A.R. 8-7-2-VII, A.R. 9-4-1-XI)

벌칙 : 10야드. 다운의 상실에 대한 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 동시에 다운의 상실 [S31, S9] (예외 : 정당한 스크리미지킴이 뉴트럴존을 넘었을 때에 일어난 경우는 다운의 상실이 되지 않는다.)

제5장 | 폭력행위 (싸움)

제1조

- a. 경기 전 같은 유니폼을 입은 스쿼드멤버나 코치는 싸우면 안된다. (규칙 2-32-1). 전반전 중 선수는 싸우면 안 된다.

벌칙 : 15야드. 데드볼 반칙에 대해서는 석시딩 지점에서 15야드, B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동 퍼스트다운. 반칙 자는 남은 경기에서 자격물수 [S7, S27, S38과 S47]

- b. 하프타임동안 같은 유니폼을 입은 스쿼드멤버나 코치는 싸우면 안 된다. 후반전 중 선수는 싸우면 안 된다.

벌칙 : 15야드. 데드볼 반칙에 대해서는 석시딩 지점에서 15야드, B팀의 반칙에 대해서는 다른 공식규칙에 저촉되지 않는 한 자동으로 퍼스트다운. 남은 경기와 다음 경기 전 반전에서 자격물수[S7, S27, S38과 S47]. 시즌의 마지막 경기에서 싸움이 발생했

다면, 유니폼을 입은 선수, 코치, 자격이 남아 있는 선수는 다음 시즌의 유자격이 되는 첫 게임에서 출장정지가 된다.

- c. 전반전, 후반전동안 코치나 교대선수가 팀에리어를 떠나 싸움을 해도 안 되고, 자기 팀에리어 내에서 싸워도 안 된다.

벌칙 : 석시딩 지점에서 15야드. B팀 파울이고, 퍼스터다운에 대한 다른 공식규칙과 상충되지 않으면 퍼스터다운 반칙 자는 남은 경기와 다음경기 전반전까지 자격몰수[S7, S27, S38과 S47]. 시즌의 마지막 경기에서 싸움이 발생했다면, 자격몰수 자는 다음 시즌에도 자격이 있다면 다음 시즌 첫 게임에서 자격몰수가 된다.

제2조

- a. 스쿼드멤버, 선수, 코치가 한 시즌에 2번 싸움에 의해서 자격몰수당하면 해당 경기와 잔여 시즌 경기에 참여할 수 없다.
- b. 싸움으로 인한 두 번째 정지가 한 시즌의 마지막 경기에서 일어나면 다음 시즌의 첫 번째 경기에 출전할 수 없다. 이러한 정지는 그 선수가 해당시즌(다음시즌을 지칭함)에서의 첫번째 싸움한 것으로 간주한다.

제3조 레퍼리의 보고

레퍼리는 폭력행위(싸움)에 따라 자격몰수가 된 모든 사람을 자신의 소속 경기단체에 문서로 보고해야 한다. 해당 단체는 벌칙을 수행할 책임을 가진다.

제6장 | 악의적인 퍼스널 파울

제1조 선수의 퇴장

악의적인 퍼스널 파울(규칙 2-10-3)에 따라 선수가 자격몰수가 된 경우에는 해당 경기의 경기단체는 예정된 다음 경기 전까지 추가적인 제재가 필요한지를 검토하여야 한다.

제2조 반칙이 아닌 행위

경기단체에 의한 경기 검토에 따라 해당 경기의 심판이 반칙으로 하지 않은 악의적인 반칙이 명확하게 밝혀진 경우 경기단체는 예정된 다음 경기 전까지 추가적인 제재를 부과할 수 있다.

벌칙의 시행

제1장 | 벌칙 완료

제1조 완료 방법과 시기

- a. 벌칙은 공식규칙에서 수락하거나(accept), 사퇴(decline) 또는 취소(cancel)할 때, 또는 벌칙 선택이 레퍼리에게 분명할 때 완료된다.
- b. 어떤 벌칙도 사퇴 할 수 있지만, 자격 몰수된 선수는 벌칙의 수락, 사퇴와 관계 없이 경기(game)에서 떠나야 한다(규칙 2-27-12).
- c. 반칙의 벌칙은 다음다운을 위한 레디포플레이가 선언되기 전 시행해야 한다.
- d. 규정된 벌칙이 다른 공식규칙에 저촉되면 시행하지 않는다.

제2조 스냅과 동시에 일어난 반칙

스냅 또는 프리킥과 동시에 일어난 반칙은 그 다운 중에 일어난 것으로 간주한다(예외 : 규칙 3-5-2-e).

제3조 같은 팀에 의한 라이브볼 파울

같은 팀에 의한 2가지 이상의 라이브볼 파울이 레퍼리에게 보고되면, 상대 팀은 한 가지만 선택할 수 있다. 자격몰수로 규정된 반칙을 한 선수는 경기(game)에서 떠나야 한다.

제4조 오프세팅 파울(offsetting fouls)

양 팀의 라이브볼 파울이 레퍼리에게 보고되면, 이들 반칙은 상쇄되며 다운은 반복된다(A.R.10-1-4- I , VII). 자격몰수로 규정된 반칙을 한 선수는 경기(game)에서 떠나야 한다.

예외 : 1. 다운 중 팀 확보의 변경이 있고, 최후에 확보하고 있던 팀은 확보의 변경 전에 반하지 않으면, 반칙의 상쇄를 사퇴하고 자기 반칙의 벌칙만 시행

- 후, 확보(possession)를 유지 할 수 있다(A.R.10-1-4-Ⅱ-VII).
2. 모든 B팀 반칙이 포스트스크리미지키킨 규칙에 적용되면, B팀은 반칙의 상쇄를 사하고, 포스트스크리미지키킨 시행을 선택할 수 있다.
 3. 규칙 8-3-4-c와 3-1-3-g-3 (B팀 확보 후 트라이나 연장전 중).

제5조 데드볼 파울

데드볼 파울에 대한 벌칙은 발생 순서대로 시행된다(A.R.10-1-5-Ⅰ-III) [예외: 양팀의 데드볼 스포츠맨답지 않은 행위 또는 데드볼 퍼스널 파울이 레퍼리에게 보고되고 어떤 벌칙을 주기 전이라면, 반칙은 상쇄되며, 그 반칙이 일어나기 전에 성립한 다운의 수나 종류는 영향을 받지 않고, 그 반칙은 없었던 것으로 된다. 단 자격을 몰수당한 선수는 그 경기에서 떠나야 한다(규칙 5-2-6, 10-2-2-a)].

제6조 라이브볼 파울과 데드볼 파울

- a. 라이브볼 반칙은 데드볼 반칙과 상쇄할 수 없다.
- b. 라이브볼 반칙 후 계속해서 상대 팀이나 같은 팀의 데드볼 반칙(데드볼 반칙으로 취급되는 라이브볼 반칙 포함)이 있으면 벌칙은 발생 순서대로 시행한다(A.R.10-1-6-Ⅰ-VI).

제7조 인터벌 파울(Interval fouls)

4번째 피리어드 종료와 연장피리어드 시작 전, 연장피리어드 동안 소유시리즈 사이, 연장피리어드 사이에 일어난 반칙의 벌칙은, 다음 소유 시리즈 시작 지점인 25야드라인에서 시행한다(예외 : 규칙 10-2-5) (A.R.10-2-5-Ⅰ-XII).

제2장 | 시행방법

제1조 시행지점

- a. 많은 반칙의 시행지점은 벌칙 규정에 정해져 있다. 벌칙 규정에 정해져 있지 않으면 시행지점은 3-1원칙에 의해 결정된다(규칙 2-33과 10-2-2-c).
- b. 시행지점으로 가능한 곳은 다음과 같다: 프리비어스 지점, 반칙 지점, 석시딩 지점, 런앤드 지점, 스크리미지키킨 경우에는 포스트스크리미지키킨 지점.

제2조 시행 지점과 시행 기점의 결정

a. 데드볼 반칙

볼 데드시 일어난 반칙의 시행지점은 석시딩 지점이다.

b. 뉴트럴존 후방에서 일어난 공격팀 반칙

뉴트럴존 후방에서 일어난 공격팀 반칙의 벌칙은 프리비어스 지점에서 시행한다: 손의 부정한 사용, 홀딩, 부정한 블록의 반칙과 퍼스널 파울 (예외: 반칙이 A 팀 엔드존에서 일어나면 세이프티이다). 그렇지만 스크리미지키킵 플레이 중 발생한 공격팀 반칙은 규칙 6-3-13을 참조.

c. 3-1원칙(규칙 2-33)

1. 볼을 확보한 팀이 시행기점 후방에서 반칙을 하면, 벌칙은 반칙 지점에서 시행한다.
2. 볼을 확보한 팀이 시행기점을 넘어서 반칙을 하면, 벌칙은 시행기점에서 시행한다.
3. 볼을 확보하고 있지 않은 팀이 시행기점 후방이나 넘어서 반칙을 하면, 벌칙은 시행 기점에서 시행한다.

d. 아래 항목은 플레이 종류에 대한 시행기점이다.

1. 러닝 플레이

- a) 관련된 런엔드가 뉴트럴존 후방이면 프리비어스 지점이다.
- b) 관련된 런엔드가 뉴트럴존을 넘으면 관련된 런엔드 지점이다.
- c) 뉴트럴존이 없는 러닝 플레이는 관련된 런엔드 지점이다.

2. 팀 확보 변경 후 런엔드가 엔드존이 된 러닝 플레이(트라이 제외)

- a) 엔드존에서 팀 확보 변경 후 반칙이 있고, 플레이 결과가 터치백이면 20야드 라인이다.
- b) 필드오브플레이에서 팀 확보 변경 후 반칙이 있고, 관련된 런엔드가 엔드존이면 골라인이다(예외: 규칙 8-5-1-예외).
- c) 엔드존에서 팀 확보 변경 후 반칙이 있고, 관련된 런엔드가 엔드존이고 플레이 결과가 터치백이 아니면 골라인이다.

3. 패스 플레이

정당한 포워드패스 플레이면 프리비어스 지점이다.

4. 킥 플레이

- a) 반칙이 포스트스크리미지키킵 규칙에 적용되지 않는 정당한 킥 플레이면 프리비어스지점이다.

- b) 반칙이 포스트스크리미지키킵 규칙에 적용되면 포스트스크리미지킵 지점이다.
- e. 정당한 포워드패스 중 일어난 B팀 반칙:
 1. B팀 퍼스널 파울에 대한 벌칙 시행은 런이 뉴트럴존을 넘어서 끝나고, 그 동안 팀 확보의 변화가 없다면 런엔드 지점이다.(규칙 7-3-12) (A.R 7-3-12- I 와 9-1-2-III)
 2. 패스가 뉴트럴존을 넘고, B팀이 뉴트럴존을 넘어선 유자격리시버가 볼을 터치하기 전에 접촉반칙을 하면, 벌칙은 자동 퍼스터 다운을 포함한다.(규칙 9-3-4-e)

제3조 포스트스크리미지킵 벌칙 시행

- a. 포스트스크리미지킵 시행 규칙에서는 B팀 반칙이 b(아래)에 있는 조건을 만족하는 경우, 규칙 2-4-2-b-3에 의해 팀 소유는 변하지 않는다 하더라도 반칙이 일어난 때에는 B팀이 볼을 소유하고 있다고 취급한다.
- b. 포스트스크리미지킵 시행은 스크리미지킵 중 오직 B팀 반칙에 대해 아래 조건에서만 적용한다.
 1. 킵이 트라이 중, 성공된 필드골, 연장전이 아니다(A.R. 10-2-3-IV).
 2. 볼이 뉴트럴존을 넘었다.
 3. 반칙이 킵 종료 전 일어났다(A.R.10-2-3- I , II와 V).
 4. B팀이 다음에 볼을 플레이한다.
 이런 조건이 모두 충족되면 벌칙은 3-1원칙에 따라 시행된다. B팀은 시행기점인 포스트스크리미지킵 지점에서 볼을 확보하고 있다고 취급한다(규칙 10-2-2-c). 규칙 2-25-11 포스트스크리미지킵 지점을 참고(A.R. 10-2-3- I - VII).

제4조 킵 중 A팀 반칙

프리킵 플레이 또는 볼이 뉴트럴존을 넘은 스크리미지킵 플레이(필드골 시도는 제외) 중, 킵캐치인터퍼런스(규칙 6-4)를 제외한 킵 팀의 모든 반칙의 벌칙 시행은 B팀이 프리비어스 지점(예외: A팀 엔드존에서 일어난 반칙의 벌칙 선택은 세프트이다.) 또는 데드볼이 B팀에 소속된 지점에서 선택할 수 있다(규칙 6-1-8과 6-3-13).

제5조 터치다운, 필드골과 트라이 중 또는 후에 발생한 반칙

- a. 터치다운으로 끝난 다운에서 득점하지 못한 팀의 반칙(트라이에서 아님)

1. 퍼스널 파울과 언스포츠헤럴리크 컨택트에 대한 15야드 벌칙은 득점을 한 팀이 트라이 또는 다음 킥오프에서 시행할건지 선택할 수 있다. 킥오프가 없는 상황이라면 트라이에서 시행한다.
2. 5야드와 10야드 벌칙은 트라이나 다음킥오프에서 시행하지 않는다. 이런 벌칙은 다운 중 킥의 부정확한 접촉을 시행 가능한 것이 아니면 규칙에 따라 사퇴한다(A.R. 6-3-2-III-IV).
- b. 3야드라인에서 시작하는 트라이에서 수비팀 패스인터피어런스 반칙의 벌칙은 골라인까지 거리의 절반을 시행한다. 트라이가 성공한 경우는 규칙 따라 사퇴된다.
- c. 터치다운 후, 트라이를 위한 레디포플레이가 되기 전 일어난 반칙 또는 터치다운 된 플레이 중 데드볼 반칙으로 취급되는 라이브볼 반칙의 벌칙 시행은, 상대팀이 트라이 또는 다음 킥오프에서 선택할 수 있다. 킥오프가 없는 상황이면 트라이에서 시행한다(A.R. 3-2-3 V).
- d. 필드골 플레이 중 라이브볼 반칙의 벌칙은 규칙에 따라 시행한다. 필드골을 성공한 경우 A팀은 득점을 철회하고 프리비어스지점에서 벌칙 시행을 선택하거나 벌칙을 사양하고 득점할 수 있다. 퍼스널 파울이나 비신사적인 행위에 의한 반칙인 경우 A팀의 득점과 함께 이어지는 킥오프 혹은 다음 피어드의 석시딩 지점에서 시행한다. 데드볼 반칙으로 취급하는 라이브볼 반칙과 필드골 다운 이후의 데드볼 반칙은 석시딩 지점에서 시행한다.
- e. 트라이 중 또는 트라이 후 반칙의 벌칙은 규칙 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5와 10-2-5-b에 준하여 시행한다(A.R. 3-2-3-VI-VII).
- f. 어느 팀 반칙의 거리 벌칙은 한 팀의 프리킥 제한선 5야드 라인 후방이 되어서는 안 된다. 벌칙 시행으로, 프리킥 제한 선 5야드 라인 후방이 되는 벌칙은 다음 석시딩 지점에서 시행한다.

제6조 하프 디스턴스 시행

3야드라인 지점 또는 3야드라인 내에서 트라이를 포함한 어떤 거리벌칙도 시행지에서 상대 팀 골라인까지 거리의 절반을 넘지 못한다[예외 : (1) 트라이의 스크림지다운 중 수비팀 패스인터피어런스(규칙 7-3-8과 10-2-5-b); (2) 트라이에서, 3야드 라인 밖에서 스냅 시, 수비팀 패스인터피어런스].

제 11 편

심판의 임무와 책임

제1장 | 일반적인 임무

제1조 심판의 임무

심판의 임무는 필드 중앙에서 하는 코인토스에서 시작하여 레퍼리의 최종득점의 선언으로 종료한다.[S14]

제2장 | 책임

제1조

경기는 4인, 5인, 6인, 7인 또는 8인 심판의 관리 하에서 행해진다.

제2조

심판의 책임과 메카닉스는 대한 미식축구 심판협회가 발하는 심판 매뉴얼에 규정되어 있다. 심판은 이 매뉴얼의 내용을 이해하고 적용하여야 한다.

| 벌칙 일람표 |

다운의 상실(LOSS OF A DOWN)

	시그널	편	장	조
부정한 스크림지킴 (5야드)	31*	6	3	10
부정한 볼의 전방핸딩 (5야드)	35*	7	1	6
계획된 루스볼 (5야드)	19*	7	1	7
백워드패스의 고의적인 아웃오브바운즈(5야드)	35*	7	2	1
A팀의 부정한 포워드패스 (5야드)	35*	7	3	2
인텐셔널 그라운딩	36*	7	3	2
아웃오브바운즈에서 선수에 의한 포워드패스의 부정한 터치	16*	7	3	4
부정한 볼의 배팅 (15야드) (예외 참조)	31*	9	4	1
부정한 볼의 킥 (15야드) (예외 참조)	31*	9	4	4

50야드 벌칙 (LOSS OF 5 Y.A.R.D.S)

	시그널	편	장	조
이익을 얻기 위한 경기장 표면의 수정	27	1	2	9
부적절한 번호	23	1	4	2
코인토스 위반	19	3	1	1
3번째 타임아웃 사용 후의 지연	21	3	4	2
부정한 게임의 지연	21	3	4	2
데드볼을 전진시킴	21	3	4	2
공격팀의 시그널에의 방해	21	3	4	2
교대위반	22	3	5	2
12명 이상의 선수에 의한 포메이션과 플레이	22	3	5	3
레디포플레이 전에 플레이	21	4	1	4
40/25초 계시의 위반(딜레이 오브 게임)	21	4	1	5
프리킥포메이션의 위반	18,19	6	1	2
프리킥 시 A팀의 블로킹	19	6	1	12
프리킥 시 선수가 아웃오브바운즈에 있었다.	19	6	1	2
A팀 선수가 부정하게 아웃오브바운즈로 나감(프리킥)	19	6	1	2
프리킥이 직접 아웃오브바운즈로 나감	19	6	2	1
부정한 킥(A팀의 반칙일 경우 다운의 상실)	31*	6	3	10
A팀 선수가 부당하게 아웃오브바운즈로 나감(스크림지킴)	19	6	3	12
수비팀 라인맨 — 3 on 1 on field goal formation	19	6	3	14
페어캐치 후 3보 이상 움직였다	21	6	5	2

부정한 스냅	19	7	1	1
스내퍼의 포지션과 볼의 부정한 조정	19	7	1	3
부정한 스타트, 허위의 스타트	19	7	1	3
스크리미지포메이션의 위반	19	7	1	3
스냅 시의 인크로치먼트 (공격팀)	19	7	1	3
스냅 시에 선수가 아웃오브바운즈에 있었다	19	7	1	4
공격팀의 스냅 시의 부정한 모션	20	7	1	4
일리걸 포메이션	19	7	1	4
예외번호에 의한 일리걸 포메이션	19	7	1	4
부정한 시프트	20	7	1	4
오프사이드 (수비팀)	18	7	1	5
수비팀의 급격한 행동	21	7	1	5
상대 선수 또는 볼에 대한 방해	18	7	1	5
수비선수의 등에 대한 돌진	19	7	1	5
수비선수의 스냅 시의 아웃오브 바운드	19	7	1	5
전방으로 부정한 볼의 수도(A팀에 의한 경우 다운의 상실)	35*	7	1	6
계획된 루스볼(다운의 상실)	19*	7	1	7
고의로 백워드패스를 아웃오브바운즈에 던짐 (A팀에 의한 경우 다운의 상실)	35*	7	2	1
스크리미지 라인 상의 선수가 스냅을 받음	19	7	2	3
부정한 포워드패스 (A팀의 경우 다운의 상실)	35*	7	3	2
무자격리시버의 다운필드 침입	37	7	3	10
포워드패스예의 부정한 터치	16	7	3	11
키커나 홀더를 향한 돌진	30	9	1	16
경기 운영에 대한 방해 (15야드)	29	9	2	5
인터락카드 인터피어런스 또는 헬핑 더 러너	44	9	3	2

10야드 벌칙(LOSS OF 10 Y.A.R.D.S)

	시그널	편	장	조
홈팀의 경기 지연	21	3	4	1
손이나 팔의 부정한 사용(공격팀)	42	9	3	3
홀딩이나 방해(공격팀)	42	9	3	3
등 뒤의 블로킹(공격팀)	43	9	3	3
손을 깎지 끼고 블록	42	9	3	3
손의 부정사용(수비팀)	42	9	3	4
홀딩이나 방해(수비팀)	42	9	3	4
등 뒤의 블로킹(수비팀)	43	9	3	4
홀딩이나 방해(루스볼)	42	9	3	6

부정한 루스볼 배팅[다운로스]	31*	9	4	1
부정한 백워드패스 배팅	31	9	4	1&2
볼을 소유한 선수가 볼을 배팅	31	9	4	3
일리걸 킥볼[다운로스]	31*	9	4	4

15야드 벌칙 (LOSS OF 15 Y.A.R.DS)

	시그널	편	장	조
볼에 표시	27	1	3	3
상대를 속이기 위한 번호의 변경	27	1	4	2
허가받지 않은 칼라 저지의 착용	27	1	4	5
부정한 통신 장치[자격몰수]	27	1	4	10
전·후반시에 플레이를 개시할 준비가 안 됨	21	3	4	1
상대에 불이익이 되는 빠른 교대	22,27	3	5	2
부정한 웨지 포메이션	27	6	1	10
킥 캐치할 기회의 방해	33	6	4	1
페어캐치시그널을 한 선수에 의한 부정한 블로킹	40	6	5	4
페어캐치한 선수에의 태클, 블로킹	38	6	5	5
공격팀의 패스인터피어런스	33	7	3	8
수비팀의 패스인터피어런스(퍼스트다운)	33	7	3	8
상대를 때리는 것, 트리핑(퍼스트다운)	46, 38	9	1	2
타기팅/헬멧의 상단으로 처음 접촉(퍼스트다운과 자격몰수)	2438,47	9	1	3
타기팅/무방비 선수의 목이나 머리부분의 처음 접촉 (퍼스트다운, 자격몰수)	24	38,47	9	14
클리핑(퍼스트다운)	39	9	1	5
허리아래에 대한 블로킹(퍼스트다운)	40	9	1	6
레이트히트, 아웃오브바운즈에서의 행위(퍼스트다운)	38	9	1	7
헬멧과 페이스마스크에의 반칙(퍼스트다운)	26	9	1	8
헬멧의 연속적인 접촉(퍼스트다운)	38	9	1	8
러핑 더 패서(퍼스트다운)	34	9	1	9
츙 블로킹(퍼스트다운)	41	9	1	10
타넘기, 리핑(퍼스트다운)	38	9	1	11
수비제한	27	9	1	11
플레이로부터 떨어져 있는 상대에의 반칙(퍼스트다운)	38	9	1	12
허들링(퍼스트다운)	38	9	1	13
스내퍼에 대한 부정한 접촉(퍼스트다운)	38	9	1	14
호스칼라 태클(퍼스트다운)	38 25	9	1	15
러핑 더 키퍼, 러핑 더 홀더(퍼스트다운)	38,30	9	1	16
키퍼가 상대에 의한 난폭한 행위로 가장하기	27	9	1	16

모욕적 언동	27	9	2	1
필드에의 부정한 침입	27	9	2	1
심판에게 볼을 돌려주지 않음	27	9	2	1
악의를 가진 도발적인 행위	27	9	2	1
스포츠맨답지 않은 행위	27	9	2	1
팀에리어의 바깥으로 나옴	27	9	2	1
자격물수자의 부정한 참가	27	9	2	1
규칙의 규제를 받는 자의 소음	27	9	2	1
볼의 은닉	27	9	2	2
위장된 교대	27	9	2	2
상대방에게 혼란을 주는 장비	27	9	2	2
심판에 고의적 접촉(자격물수)	27	9	2	4
헬멧의 연속적인 접촉[퍼스터다운]	38	9	3	4
수비팀에 대한 제한의 위반	27	9	3	5
싸움(자격물수)	27,38,47	9	5	1

하프 디스턴스
(LOSS OF HALF DISTANCE TO GOAL LINE)

	시그널	편	장	조
벌칙거리가 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우 (수비팀의 패스인터피어런스는 제외)	-	10	2	6

반칙 지점에서 피 반칙팀의 볼이 되는 경우
(OFFENDED TEAMS BALL AT SPOT OF FOUL)

	시그널	편	장	조
수비팀에 의한 패스인터피어런스(150야드 이내의 벌칙인 경우) (퍼스트다운)	33	7	3	8

바이올레이션으로 타임아웃을 부여하는 경우
(CHA.R.GED TIMEOUT FOR A VIOLATION)

	시그널	편	장	조
필수 장비의 미비	23	1	4	8
부정한 장비의 착용	23	1	4	8
헤드 코치와의 협의	21	3	3	4
부정한 클리트	23	9	2	2

바이올레이션 (VIOLATION)

	시그널	편	장	조
킥팀에 의한 프리킥에의 부정한 터치	16	6	1	3
스크리미지킥의 부정한 터치	16	6	3	2
스크리미지킥의 배팅 예외	16	6	3	11

자격물수

	시그널	편	장	조
금지된 통신장비	47	1	4	10
악의적인 반칙	47	9	1	1
타기팅/헬멧상단으로 처음접촉	38	9	1	3
타기팅/무방비 선수 머리/목부분 처음접촉	38	9	1	4
2회째의 스포츠맨답지 않은 행위	47	9	2	6
부정한 클리트	47	9	2	2
심판에 대한 접촉	47	9	2	4
담배를 피울 경우	47	9	2	7
싸움	47	9	5	1

자동 퍼스트다운(수비팀 반칙)

	시그널	편	장	조
패스인터피어런스	33	7	3	8
상대를 때리기, 트리핑	46,38	9	1	2
타기팅/헬멧의 상단으로 처음접촉	38	9	1	3
무방비 선수의 목,/머리부분의 접촉	38	9	1	4
클리핑	39	9	1	5
허리아래에 대한 블로킹	40	9	1	6
레이트히트/아웃오브바운즈에서의 행위	38	9	1	7
헬멧/페이스마스크에의 반칙	38,45	9	1	8
러핑 더 패서	34	9	1	9
츰 블로킹	41	9	1	10
타넘기/리핑	38	9	1	11
플레이로부터 떨어져 있는 상대에의 반칙	38	9	1	12
허들링	38	9	1	13
스내퍼에 대한 부정한 접촉	38	9	1	14
호스칼라 태클	31,38	9	1	15
러핑 더 키퍼	30,38	9	1	16

언스포츠라이크맨 컨덕트	27	9	2	2
유자격 리시버에 대한 부정한 접촉	38	9	3	5
싸 움(자격몰수)	27,38,47	9	5	1

의심시 (WHEN IN QUESTION RULES)

	시그널	편	장	조
캐치나 리커버의 미완료 시	-	2	4	3
허리아래 블록	-	2	3	2
츄블록	-	2	3	3
등에 대한 블록	-	2	3	4
킥이나 포워드패스 시 터치 되지 않은 볼	-	2	11	4
우연히 킥(터치)된 볼	-	2	16	1
백워드가 아닌 포워드패스	-	2	19	2
펌블이 아닌 포워드패스	-	2	19	2
캐치가 가능한 포워드패스	-	2	19	4
부상선수를 위한 계시 정지	-	3	3	5
앞으로 전진이 멈춤	-	4	1	3
킥-캐치 방해	-	6	4	1
캐치가능한 포워드패스	-	7	3	8
세이프티가 아닌 터치백	-	8	5	1
페이스 마스크를 비틀고, 돌리고, 잡아당김(헬멧 개구부포함)	-	9	1	8
런인투 보다는 러핑 더 킥	-	9	1	16

레퍼리의 재량에 의한 판단

	시그널	편	장	조
부당한 행위에 대한 벌칙	-	9	2	3

부록 A

필드내에서 선수가 심한 부상을 입었을 경우 심판을 위한 가이드라인

1. 선수와 코치들은 팀에리어로 돌아가서 대기하여야 한다. 심판은 선수나 코치가 그렇게 하도록 지시한다. (의료진과 (들것 등) 구급요원과의 사이에 충분한 시야를 확보할 것)
 2. 중대한 부상자로부터 선수들을 충분한 거리를 확보한다.
 3. 선수가 부상자를 뒤집지 않도록 한다.
 4. 선수가 부상자의 헬멧이나 턱끈을 벗기거나 허리를 들어 올려 호흡하기 쉽게 하는 등 지면에 누워있는 부상자에 손을 데지 않도록 한다.
 5. 겹쳐진 부상자를 선수가 당겨내는 것을 허용하지 않는다.
 6. 의료진이 부상자를 돌보기 시작하면 모든 심판은 운동장과 팀에리어의 인원들을 통제하여 의료진이 방해받지 않도록 한다.
 7. 선수와 코치가 트레이너나 팀닥터의 임무를 간섭하거나 재촉하지 않도록 적절히 관리해야 한다.
- 주) 심판은 운동장에 사용가능한 응급처치 용품의 위치를 알아야 한다.
- * 이 가이드라인은 NCAA이 NFL의 협력에 따라 작성된 것이다.

부록 B

벼락 발생 시의 심판과 경기 운영관리자의 지침

본 부록의 목적은 벼락 발생 시에 경기의 중단과 재개의 결정을 책임을 가진 사람을 위해 정보의 제공하는 것이다.

1. 심판은 벼락에서 천둥까지의 시차가 30초 (벼락의 위치가 10km 거리와 같다) 이상이 될 때까지 경기를 중단시키고 선수, 코치 등의 팀 관계자, 경기운영관계자 등은 안전한 건물이나 장소에 피난하여야 한다. 이것은 다른 기술이나 기기가 사용되지 못한 상황에서 판단하기 위한 현실적인 방법으로 고안된 것이다. 위험권 바깥에서라도 벼락의 발생에 대해서는 가능성이 낮지만, 위험이 존재한다는 것을 잊볼인다. 또한 현재의 과학기술에서는 이 권내의 어디에 낙뢰가 일어나는지는 예측할 수 없다.

2. 파란 하늘이 보이는 것과 비가 내리지 않는 상황이 벼락이 발생하지 않는다는 보장을 해 주는 것은 아니다. 비의 중심에서 16km 떨어진 곳에서도 낙뢰가 일어날 가능성이 있다. 비가 낙뢰의 필요조건은 아니다.

3. 마지막 벼락이나 천둥 후에 최소한 30분이 지나간 후 경기를 재개하는 것이 좋다.

4. 날씨의 상황을 파악하기 위한 별도의 탐지 장치가 있다면 그것을 사용할 수 있지만 그것이 유일한 판단 기준이 되어서는 안 된다.

출전: NCAA Sports Medicine Handbook and NCAA Championships Severe Weather Policy

뇌진탕이란 충동적인 힘으로 머리 부분에 전파되는 머리, 얼굴, 목, 또는 다른 신체에의 충격이 원인이 되는 뇌 장애를 말한다. **뇌진탕은 의식상실이나 다른 명확한 징후를 동반하지 않고 발생할 경우도 있다.** 반복해서 뇌진탕이 일어나는 것은 과거의 뇌진탕(몇 시간 전, 몇 일 전, 몇 주 전)에서 뇌가 회복되지 않은 동안에 뇌에 장애를 더하는 것으로 회복이 늦어지거나 장애가 장기화할 가능성이 높다. 또한, 드물게 반복해서 뇌진탕이 일어나는 것은 뇌종양이나 뇌의 후유증 또는 사망에 이를 수도 있다.

구분법: 뇌진탕으로 판단하려고서는 경기 때나 연습 때나 선수의 아래 2항목을 관찰할 것

1. 머리부분에 급격한 충격을 줄 수 있는 머리 또는 신체에의 강렬한 히트
2. 선수의 사고나 신체기능 등의 변화 (아래 징후를 참조)

❖ 징후와 증상

● 코칭스텝이 확인할 수 있는 징후

- * 멍하게 있는 것
- * 어사이먼트나 포지션을 틀리는 것
- * 플레이를 잊어버리는 것
- * 경기, 점수, 상대를 모르는 것
- * 동작이 어색한 것
- * 질문해도 대답이 느리다.
- * (짧은 시간이라도) 의식을 잃는다.
- * 행동이나 성격이 변한다.
- * 히트되었을 때나 넘어지기 전까지의 기억이 없다.
- * 히트되었을 때나 넘어진 후의 기억이 없다.

● 선수가 보고할 수 있는 증상

- * 두통 또는 머리에 느끼는 압박감
- * 오심, 구토
- * 균형감각 이상 또는 어지러움, 현기증
- * 사물이 겹쳐 보이거나 뿌옇게 보임

- * 빛에 민감해진다.
- * 소리에 민감해진다.
- * 피곤함을 느끼거나 멍하거나 비틀거린다.
- * 집중력이나 기억력의 장애
- * (정신상태의) 혼란
- * 기분이 저하

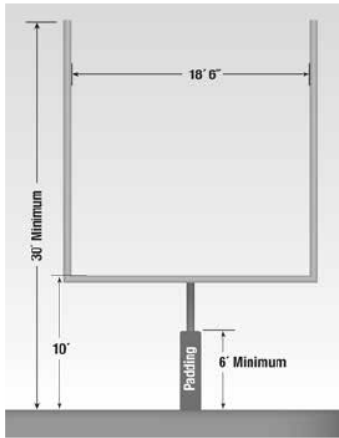
휴식할 때나 활동할 때도 뇌진탕에 일치되는 징후나 증상을 보이는 선수는 모든 연습 또는 경기에서 제외되어 적절한 의료담당자의 판단이 있을 때까지 플레이에 돌아갈 수 없다. 스포츠에는 부상자를 위한 타임아웃이 있고 교대선수도 있기 때문에 이러한 선수는 퇴장되어 검사받아야 한다.

❖ 뇌진탕으로 의심되는 경우

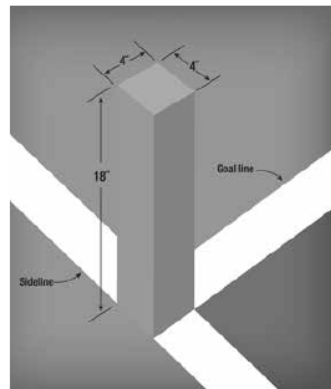
1. 선수를 플레이에서 나오게 한다. 선수가 머리를 히트 당했으면 뇌진탕의 징후나 증상을 확인한다. 선수가 거부하지 않도록 한다. 선수는 뇌진탕이 아니라고 답하는 경우가 많다.
2. 적절한 의료담당자가 선수를 진단한다. 부상의 중요도를 선수 자신이 판단하지 않도록 한다. 공인된 트레이너나 팀닥터 또는 뇌진탕의 평가, 관리의 경험이 있는 의무담당자에 선수를 바로 보이도록 할 것
3. 뇌진탕의 평가, 관리의 경험이 있는 의료담당자가 허가할 때까지 선수를 플레이에 돌려보낼 수 없다. 선수가 플레이에 돌아갈 때까지의 필요한 시간을 고려하려고서 의료담당자가 임상적 스킬이나 프로토콜에 기초하여 결정하여야 한다. 스텝은 선수가 플레이에 돌아갈 때까지 접촉의 격렬함과 리스크에 대응하여 단계적으로 선수개인에 맞도록 해야 한다. 담당 의사가 소속된 단체에 따라 설정된 뇌진탕 관리의 프로토콜을 의한다.
4. 게임 플랜을 작성한다. 선수는 의료담당자가 허가할 때까지 플레이에 돌아갈 수 없다. 사실 뇌진탕의 관리는 새로운 과학에 따라 진보되고 있기 때문에 선수에 대한 케어는 보다 신중해지고 플레이에 복귀하는 시간도 길어지고 있다. 코치는 선수가 적어도 그날 하루는 쉬는 게임플랜을 만들어야 한다.

상세한 것은 www.NCAA.org/health-safety와 www.CDC.gov/Concussion에게 재되어 있는 'NCAA Sports Medicine Handbook Guideline'을 참고할 것

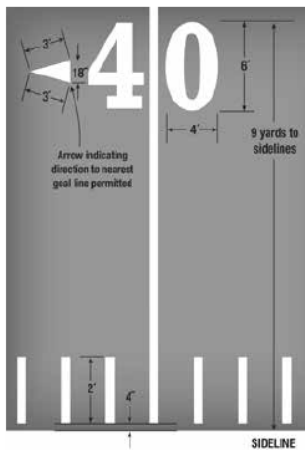
Field Diagrams



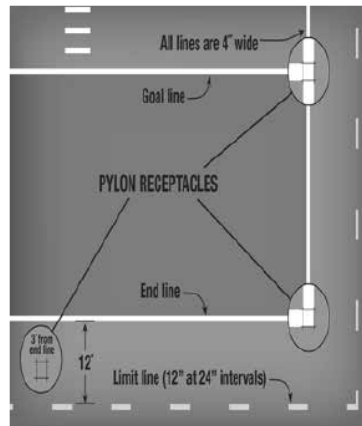
GOAL POST DETAIL



PYLON DETAIL



RECOMMENDED YARD-LINE
NUMBERING



END ZONE DETAIL

SIDELINE DIAGRAM

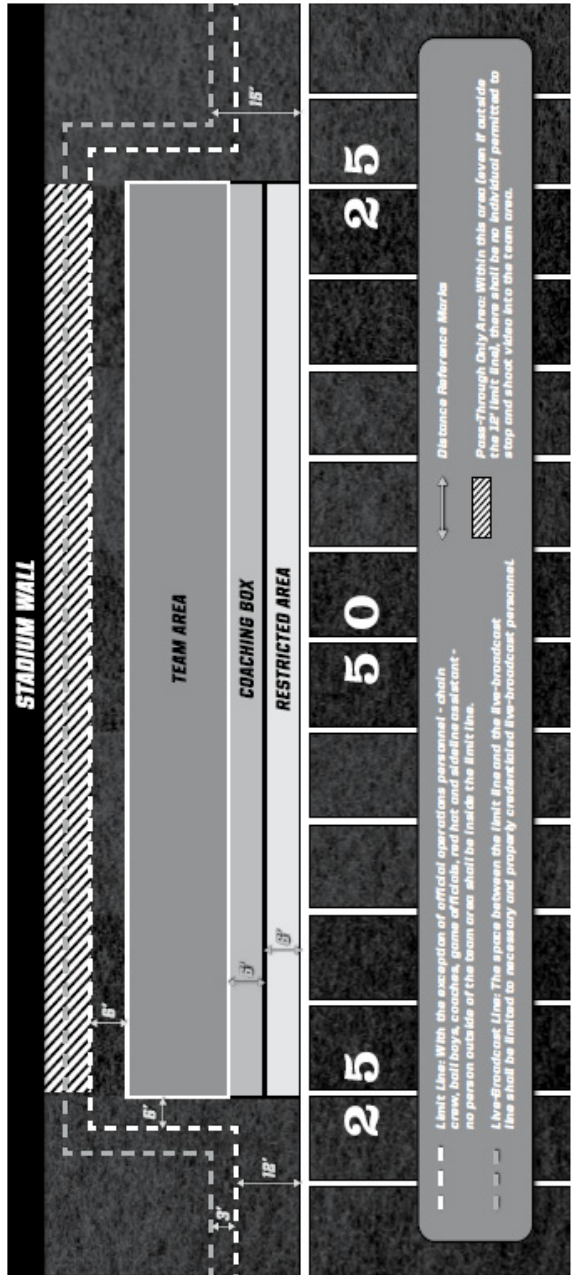
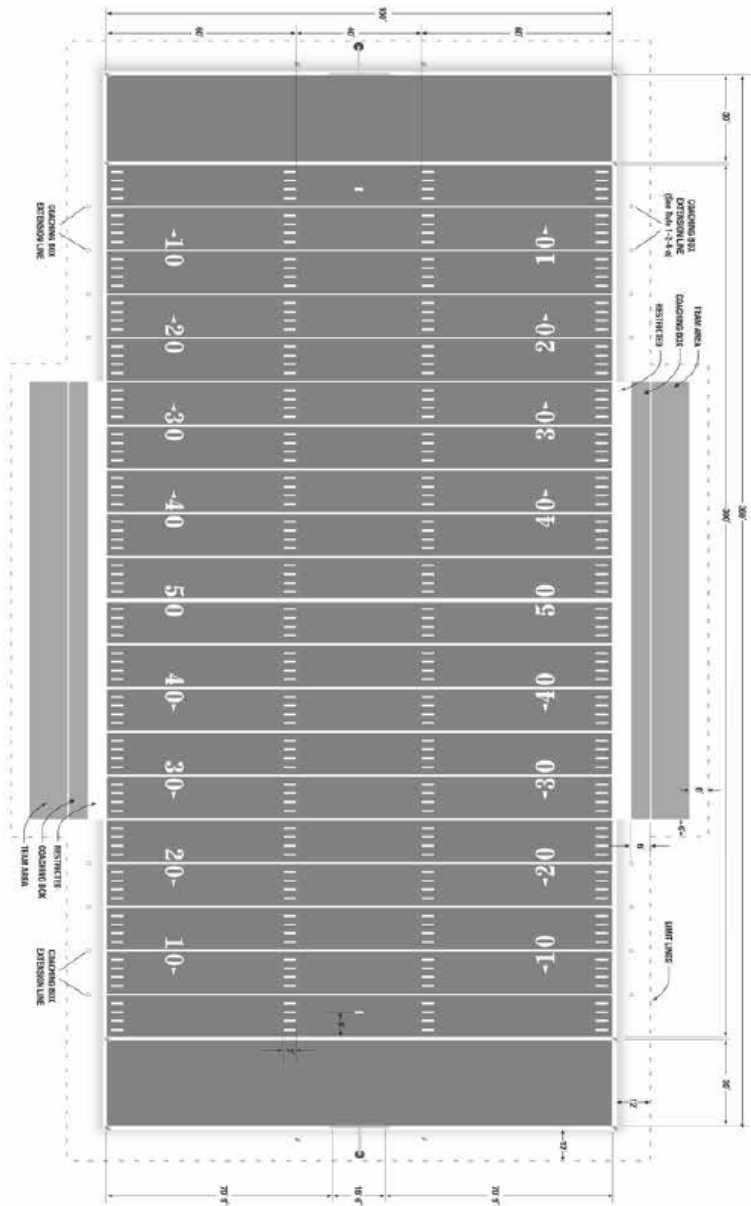
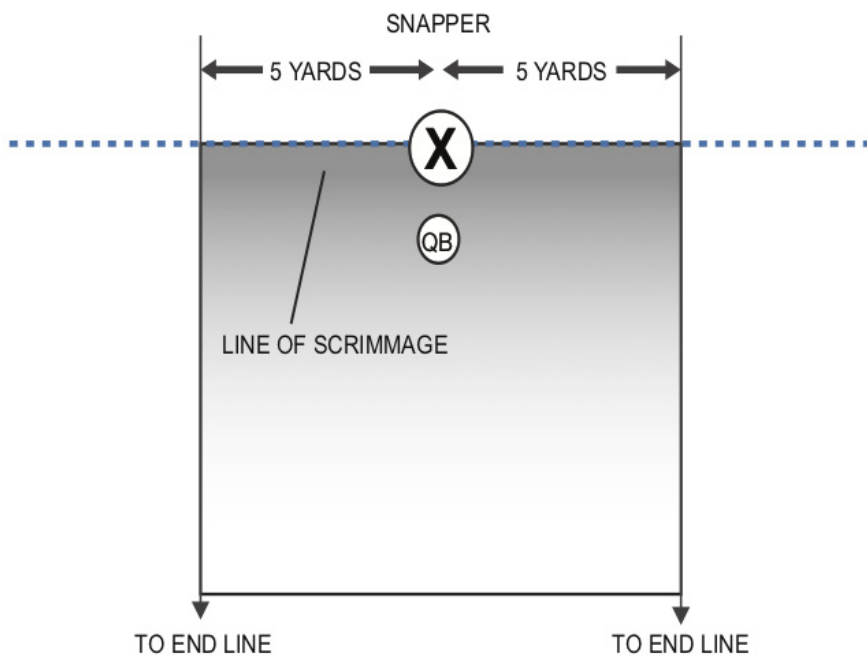


DIAGRAM OF FIELD



TACKLE BOX



❖ 부정한 장비에 관한 세부사항

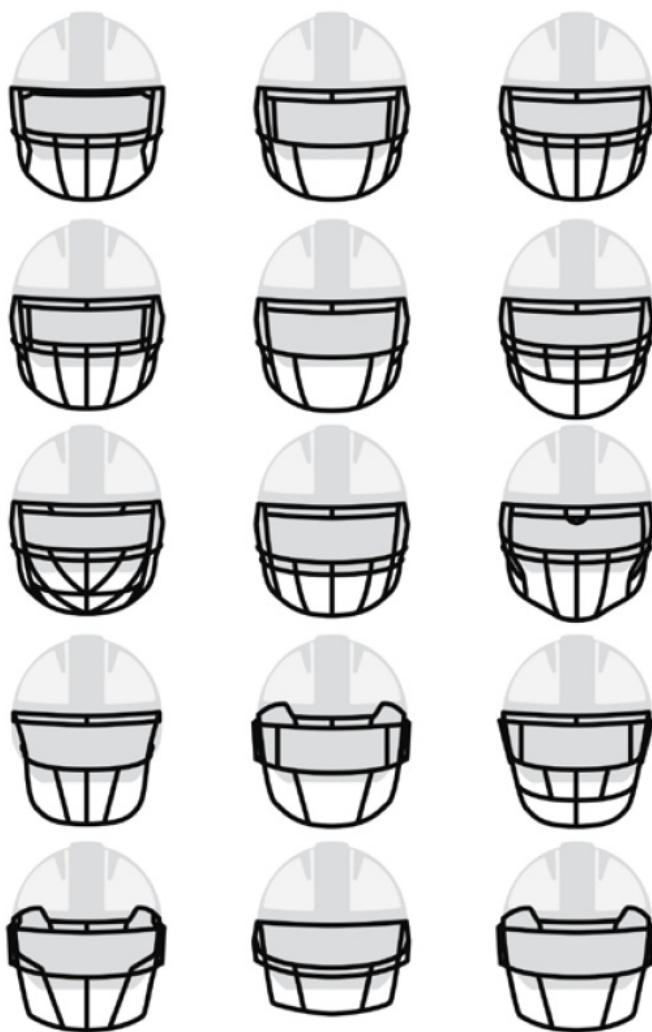
1. 딱딱하거나 유연성이 없는 물질은 부드러운 물질로 둘러싸여 있을 때만 부상을 방지하기 위해서 착용이 허가된다.
2. 손이나 팔을 보호하기 위한 장비 (싸여있는 깁스나 부목 같은 것)은 골절과 탈구를 보호하기 위해서만 사용이 허가된다.
3. 사이가드(넓적다리보호대)는 바깥면 두께가 최소 1인치 (6mm)로 안쪽 면과 끝 부분이 겹쳐지고 안쪽 면의 두께가 최소 3/8인치(10mm)의 발포비닐과 같은 것으로 덮혀 있지 않은 딱딱한 물건은 허용되지 않는다.
4. 신가드 (정강이보호대)는 최소 1/2인치(13mm) 두께의 유연성이 있는 물질로 끝과 양면이 덮혀 있어야 한다.
5. 치료와 예방을 위한 니 브레이스 (무릎보호대)는 팬츠 안에 완전히 들어가 덮혀 있어야 한다.
6. 선수의 신체 또는 의류에서 돌출된 어떠한 금속성이나 딱딱한 물건이 있어서는 안 된다.
7. 신발의 클리트 (규칙 9-2-2-d)는 상세한 사항에 따라야 한다.
 - a. 클리트는 끝에서 신발바닥까지가 3/4인치 (19mm)를 넘을 수 없다. (탈착 가능한 클리트의 예외를 참조)
 - b. 갈쭉하거나 조각나 있거나 균열이 있는 재료는 사용할 수 없다.
 - c. 연마되거나 절단면이 있어서는 안 된다.
 - d. 클리트가 신발 자체에 부착된 (고정형) 경우에는 금속 클리트는 사용할 수 없다.
 - e. 탈착 가능한 클리트는
 - (1) 신발에 확실하게 끼워져 있는 기능이 있어야 한다.
 - (2) 측면이 오목하면 안 된다.
 - (3) 원추형의 경우, 평탄한 끝이 신발바닥과 평하지 않거나 지름 3/6인치(10mm) 미만인 것은 안 된다. 아크의 끝이 지름 7/16인치(11mm)를 초과할 수 없다.
 - (4) 타원형의 경우, 끝이 신발바닥과 평하지는 않거나, 1/4인치 * 3/4인치 (6mm 19mm)를 넘지 않는 것은 사용할 수 없다.

- (5) 원형 또는 환형의 경우, 끝이 둥글어야 하며 벽면 두께가 최소 3/16인치(5mm) 이상이어야 한다.
- (6) 금속제의 경우, 0.005~0.008인치(0.13mm~0.20mm)의 깊이까지 담금질하고, 록크웰 경도 C55의 저탄소강1006를 끝에 부착한 것 이외의 강철제 클리트는 사용할 수 없다.

주의: 만약 장착된 클리트가 5/32인치(4mm) 보다 작고 클리트의 아래보다 넓게 퍼져 신발의 폭을 넓혀서 신발바닥의 바깥의 끝에 1/4인치(6mm) 미만이 된 경우, a항의 탈착 가능한 클리트의 길이는 1/2인치(13mm) 등 넘어도 좋다. 발부리의 (하나의) 클리트는 신발 바닥의 폭을 넘을 수 없다. 발부리의 클리트를 달 수 있는 한계는 5/32인치 (4mm) 미만이다. 5/32인치(4mm) 이하의 길이는 클리트의 끝에서 신발바닥까지를 측정한 것이어야 한다.

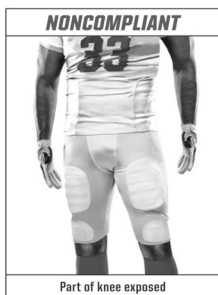
- 8. 페이스마스크는 조각나거나 갈쪽하거나 연마되어 선수에게 부상을 줄 수 있는 것을 방지하기 위해 디자인된 탄력 있는 물질로 감싸진 바깥 면이 둥글고 쉽게 부러지지 않는 물질로 되어있어 한다.
- 9. 솔더패드는 어깨 끝 부분의 반지름은 사용되고 있는 패드의 재료의 두께의 1.5배 이상의 물질로 만들어져야 한다.
- 10. 다른 선수에게 위험을 줄 수 있는 어떠한 장비도 착용할 수 없다. 이것은 의수, 의족도 포함된다.
 - (a) 의수 의족은 경기에 있어 착용 자에게 어떠한 이익도 줄 수 없다.
 - (b) 필요한 경우, 의수, 의족은 사지와 같은 감촉이 있는 패드로 감싸져 있어야 한다.
- 11. 기장 로고 라벨
 - a. 유니폼과 다른 몸에 부착하는 의류 (방한용구 양말 머리밴드 티셔츠 손목밴드 선바이저 모자 장갑 등)에는 통상의 트레이드 마크나 로고의 주변에의 장식물을 포함한 면적 (예:직사각형 사각형 평행사변형 등)이 2.25제곱인치(14.5㎠)를 넘지 않는 제조업자나 통상의 라벨이나 트레이드크(라벨이나 트레이드 마크가 보이는지 아닌지 관계없이)를 1개만 부착할 수 있다.
 - b. 사이즈마 표시, 처리방법의 주의표시나 그 외 로고외의 라벨을 유니폼 바깥에 부착할 수 없다.
 - c. 프로리그 로고의 부착은 금지한다.

EXAMPLES OF PERMISSIBLE FACEMASKS



EXAMPLES OF NONSTANDARD/OVERBUILT FACEMASKS



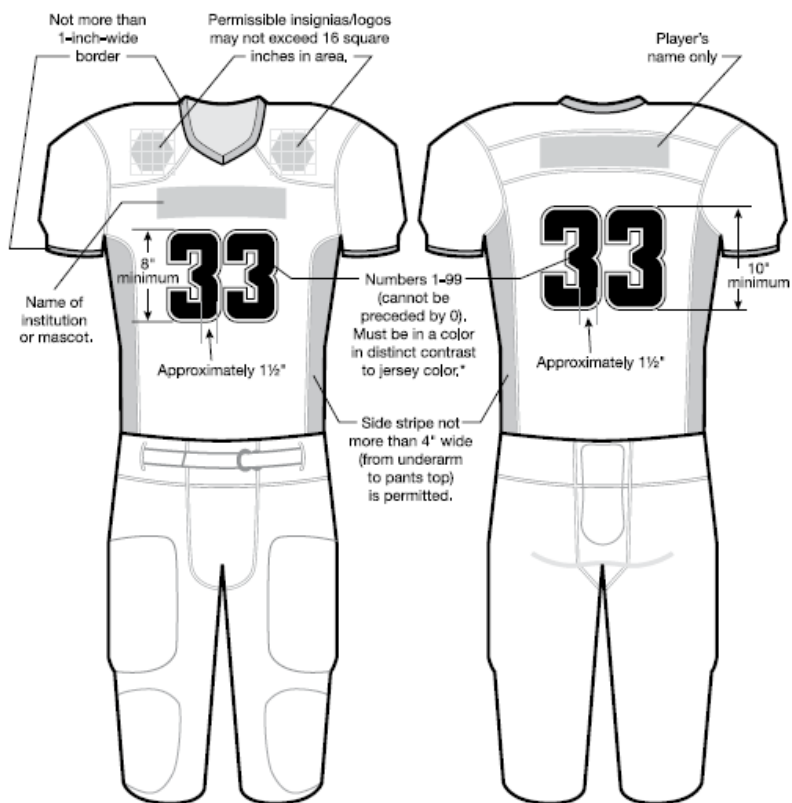


NCAA is a trademark of the
National Collegiate Athletic Association.



FRONT VIEW

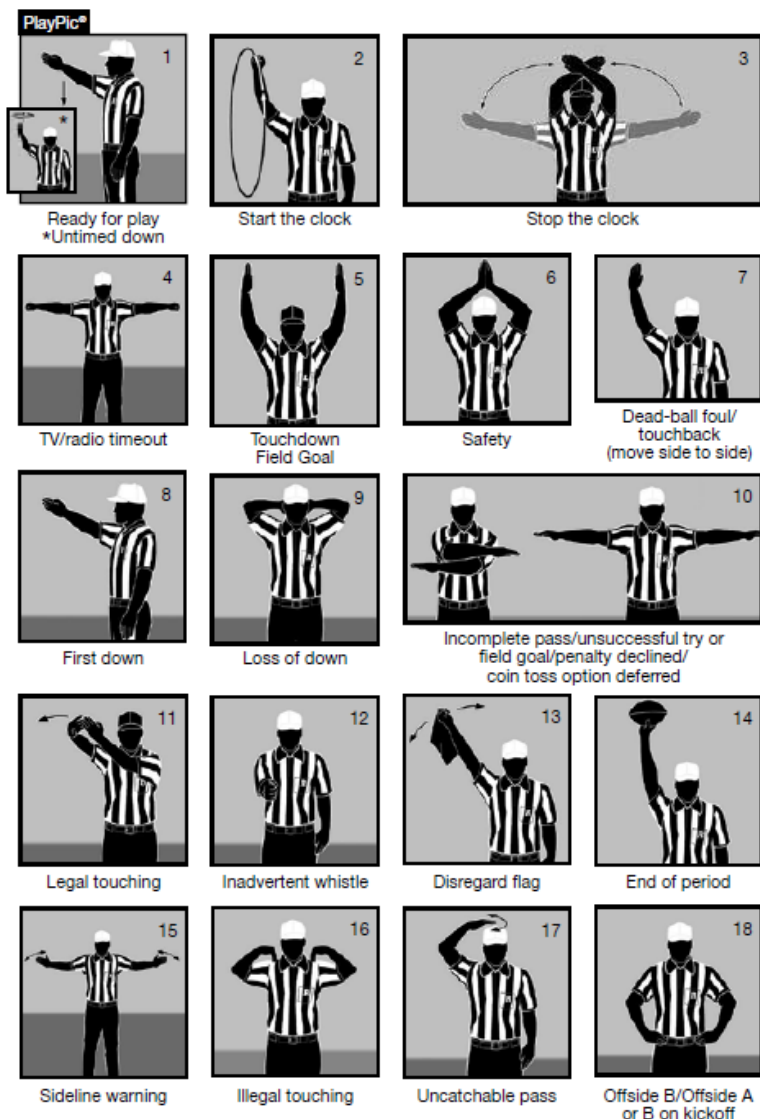
BACK VIEW



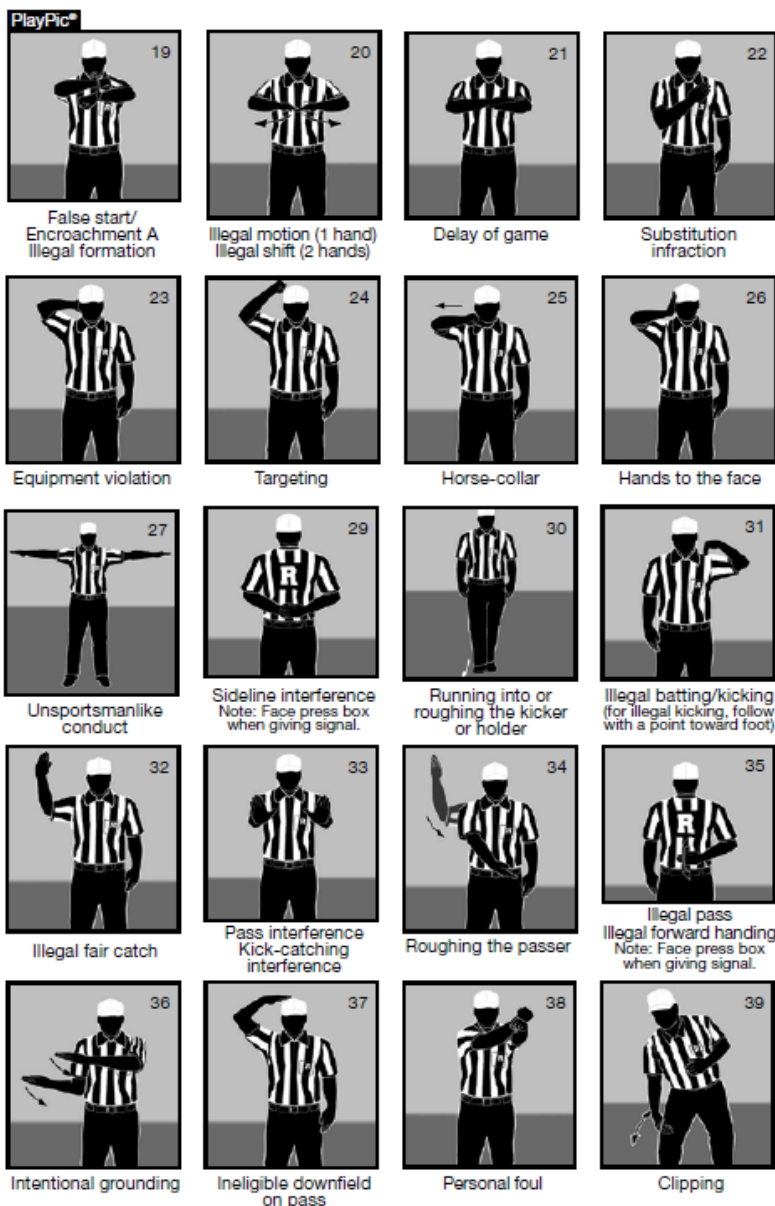
* Numbering rules are intended to provide a clearly visible number for a variety of groups (e.g., coaches, media, fans, etc.). Therefore, numbers must be designed to be clearly visible from a press box in a variety of weather and lighting conditions.



Official Football Signals

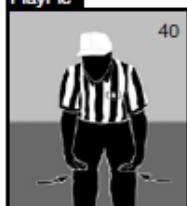


OFFICIAL SIGNALS



OFFICIAL SIGNALS

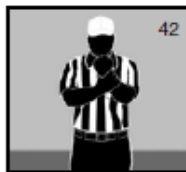
PlayPic®



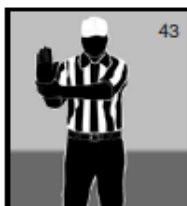
40
Block below the waist
Illegal block



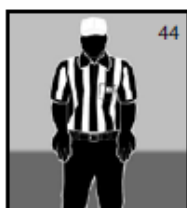
41
Chop block



42
Holding
Obstructing
Illegal use of the
hands or arms



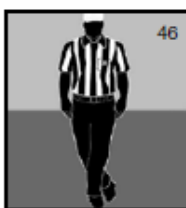
43
Illegal block
in the back



44
Helping the runner
Interlocked blocking



45
Grasping of
face mask or
helmet opening



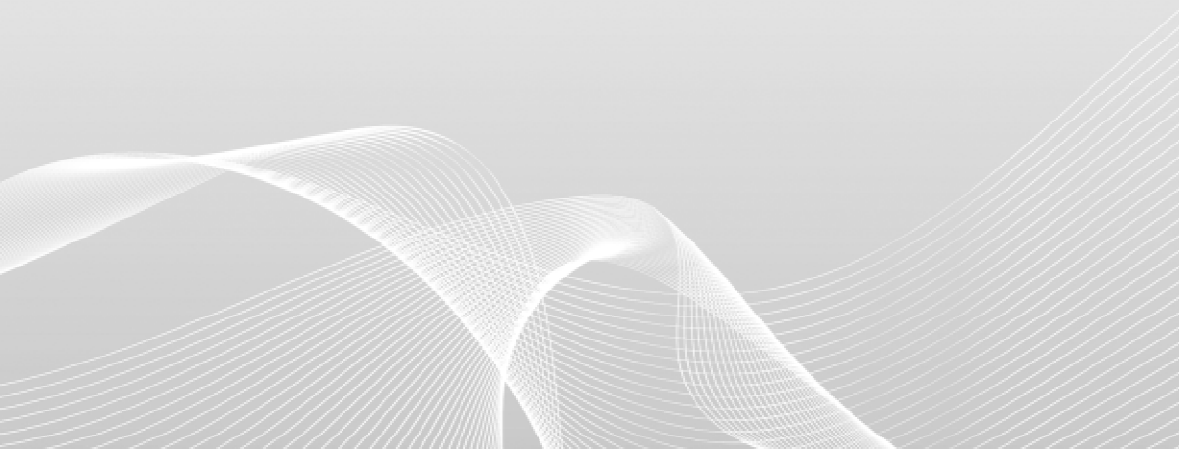
46
Tripping



47
Disqualification

제2부

미식축구 공식규칙 해설



미식축구 규칙해설 또는 Approved Rule(A.R.)은 경기장에서 일어나는 경우에 대한 공식적인 판정이다. 공식규칙과 규칙해설 사이에 규칙적용에서 서로 다른 판정이 있으면 공식규칙이 우선이다.

제2부인 규칙해설은 1989년 판에는 제1부 규칙과 함께 출판되었으나 협회사정으로 제1부인 규칙만이 출판되었었다. 다행히 2004년도 심판협회 주관으로 별도의 해설 판이 출판된 것을 2004년 규칙위원회의 결의에 따라 다시 합본으로 출판하기 시작하였다.

새 공식규칙해설

규칙 1 1-2-1- I
규칙 3 3-2-4-Ⅲ 3-2-4-Ⅳ
규칙 4 4-1-3-Ⅳ 4-2-3- I
규칙 6 6-1-2-Ⅷ 6-5-1-Ⅲ 6-5-3-Ⅵ
규칙 9 9-2-3-Ⅱ 9-2-3-Ⅲ
규칙 10 10-2-5-Ⅶ

수정된 공식규칙해설

규칙 2 2-19-2- I
규칙 3 3-1-3-Ⅻ 3-4-3-Ⅵ
규칙 6 6-5-1- I
규칙 9 9-1-6- I 9-1-6-Ⅳ 9-1-6-Ⅴ 9-1-6-Ⅶ 9-1-6-Ⅷ 9-1-16-Ⅶ
9-2-6- I
규칙 10 10-2-5-X

2017년도 개정판의 새 공식규칙해설

규칙 2	2-27-12- I	2-27-12- II					
규칙 3	3-3-2-VIII	3-3-2-IX	3-4-4-VII	3-4-4-VIII			
규칙 4	4-1-2- I	4-1-2- II	4-1-2-III	4-1-2-IV	4-1-2- V	4-1-3-III	
규칙 5	5-2-7-VI						
규칙 6	6-3-13-IV						
규칙 7	7-1-4-VII	7-1-4-IX	7-3-2-XIII	7-3-10-III			
규칙 8	8-4-2-VIII						
규칙 9	9-1-6-XI	9-2-5- II	9-2-5-III	9-2-6- I			

제 1 편

경기, 경기장, 선수와 장비

제2장 | 필드

제1조 치수와 표시

■ A.R. 1-2-1

- I. 상업 주체나 개인이 구장 명명권을 구매한 경우, 그리고 별개의 상업 주체가 필드 명명권을 구매한 경우. **판정** : 두 단체 모두 필드에 표시해야 할 경우 각각 두 곳씩 회사 주체 이름이나 기업 고유의 글꼴 혹은 로고를 별도로 가능한 네 귀퉁이에 표시할 수 있다.

제3장 | 볼

제1조 관리와 시행

■ A.R. 1-3-2

- I. 포스다운에, 키퍼 A1이 승인을 받은 경기 볼을 가지고 필드에 들어와 전 다운에 사용되었던 볼과의 교환을 레퍼리에게 요구하였다. **판정** : 볼의 교환은 허용되지 않는다.

제4장 | 선수와 장비

제2조 선수의 번호

■ A.R. 1-4-2

- I. 77번으로 경기를 시작한 A팀 선수가 88번을 입고 게임에 들어왔다. **판정** : 레퍼리에게 보고하고 레프리는 게임클락이나 플레이클락을 끄지 않고 마이크로 변경

을 알리고 양측심판은 상대방 감독에게 알린다. 88번이 보고하지 않으면 비신사적 행위 반칙이다.

제4조 필수 장비

■ A.R. 1-4-4

- I. 한 명 또는 복수의 선수가 다리를 감싸는(등자가 붙은) 타이즈를 입고 있다. **판정** : 정당 그러나 이 팀의 나머지 선수 전원이 동일색의 타이즈를 착용하든가, 무릎까지 길이의 같은 색의 양말을(타이즈) 착용하여야 한다. 같은 팀의 모든 선수는 같은 색, 디자인, 길이의 짧은 양말을 착용해야 한다.

제5조 저지 디자인, 색상과 숫자

■ A.R 1-4-5

- I. 홈팀이 옐로우색 번호를 넣은 빨간색 바탕의 저지를 입고 있다. 심판들의 판단에는 번호를 충분히 식별할 수 있을 정도로 색상 대비가 뚜렷하지 않기에 레프리는 홈팀 헤드코치에게 적합한 저지로 갈아입을 것을 요청했으나 홈팀의 헤드코치는 이를 거부했다. 레프리는 홈팀 헤드코치에게 계속 부정한 저지를 입고 경기에 임할 경우 매 쿼터 시작 시 타임아웃을 부여하겠다고 안내했다. **판정** : 킥오프 시작을 위한 볼이 준비가 된 이후에, 레프리는 부정한 장비에 대해 홈팀에 타임아웃을 강제할 수 있다. 계속하여 매 쿼터 시작 시에 계속 해당 저지를 입고 게임에 임할 경우, 볼 레드포플레이 선언 및 각 쿼터의 첫 플레이를 시행하기 위해 볼이 준비된 직후 해당 팀에 타임아웃을 부과한다.

제7조 부정한 장비

■ A.R.1-4-7

- I. A33은 헬멧 속에 반다나를 쓰고 있고 그 일부분이 헬멧의 뒤쪽에서 아래로 나와 있다. **판정** : 부정한 장비, 헬멧을 착용할 때 반다나는 보이지 않게 쓰는 것은 가능하다. 외부에서 보이는 반다나는 유니폼의 부착물로(부정한 장비) 볼 수 있다 (1-4-7-a). A33은 최소 한 플레이(다운)를 참여할 수 없으며, 반다나를 제거하거나 헬멧 속에 완전히 감추지 않는 한 다시 시험에 참여할 수 없다. A팀은 타임아웃이 남아 있을 경우 타임아웃을 요청하고 A33이 한 플레이 빠지는 것을 막을 수 있는데 이 때 반다나를 제거하거나 보이지 않도록 조치해야 한다.
- II. 다운 종료 시, B55의 어깨 패드가 저지 밖으로 노출되었다. **판정** : 부정한 장비. 플레이 진행 도중 발생한 일이므로 B33이 경기장에서 빠져야 할 필요는 없다. 다

음 플레이를 위해 준비되기 전 까지 패드를 저지로 다시 덮어야 한다.

- III. 양 팀 공통으로 선수가 칼라 저지를 입고 경기 전에 그라운드에 나왔다. 방문팀이 흰색 이외의 칼라저지를 착용한다는 것을 홈팀에 문서로 합의하지 않았거나, 양 팀의 저지가 대조적인 색깔이라는 것을 홈팀이 소속된 경기단체가 승인하지 않았다. **판정** : 저지 색깔의 규칙을 위반한 방문팀의 반칙, 전·후반 킥오프후의 석시딩 지점에서 15야드 벌칙, 킥오프가 터치다운이 되는 경우, 벌칙은 트라이나 그다음의 킥오프에서 실행
- IV. A팀이 허들을 푸는 사이, 레프리는 A35가 규정을 벗어난 페이스마스크를 착용하고 있는 것을 발견했다. **판정** : A35는 시합에서 한 다운 빠져서 정당한 페이스마스크로 교체해야 한다. A 팀은 A35가 해당 다운에서 빠지는 것을 방지하기 위해 타임아웃이 남아있을 경우 이를 사용할 수 있으나, 부정한 페이스마스크를 착용한 채 게임에 임할 수는 없다.
- V. 오픈스라인 전원이 작은 팀로고가 있는 10x30cm의 흰색 타올을 차고 있다.스내퍼의 타올에는 해골마크가 그려져 있다.**판정** : 모든 선수는 타올을 찰 수 있다. 스내퍼 이외의 타올은 정당. 스내퍼는 최소 한다운은 경기를 떠나야 한다. 그 타올 대신에 정당한 타올을 착용하면 경기에 돌아올 수 있다. A팀이 타임아웃을 사용하면 스내퍼는 경기에 계속 머무를 수 있지만 부정한 타올은 착용 할 수 없다. (1-4-6 및 1-4-8)

제8조 필수장비와 부정한 장비위반 시행

■ A.R.1-4-8

- I. 레디포플레이가 된 후, 심판이 마우스피스를 착용하지 않은 선수를 발견했다. **판정** : 해당 선수는 최소 한 다운을 참여할 수 없으며, 제대로 된 마우스피스를 착용하기 전까지는 다시 게임에 참여할 수 없다. 팀 타임아웃 하나를 사용하여 해당 선수(들)을 계속 게임에 참여시킬 수는 있으나 정당한 장비를 갖추지 않을 경우 게임에 참여할 수 없다..
- II. 전반 종료가 가까웠을 때, B팀은 3번째 타임아웃을 사용했다. 플레이가 종료 전에 라인저지가 전 플레이에 참가한 B44가 차광되거나, 투명하지 않은 아이실드를 착용하고 있는 것을 발견하였다. **판정** : 장비 위반. B44 는 최소 한 다운 빠져야 하며 정당한 아이실드를 착용하기 전까지는 다시 참여할 수 없다.
- III. 스크리미지 다운 이후 볼데드 시, 엄파이어는 라인배커 B35의 허리춤에 백패드가 노출되어 있음을 발견했으며, 이는 직전 다운의 경기 상황에서 발생한 것으로 추정된다. **판정** : B55는 필드오브플레이에서 빠져나갈 필요는 없지만 다음다운

이전에 노출된 패드를 저지 로 덮어야 한다.

제 2 편

정 의

제4장 | 캐치, 리커버, 확보

제3조 캐치, 인터셉트, 리커버

■ A.R.2-4-3

- I. B1이 뉴트럴존을 넘은 펀트를 캐치하려고 하였지만(페어캐치시그널하지 않고) 볼은 B1의 어깨에 맞고(머프) 공중으로 튀었다. 볼이 지면에 터치하기 전에 A1이 그 볼을 공중에서 리시브하여 최초로 땅에 닿은 지점이 아웃오브바운즈였다. **판정** : 볼은 사이드라인을 넘은 지점에서 B팀의 볼. 퍼스트에 10야드
- II. 서드 다운에서 A팀의 스크리미지키를 B1이 블록하여 공중으로 떠올랐다. 뉴트럴존을 넘지 않은 볼이 지면에 터치하기 전에 A1이 점프하여 그 볼을 공중에서 잡아 최초로 땅에 닿은 지점이 아웃오브바운즈였다. **판정** : 볼이 아웃오브바운즈를 넘은 지점에서 B팀의 볼. 퍼스트에 10야드 (규칙 6-3-7)
- III. 공중에 있는 A3이 A팀의 40야드라인에서 패스를 리시브했다. A3가 볼을 리시브할 때 B1에 접촉되어, A팀의 37야드라인에서 볼을 쥔 채로 아웃오브바운즈에 착지했다. **판정** : 패스 실패 (규칙 7-3-7-a)
- IV. 세컨드 다운에서 A1이 볼을 펴블하여 지면에 맞고 공중으로 튀었다. B2가 그 볼을 공중에서 리시브하여 아웃오브바운즈에 착지하였다. 그 지점은 A팀에서 보면 (a) 펴블지점보다 전방, (b) 펴블보다 후방이었다. **판정** : (a) 펴블한 지점에서 A팀의 볼. (b) 볼이 사이드라인을 넘어간 지점에서 A팀의 볼 (규칙 4-2-4-e)

제11장 | 펌블, 머프: 볼의 배팅과 터치; 킥 블로킹

제4조 터치

■ A.R. 2-11-4

- I. 펀트한 볼이 교착 중인 A44와 B27 근처로 굴러갔다. (a) B27의 다리에 맞고 튕겨 나온 볼을 A55가 B팀 35야드 지점에서 확보했다. (b) A44가 볼 쪽으로 B27을 블록하였고, 볼이 B팀에 닿은 후 A55가 B 팀 35야드 지점에서 볼을 확보했다. **판정**: (a) A팀의 볼, B-35에서 첫 번째 다운. 볼이 굴러 B27의 다리에 맞은 것이지 A44의 접촉이 볼을 터치하게 된 원인은 아니다. 외력에 의한 터치가 아님. (b) 외력에 의한 터치이며, A44의 블록이 B27의 볼 터치 원인이다. A55의 부정한 터치. 해당 지점에서 B팀의 볼.

제12장 | 라인

제2조 골라인

■ A.R. 2-12-2

- I. 아직 터치되지 않은 A팀의 스크리미지키이 필드오브플레이에서 지면에 닿고, B팀의 골라인 상의 수직면을 넘어갔다. 볼이 공중에 있는 동안 1야드라인 상 또는 엔드존에 있던 A81이 볼을 필드오브플레이에 배팅하였다. **판정**: 부정한 터치의 바이얼레이션(규칙 6-3-11). B팀은 플레이의 결과를 수락하거나, 다음 스냅을 자기 진영 20야드에서부터 시작하는 것 중에서 선택(예외: 8-4-2-b)

제5조 제한선

■ A.R. 2-12-5

- I. 프리킥이 B팀의 제한선 상의 수직면을 가로질렀다. 볼이 공중에 있는 동안 B팀의 제한선 보다 뒤에 있던 A1이 볼을 터치하였다. **판정**: 정당한 터치(6-1-3-b)

제16장 | 킥; 볼의 킥

제4조 플레이스킥

■ A.R.2-16-4

- I. 경기개시의 프리킥에 있어 키키가 티 대신에 홀더의 발끝을 사용하거나, 잔디나 흙을 쌓아서 했다. **판정** : 부정한 킥. 데드볼 파울. 벌칙- 석시딩지점에서 5야드

제10조 스크리미지킥 포메이션

■ A.R.2-16-10

- I. 스냅시 A팀에는 59-79번을 단 라인맨이 4명 그 외의 번호를 단 라인맨이 3명 있다. 키키가 될 가능성이 있는 선수는 8야드 뒤에 있었지만 홀더가 될 가능성이 있는 선수는 없었다. **판정** : 부정한 포메이션. A팀은 스크리미지 킥 포메이션이 아니므로 정당한 번호의 라인맨 수가 부족한 것이 된다.

제19장 | 패스

제2조 포워드패스, 백워드패스

■ A.R.2-19-2

- I. A1이 포워드패스를 던지려고 시도하였으나, A1의 손이 전방으로 움직이기 전에 B1이 A1의 손으로부터 공을 쳐서 떨어뜨렸다. **판정** : 펌블 (규칙 2-11-1).

제23장 | 볼의 스냅

제1조 볼의 스냅

■ A.R.2-23-1

- I. B팀의 5야드라인에서 4번째 다운에 골. A55에 의한 정당한 스냅을 A12가 머프하였다. 그리고 (a) A팀의 어떤 선수가 리커버하여 전진해 엔드존에 들어갔다. (b) B팀의 선수가 리커버하여 전진시켰다. **판정** : 스냅은 백워드패스이며 모든 선수는 전진시

킬 수 있다. (a) 터치다운, 이것은 백워드패스이며 펌블이 아니다. A팀의 선수에 의한 리커버와 볼의 전진에 관한 제한은 없다. (b) 플레이는 계속 진행

제27장 | 팀과 선수의 호칭

제12조 자격을 몰수당한 선수

■ A.R.2-27-12- I

- I. 어떤 선수가 후반에 타게팅 반칙으로 퇴장당했다. **판정** : 해당 선수는 소속 팀의 다음 경기 전반에 참가할 수 없다. 다만 경기 전 위밍업에는 참가할 수 있다. 경기 시작 킥오프 전에는 경기장에서 보이지 않는 곳으로 빠져나가 전반이 끝날 때까지 팀의 관리 하에 있어야 한다. (규칙 9-1-3, -4)
- II. 어떤 선수가 소속 팀의 정규 시즌 마지막 경기 후반에 타게팅 반칙으로 퇴장당했다. **판정** : 해당 선수는 언제가 되었던 소속 팀의 다음 경기 전반에 참가할 수 없다. 해당 경기가 정규 시즌 마지막 경기였다면, 포스트시즌 전반에 참여할 수 없다. 소속 팀이 포스트시즌 경기를 치르지 않는다면, 해당 선수는 (계속 선수 자격을 유지한다는 가정 하에) 다음 시즌 첫 경기 전반전에 참가할 수 없다. (규칙 9-1-3, -4)

제30장 | 플레이의 종류

제4조 러닝 플레이

■ A.R.2-30-4

- I. A21이 양 무릎을 지면에 닿은 채 포워드패스를 캐치하였다. 러핑더패서의 반칙이 있었다. **판정** : A21에 의한 캐치는 러닝 플레이의 시작이며 그것이 즉시 종료되었다. 벌칙은 런엔드로부터 15야드. A팀의 퍼스트다운
- II. 서드에 10야드. A21이 포워드패스를 캐치하여 10야드를 획득한 지점에서 태클당하여 펌블하였다. A24가 펌블지점으로부터 5야드 전방에서 넘어지며 리커버하였다. 패스동안에 러핑더패서의 반칙이 있었다. **판정** : A24가 리커버했던 지점(최후의 런엔드 지점)에서 B팀에 15야드 벌칙이 부과된다. A팀의 퍼스트다운

제 3 편

피리어드, 경기 시간과 교대

제1장 | 피리어드의 시작

제3조 연장 피리어드

■ A.R.3-1-3

- I. 트라이 이외에서 B팀이 포워드패스를 인터셉트하여 터치다운 하였다. 또는 펌블이나 백워드패스를 인터셉트나 리커버하여 터치다운하였다. **판정** : 연장전 및 경기 종료하고 B팀이 승자가 된다.
- II. 연장전의 최초 퍼제션 시리즈에서 B팀이 포워드패스를 인터셉트하였으나 터치다운하지는 못하였다. 혹은 펌블 또는 백워드패스를 인터셉트나 리커버하였지만 터치다운 하지는 못하였다. **판정** : A팀의 퍼제션 시리즈를 종료하고 B팀의 시리즈를 시작한다. 레드포플레이를 선언할 때 B팀은 A팀이 된다.
- III. 연장전의 최초 퍼제션 시리즈에서 A팀이 시도한 필드골이 블록되어 뉴트럴존을 넘지 못하였다. A팀은 그 볼을 리커버하여 터치다운하였다. **판정** : A팀이 6점을 획득하고 트라이 후, B팀의 퍼제션 시리즈가 시작된다.
- IV. A팀이 시도한 필드골이 블록당해 뉴트럴존을 넘지 못했다. A23이 그 볼을 리커버하여 시리즈 획득선을 넘어 태클당했다. **판정** : A팀은 볼의 소유를 유지하고 그 퍼제션 시리즈를 계속한다. 퍼스트다운에 10야드
- V. 첫번째, 두번째, 또는 세번째 다운에서 A팀이 시도한 필드골이 블록당해 뉴트럴존을 넘지 못했다. A23이 그 볼을 리커버해 시리즈 획득선을 넘지 못하고 태클당했다. **판정** : A팀의 볼로 다음 다운을 진한다.
- VI. 연장전 최초의 퍼제션 시리즈에서 B팀이 볼을 확보한 후 A팀에 볼의 확보가 넘어가서 (a)A팀이 터치다운하였다. (b) A팀은 터치다운까지는 안 되었다. **판정** : A팀의 득점은 인정되고 (a),(b) 모두 A팀의 퍼제션 시리즈는 종료되고 B팀이 자신의 퍼제션 시리즈를 시작한다.
- VII. 연장전 최초의 퍼제션 시리즈에서 두 번째 다운에서 A팀의 펌블한 볼이 B팀의

엔드존에 들어가서 B팀이 리커버하고 엔드존에서 볼데드 되었다. **판정** : A팀의 퍼제션 시리즈는 종료되고 B팀이 자신의 퍼제션 시리즈를 시작한다.

VIII. 연장전 최초의 퍼제션 시리즈에서 B10이 자기 진영 6야드라인에서 포워드패스를 인터셉트하여 자기 엔드존에서 다운되었다. **판정** : 세이프티. A팀이 2득점. A팀의 퍼제션 시리즈는 종료. B팀이 필드의 같은 쪽 25야드라인에서부터 퍼스트에 10야드 공격을 시작한다.

IX. A팀이 시도한 필드골이 뉴트럴존을 넘어 B17이 5야드라인에서 머프할 때까지 아무에게도 접촉되지 않았다. A75가 3야드라인에서 리커버하였다. **판정** : A팀의 퍼제션 시리즈는 이어지고, 3야드라인에서 A팀의 퍼스트다운

X. 연장전 최초의 퍼제션 시리즈에서 A팀이 터치다운하였다. 그 트라이 중에 B팀이 패스를 인터셉트하여 달려가서 2점의 터치다운하였다. **판정** : 연장전의 득점은 6대2가 되고 B팀이 25야드라인에서 자기 퍼제션 시리즈를 시작한다.

XI. A팀의 최초 퍼제션 시리즈 종료 후에, B팀이 데드볼 반칙을 범했다. **판정** : B팀은 40야드라인에서부터 퍼스트다운에 10야드로 퍼제션 시리즈를 시작한다.

XII. A팀의 최초 퍼제션 시리즈에서 A12가 포워드패스를 던졌지만 A팀이 부정한 시프트 반칙하였다. B25가 패스를 인터셉트하였지만 A팀의 골라인을 넘기 전에 B38이 a) 클리핑을 하였다. b) 노골적인 퍼스널 파울 반칙을 하였다. **판정** : 득점은 인정되지 않는다. 반칙은 취소되고 다운은 반복하지 않는다. A팀의 퍼제션 시리즈를 종료하고 a) B팀은 25야드라인에서 자신의 퍼제션 시리즈를 시작한다. b) B38은 자격몰수이며 B팀은 40야드라인에서 자신의 퍼제션 시리즈를 시작한다.

XIII. 연장전의 두 번째 퍼제션 시리즈에서 B25가 패스를 인터셉트하여 볼을 가지고 A팀의 골 라인을 넘었다. 이 런 중에 B79가 필드의 중앙에서 클리핑 반칙하였다. **판정** : 터치다운은 아니다. 경기종료. 혹은 벌칙의 이월없이 25야드라인에서부터 퍼스트다운 10야드로 다음 연장퍼리어드가 시작된다.

XIV. 최초의 퍼제션 시리즈에서 B37이 포워드패스를 인터셉트하여 독주 상태가 되었을 때, 가까운 상대선수에게 불필요한 동작하였다. **판정** : B팀의 득점은 취소되고 벌칙은 이월된다. B팀은 40야드라인에서부터 퍼스트다운에 10야드의 자기 퍼제션 시리즈를 시작한다.(3-1-3,3-1-3-g-1,2)

제2장 | 경기 시간과 휴식시간

제2조 경기 시간의 조정

■ A.R.3-2-2

- I. 전반전 직후 점수가 56-0인 상황. 양팀 코치와 레프리는 3,4 쿼터를 각각 12분으로 줄이기로 합의했다. 또한 양팀 코치들은 후반전을 '시간 진행' 방식, 즉 게임 클락을 멈추지 않은 채 진행할 것을 요청했다. 판정 : 남은 쿼터를 각각 12분으로 단축하는 것은 가능하다. 그러나, '시간 진행' 방식은 불가하다. 전체 시합 진행 시 원래 규정대로 제시하는 것만 허용 가능하다.

제3조 피리어드의 연장

■ A.R.3-2-3

- I. 피리어드의 연장 중, 레디포플레이 후 볼의 스냅 전에, A팀의 반칙이 있었다.
판정 : 데드볼 파울. A팀에 벌칙이 부과되지만 A팀이 그 다운을 할 권리는 남아 있다.
- II. A팀의 프리킥 중에 경기 시간이 종료되었다. 킥 중에 A1이 오프사이드를 하였다.
판정 : 프리비어스 지점, B팀의 런엔드 지점, 또는 터치백지점으로부터 5야드. 피리어드의 연장. 프리킥의 재시행 또는 B팀이 제시하지 않는 다운을 시행한다.
- III. A팀의 필드골 중에 그 피리어드의 경기 시간이 종료되었다. 그 킥 중에 B팀의 오프사이드 또는 뉴트럴존 3야드 이내의 지점에서 반칙이 있었다. **판정** : 프리비어스 지점에서 5, 10, 15야드 반칙. 피리어드는 연장 (규칙 10-2-2-d-4-a, 10-2-3).
- IV. 트라이 이외의 경우에, A팀의 선수가 킥을 캐치할 기회를 방해하였고, 그 다운 중에 경기 시간이 종료되었다. **판정** : 반칙 지점에서 15야드. 피리어드의 연장
- V. A팀이 터치다운을 한 다운 중에 경기 시간이 종료되었다. 터치다운 후, 트라이 전에 어떤 팀에 의해 반칙이 발생했다. **판정** : 트라이를 위해서만이 피리어드가 연장된다. 벌칙은 트라이 또는 석시딩 킥오프에서 시행되어야 한다.
- VI. A팀이 터치다운을 한 다운 중에 경기 시간이 종료되었다. 성공한 A팀의 트라이 중에 B팀이 반칙을 범하였다. **판정** : 킥오프를 위해 피리어드를 연장할 수 없다. A팀은 벌칙을 수락하고 트라이를 다시 시도하거나, 벌칙을 소멸하고 득점을 받는 것을 선택할 수 있다. 퍼스널 파울과 스포츠맨 답지 않은 행위 벌칙은 다음 피리어드의 킥오프에서 시행하거나 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다.

- VII. A팀이 터치다운을 한 다운 중에 경기 시간이 종료되었다. 트라이가 종료된 후 어떤 팀에 의해 데드볼 파울이 일어났다. **판정** : 트라이 중에 발생한 라이브볼 파울에 대해 벌칙을 수락한 경우는 다시 트라이를 할 수 있다. 데드볼 파울에 대한 벌칙은 트라이를 재시행할 경우에는 시행한다. 데드볼 파울에 대한 벌칙의 시행으로 피리어드는 연장되지 않는다. 벌칙이 수락되었다면 다음 피리어드의 킥오프 점에서 시행하거나, 연장전의 석시딩지점에서 시행한다.
- VIII. 전반 마지막 플레이에서 A12가 뉴트럴존을 넘은 지점에서부터 던진 패스가 B팀의 엔드존에 있는 A88에 의해 성공되고 남은 시간은 없었다. **판정** : B팀이 벌칙을 수락하여 득점은 취소된다. 그러나 벌칙이 다운의 상실을 포함하고 있으므로 피리어드는 연장되지 않는다.

제4조 계시 장치

■ A.R. 3-2-4

- I. 런 플레이가 아웃오브바운즈 상황으로 볼 데드 시, 40초 계시를 시작한다. 옴파이어가 라인저지로부터 볼을 받아 경기장에 볼을 놓는 과정에서 그 볼이 B팀 것임을 알았다. 옴파이어는 볼보이로부터 A팀의 볼을 받고 있는 중인 라인 저지에게 볼을 건넸다. **판정** : 사이드라인에서 제대로 된 볼을 받아 레디포플레이 상황이 되기까지 플레이 클락의 남은 시간이 25초 미만이면, 레프리는 타임아웃을 선언하고 플레이 클락을 25초로 되돌린다. 제대로 된 볼이 레디포플레이 상황이 되면 플레이 클락과 게임 클락을 계시하는 수신호를 한다.
- II. 사이드라인 부근에서 플레이가 종료되어 볼 데드가 되었다. 심판들이 볼을 해시마크 안으로 되돌리기 어려운 상황이 있다. 플레이 클락이 25초 가까이 되었을 때, 옴파이어가 볼을 지면에 놓았고 모든 심판들이 준비가 되었다. 옴파이어가 볼에서 떠날 때 플레이클락이 25포를 넘어섰다. **판정** : 플레이 클락을 멈추지 않은 채, 레프리는 한손으로 '펌프' 신호를 보내 플레이 클락을 다시 25초로 설정한다. 만약 플레이 클락이 빠른 시간 내 25초로 재설정되는 경우 게임 클락을 멈추지 않는다. 레프리의 '펌프' 신호에 대해 플레이 클락 계시원의 조작이 늦은 경우에만 레프리는 타임아웃을 선언하고 플레이 클락을 25초로 재설정 후 다시 플레이 클락과 게임 클락 계시 신호를 한다.
- III. A팀 득점 후 40초 플레이 클락 시작. 경기를 중단하지 않은 상황에서 레프리는 리플레이 심판으로부터 터치다운이 맞다는 확인을 받았다. 이때 플레이 클락은 (a) 25초 이상 (b) 25초 미만이었다. **판정** : 레프리는 (a) CJ에게 명확하게 신호를

보내 볼 스냅을 허용. (b) 플레이 클락을 25초로 재설정하는 신호를 하고 CJ에게 명확하게 신호를 보내 볼 스냅을 허용.

- IV. A팀 득점 후 40초 플레이 클락 시작. 플레이 클락 25초 미만에 A팀 헤드코치나 캡틴이 볼을 왼쪽 해시마크로 옮겨 달라는 요청을 했다. **판정** : 심판은 요청을 받아들이지 않는다. A팀의 반칙이나 상쇄되는 반칙이 아닌 한 볼 위치 변경을 위해 타임아웃을 사용할 수 있다.

제5조 스파이크한 후 한 플레이를 하려는 최소 시간

■ A.R.3-2-5

- I. 쿼터의 말미 타임아웃을 소진한 A팀이 퍼스트다운을 획득하였고 계시는 3초에 정지되었다. A팀은 추가 플레이를 하려고 스파이크를 하려고 한다. 레프리는 휘슬을 적절하게 불고, 게임클락 계시 시작을 위한 시그널을 하였다. 쿼터백은 스냅을 받고 볼을 머리보다 높이 들었다가 지면에 바로 던졌다. 게임클락은 0초였다. **판정** : 쿼터의 시간은 종료. 레프리가 시작을 알리는 신호를 할 때 3초가 남아 있었지만, 스파이크 후 추가 플레이를 할 만한 충분한 시간이 된다는 보증이 없다. 오픈스는 적절한 방법으로 스파이크하여야 한다.

제3장 | 타임아웃: 계시의 시작과 정지

제1조 타임아웃

■ A.R.3-3-1

- I. 서드에 25야드. A45는 3야드 전진 후, 라이브볼을 펌블하였다. 심판이 누가 볼을 확보하였는가를 확인하는 중에 라인저지가 타임아웃 시그널을 하였다. A45가 볼을 확보하고, (a) 시리즈 획득선을 넘지 못했다. (b) 시리즈 획득선을 넘었다. **판정** : 플레이클락(40초)은 볼데드가 선언되었을 때 스타트한다. (a) 레퍼리는 즉시 게임클락의 계시 시작 시그널을 한다. (b) 레디포플레이에서 계시 시작.
- II. 세컨드에 14야드. A45는 6야드 전진하고 볼을 확보한 채로 넘어졌다. 라인즈맨이 야드체인의 뒷 봉을 앞 봉으로 착각하여 타임아웃 시그널을 하였다. **판정** : 어떤 심판이라도 틀렸다는 것을 알 경우, 그 심판은 즉시 계시 시작의 시그널을 하여야 한다.

- III. A팀이 펄름 또는 백워드패스가 루스상태이다. 몇 명의 선수가 볼에 돌진하여 쌓여있다. **판정** : 지역을 책임지고 있는 심판은 시계를 정지시키고, 40초 계시를 시작한다. 누가 볼을 리커버했는지 확실하면 레퍼리는 확보한 팀의 공격 방향을 지적하고, 게임클락 계시를 다음과 같이 시작한다. (a) A팀이 리커버하고 시리즈 획득 전에 못 미쳤다면 (퍼스트다운이 아니면) 즉시 계시를 한다. (b) B팀이 리커버하면 스냅 시 게임클락의 계시를 시작한다.
- IV. 신발끈 패드끈 저지 번호 그 외의 장비가 파손되었다.
판정 : 수리나 교환을 위해 레퍼리 재량에 의한 타임아웃은 인정되지 않는다.

제2조 계시의 시작과 정지

■ A.R.3-3-2

- I. 포스에 6야드. A팀의 러닝 플레이가 (a) 8야드 얻었다. (b) 5야드 얻고 인바운즈에서 데드되었다. (a),(b) 모두 플레이 중에 B1이 오프사이드를 하였다. **판정** : (a) A팀의 볼, 퍼스트에 10야드, 레퍼리의 시그널로 계시 시작. (b) A팀의 볼, 포스에 1야드. 레퍼리시그널로 계시 시작(규칙 3-3-2-e-1 과 4)
- II. 포스에 4야드. A팀의 러닝 플레이가 (a) 6야드 얻었다. (b) 3야드 얻고 인바운즈에서 데드되었다. (a),(b) 모두 플레이 중에 B1이 오프사이드를 하였다. **판정** : (a) A팀의 볼, 퍼스트다운 10야드, 레퍼리시그널로 계시 시작 (b) A팀의 볼, 벌칙이 수락 후에는 퍼스트에 10야드. 레퍼리의 시그널로 계시 시작
- III. 서드에 4야드. A팀의 패스를 인터셉트한 B1이 인바운즈에 넘어졌다. 플레이 중에 B2가 오프사이드를 하였다. **판정** : A팀의 볼, 퍼스트에 10야드, 레퍼리시그널로 계시 시작 B팀에 퍼스트다운을 주기 위해 계시가 정지했으나 B팀은 볼을 스냅하기 못한다.
- IV. 전반 또는 후반 남은 시간이 얼마 없는 상황에서 볼캐리어 A37이 아웃오브바운즈에 나갔다. 게임클락의 남은 시간은 (a) 2:00이었다. (b) 1:59이었다. **판정** : (a) 게임클락은 볼이 레드포플레이가 된 후 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한다. (b) 게임클락은 다음 플레이어의 스냅에서 계시를 시작한다.
- V. 전반 또는 후반 남은 시간이 얼마 없는 상황에서 A팀의 세컨드에 8야드. 정당한 포워드패스를 B44가 인터셉트한 후 아웃오브바운즈로 나갔다. 그러나 스냅 시 B79가 뉴트럴존안으로 침입하였다. 플레이가 종료되었을 때 게임클락의 남은 시간은 (a) 2:00이었다. (b) 1:59이었다. **판정** : 반칙을 수락하는 것으로 A팀의 불확보는 계속된다. B팀이 다음 스냅하지 않기 때문에 (a) (b) 모두 게임클락은 레퍼

리의 시그널로 계시를 시작한다.

- VI. 포스에 8야드. A팀의 12야드지점에서 4쿼터가 끝나갈 무렵, 펀트가 블로킹당하여 볼이 뉴트럴존을 넘지 못했다. A팀의 10야드지점에서, 백인 A22번이 볼을 리커버하여 유자격 리시버인 A88에게 포워드패스를 하였고, A88은 B팀의 3야드 지점에서 태클당하였다. 게임 클락은 3초 남았다. 판정 : 퍼스트에 골. A팀의 볼. 정당한 킥 플레이였기 때문에 게임 클락 계시는 스냅 시 시작한다(규칙 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f).
- VII. A팀이 킥오프하여 게임이 시작되고 킥 리시버가 (a) 페어 캐치를 했다. (b) 최초로 볼에 터치한 리시버가 리커버했을 때 무릎이 그라운드에 닿았다. 판정 : 게임 클락은 움직이지 않는다. B팀의 퍼스트 다운이며 게임 클락은 15:00이다.
- VIII. 4쿼터 막바지 무렵 B-15에서 3 & 5, A팀이 10-7로 추격 중. QB A11이 돌아오트하여 B-12에서 포워드패스를 했고, 패스 실패. 볼 데드시 게임 클락은 0:13이었다. B팀은 부정행위 포워드패스 반칙을 수락했다. 판정 : B-17에서 4 & 7. B팀은 10초 런오프 선택 가능. B 팀이 런오프를 선택한 경우 게임 클락은 0:03이며 레프리의 신호로 계시 시작.
- IX. 2쿼터 막바지 무렵 A-5에서 2 & 7. QB A11이 패스하려고 드롭백하여 열린 리시버를 찾으려고 자기 팀 엔드존으로 스크램블하였다. 엔드존에서 태클당하려던 찰나, A11은 전방으로 볼을 던지는데 거기에는 유자격 리시버가 없었다. 레프리는 인텐셔널 그라운드잉 플래그를 던졌다. 볼 데드 때 게임 클락은 0:18이었다. B팀은 벌칙을 수용했다. 판정 : 벌칙의 결과는 세이프티이며, A팀은 A-20에서 프리킥. B팀은 10초 런오프 선택 권한이 있다. B팀이 런오프를 수용하면 게임 클락은 0:08이 되며 레프리의 신호로 계시. B팀이 런오프를 사절하면 게임 클락은 그대로 0:18이며 킥한 볼이 정당하게 터치되었을 때 계시 시작.

제3조 경기의 일시 정지

■ A.R.3-3-3

- I. 다른 경기단체 팀간의 시합이 날씨로 인해 제3쿼터 중간에 중단되었다. 시합이 재개될 상황이 아니다. 양팀의 경기 단체는 경기 중단 후의 대책에 대해 합의하지 못했다. 판정 : 홈팀이 속한 경기단체의 규정을 적용한다.

제4조 팀 타임아웃

■ A.R.3-3-4

- I. 스냅 전에 한 팀의 정당한 교대선수가 벤치로부터 뛰어오며 9야드 마커 안으로 들어오기 전에 타임아웃을 요청하였다. 그 후 그 선수가 9야드 마커 안에서 다시 한 번 타임아웃을 요구하였다. **판정** : 첫번째의 타임아웃요구는 인정되지 않고 2번째의 타임아웃의 요구는 인정된다.(규칙 7-1-3-b)

제5조 부상자를 위한 타임아웃

■ A.R.3-3-5

- I. 플레이가 종료되고 게임클락은 움직이고 있을 때, A22의 출혈을 레퍼리가 발견하였다. **판정** : 레퍼리는 타임아웃의 시그널하고 부상자를 위한 타임아웃을 선언한다. A22는 적절한 의무담당자에 의한 처치를 위해 엔드존을 포함해 필드오브플레이를 떠나야 한다. 이때 B팀의 부상자가 없다면 플레이클락은 25초에 리셋하고 레드포플레이의 시그널로 플레이클락의 계시를 시작한다.(규칙 2-4-c-4)
- II. 지혈 조치 후(A.R.3-3-5- I 의) A22는 다음 스냅 전에 경기에 참가하려 하였다. **판정** : A22는 최소 1 다운 동안 경기에서 떠나있어야 한다. 어떠한 경우라도 팀의 의료담당자의 승인이 없으면 돌아올 수 없다.
- III. B52의 저지에 혈흔이 묻어있다. **판정** : 저지가 혈액으로 젖어있는 상태라는 것을 심판에 의해 판정되지 않으면 B52는 경기에 머물 수 있다.(주: 젖은 상태인가 아닌가는 물기가 묻어 있는 상태로 판단한다. 혈액이 의류를 통해 피부까지 닿아 있거나, 다른 선수나 심판에 묻는 상태라면 그 의복은 젖어있는 상태라고 볼 수 있다.)
- IV. B10의 저지에 혈액이 흐르는 것을 심판이 발견했다. **판정** : 저지를 교환해야 하는지 아닌지를 의료담당자가 판단할 때까지 B10은 경기에 참가할 수 없다.
- V. B10이 A12를 태클하였다. A12의 팔 상처에 의해 B10의 저지에 피가 묻었다고 심판이 판단했다. **판정** : 두 사람 함께 경기에서 떠나야 한다. A12는 상처의 치료를 위해 B10은 의료담당자에 저지의 교환 여부를 확인받기 위해서이다.
- VI. 볼이 테드가 된 때, A85는 팔에 출혈이 있는 것을 느꼈다. A85는 팀에리어에 가서 A88과 교대했다. **판정** : 이것은 정당한 교대이고, 경기 시간의 계시에는 영향을 미치지 않는다. A85는 상처의 치료 후, 경기에 복귀할 수 있으나 교대에 관한 규칙을 따라야 한다.
- VII. 두번째 다운에서 A팀의 볼캐리어가 인바운즈에서 태클되었다. 그 후 B팀 선수의 부상 때문에 계시를 멈췄다. a) 그 플레이에서 다른 누구도 부상당하지 않았다. b) A팀에도 부상 선수가 있다. c) 레퍼리가 라디오 또는 TV타임아웃하였다. **판**

정 : (a)(b)(c) 모두 레퍼리는 플레이 재기 준비 중의 플레이클락을 40초로 세트하도록 지시한다. 플레이클락, 게임클락 모두 레디포플레이 시그널에 계시를 시작한다.

- VIII. 전반전 또는 후반전의 말미, 볼캐리어인 A35가 태클을 당하였다. B79가 부상을 당하여 지면에 쓰러지는 것을 심판이 보고 게임클락을 중지하였다. 남은 시간은 (a) 12초; (b) 8초였다. **판정 :** A팀은 10초 런오프 옵션을 가지고 있다. 만약 10초 런오프를 하지 않으면 게임클락은 스냅 시 스타트한다. 만약 A팀이 옵션을 받아들이면 (a) 게임클락은 2초가 되고 레프리의 시작신호에 의해 스타트된다; (b) 전반전이나 후반전은 종료된다.
- IX. 전반전 또는 후반전의 말미, 볼캐리어인 A35가 시리즈 획득선을 넘은 후 태클당하였다. B79가 부상을 당하여 지면에 쓰러졌다. **판정 :** 부상뿐만이 아니라 퍼스트다운에 의해서도 게임클락이 중지되기 때문에 10초 런오프에 대한 옵션은 없다. 레프리의 신호에 따라 계시는 시작된다.

제9조 헬멧이 벗겨진 경우. 타임아웃

■ A.R.3-3-9

- I. 볼이 데드된 후, A55가 B33의 허리를 블록하여, 지면에 넘어뜨렸다. B33이 지면에 닿을 때 그의 헬멧이 벗겨졌다. **판정 :** A55에 의한 데드볼 파울, 석시딩 지점에서 15야드 벌칙. B33은 파울에 따라 헬멧이 벗겨진 것이 아니므로 다음 다운에는 참여할 수 없다. B33은 만약 B팀이 팀 타임아웃을 사용하면 게임을 계속할 수 있다.
- II. 1쿼터의 말미 볼캐리어 A22가 정당하게 태클을 당해, 그의 등이 지면에 닿은 직후 헬멧이 벗겨졌다. 게임클락은 0초를 가리키고 있다. **판정 :** A22는 2쿼터의 첫 번째 다운인 다음 다운에 참여할 수 없다. B팀의 헬멧파울이 아닌 플레이를 통하여 A22의 헬멧은 벗겨졌다. A22는 만약 A팀이 팀 타임아웃을 사용하면 게임을 계속할 수 있다.
- III. 다운 중에 A22의 헬멧이 벗겨지고(디펜스의 헬멧파울은 없었다) B77은 부상에 따라 쓰러졌다. 볼캐리어는 인바운즈에서 태클되었다. 계시가 중지되었을 때 시계는 4쿼터의 58초를 가리키고 있다. **판정 :** A팀이 타임아웃을 요청하지 않으면 A22는 다음 플레이에 참가할 수 없다. 플레이클락은 오픈션수의 헬멧이 벗겨진 것에 의한 25초가 아니라 디펜스의 부상에 따라 40초로 세트된다. 양쪽 팀에서 헬멧이 벗겨진 것과 부상이 동시에 발생했기 때문에 10초 런오프의 옵션은

없다.

- IV. 다운 중에 A22의 헬멧이 벗겨지고(디펜스의 헬멧파울은 없었다) A45는 은 부상에 의해 쓰러졌다. 볼캐리어는 인바운즈에서 태클되었다. 계시가 중지되었을 때 시계는 4쿼터의 58초를 가리키고 있다. **판정** : 부상과 헬멧이 벗겨진 것이 한 쪽 팀에서 일어났기 때문에 10초 런오프의 옵션이 있다. A팀은 팀 타임아웃을 사용하여 A22의 게임이탈과 10초 런오프를 피할 수 있다.
- V. 인바운즈에서 종료된 언플레이중에 라인배커의 헬멧이 벗겨졌다. 볼이 데드될 때 게임클락이 정지되어 남은 시간이 2쿼터 0:45였다. **판정** : 플레이 클락은 40초로 맞춘다. A팀은 10초 감산율(런오프)을 선택할 권리를 갖는다. 만약 A팀이 이 옵션을 실행하고 B팀이 타임 아웃으로 이를 막지 않으면 게임 클락은 0:35가 되며 레프리의 시그널에 의해 계시가 시작된다. 만약 B팀이 10초 런오프를 막기 위해 타임아웃을 사용하는 경우, 게임 클락은 그대로 0:45이며 플레이 클락은 25초로 설정되어 레프리의 신호에 의해 계시가 시작되고 게임 클락은 볼의 스냅으로 계시가 시작된다.

제4장 | 경기의 지연

제2조 경기의 부정한 지연

■ A.R.3-4-2

- I. 어떤 팀의 타임아웃 종료 시점에서 한 팀이 플레이를 할 준비가 되어있지 않다.
판정 : 부정한 지연. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙.
- II. 전·후반 중반의 러닝 플레이에서 A팀의 볼캐리어가 인바운즈에서 태클 당했다. B팀의 선수가 명확하게, 시간을 보내려고 심판원이 볼을 레디포플레이하는 것을 방해하려고 일부러 밀집해서 일어나는 것을 느리게 하였다. **판정** : B팀에 의한 경기 지연의 반칙. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙. 게임클락은 스냅에서 계시를 시작한다.(규칙 3-4-3)

제3조 부정한 클락 전술

■ A.R.3-4-3

- I. 제4퍼리어드에서 시간을 소비하려고, A팀이 '시간 보내기'를 해서 플레이클락의

시간이 지났다. **판정** : 딜레이오브게임 파울. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙. 스냅 시 계시를 시작한다.

- II. 하프에서 2분 남았고 타임아웃이 남아있지 않을 때. B팀의 선수가 시간의 흐름을 막기 위해 뉴트럴존을 넘어 A팀의 선수와 접촉했다. **판정** : 데드볼 반칙 석시딩 지점에서 5야드 벌칙. 레디포플레이 시그널로 계시 시작, 레퍼리는 자유재량에 따라 플레이클락을 40초로 세트할 수 있다. 주의: 전·후반 종료 1분 미만이 남았을 때는, 이러한 반칙은 10초 감산규칙에 의한다.(규칙3-4-4)
- III. 제2피리어드 종료에 가까이, 볼캐리어가 시간의 흐름을 막기 위해 뉴트럴존을 넘는 지점 또는 후방에서 백워드패스를 아웃오브바운즈에 던졌다. **판정** : 반칙 지점에서 5야드 벌칙과 다운상실. 레디포플레이에서 계시 시작. 주의: 전·후반 종료 1분 미만이 남았을 때는, 이러한 반칙은 10초 감산규칙에 의한다.(규칙3-4-4)
- IV. 볼캐리어가 시간의 흐름을 막기 위해 뉴트럴존을 넘어있었는데도 포워드패스를 던졌다. **판정** : 반칙 지점에서 5야드 벌칙과 다운상실. 레디포플레이에서 계시 시작(규칙 7-3-2벌칙). 주의: 전·후반 종료 1분 미만이 남았을 때는, 이러한 반칙은 10초 감산규칙에 의한다.(규칙3-4-4)
- V. 제4쿼터의 중반에 4점 차로 지고 있는 A팀이 득점을 노리고 드라이브를 계속하고 있다. 볼캐리어가 인바운즈에서 태클된 러닝 플레이 후, B팀의 선수가 명확하게 또 의도적으로 느리게 일어나거나, 심판이 볼을 레디포플레이하는 것을 느리게 할 시도를 하였다. **판정** : B팀에 대해 데드볼 반칙으로 경기 지연의 반칙을 부과한다. 볼이 레디포플레이가 될 때 레퍼리는 25초시계를 돌리는 시그널하고 게임클락은 스냅에서 계시를 시작한다.
- VI. A팀이 25야드 지점에서 2번째 다운, 7야드. 후반 중반에 A팀이 시합을 리드하고 있다. 볼캐리어 A22가 필드오브플레이에서 태클되었을 때 게임 클락은 1:47이었다. 엄파이어는 A55의 홀딩을 레프리에게 보고했다. 이 플레이로 A22는 (a) 3야드 (b) 9야드 전진했다. **판정** : a), b) 모두 벌칙 시행 후 게임 클락은 B팀의 선택에 따라 스냅 또는 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한다.

제4조 게임클락의 10초 감산·반칙에 의한 경우

■ A.R.3-4-4

- I. 세컨드에 10야드, B-30지점. 후반전에 게임클락은 돌아가고 있다. A팀이 2점 차로 뒤져있고 타임아웃은 소진되었다. 레디포플레이된 후 라인맨인 A66이 폴스 스타트를 범하였고, 심판이 계시를 중지하였을 때 (a) 13초; (b) 8초를 가리키고

있다. B팀은 벌칙과 감산의 옵션을 받아 들었다. **판정** : (a) 5야드 벌칙, 게임클락에서 10초 감산하여 3초에 세트. 세컨드에 15야드, B-35지점. 계시는 레프리의 신호에 따라 시작. (b) 게임종료. B팀 승리

II. 세컨드에 10야드, B-30지점. 후반전에 게임클락은 돌아가고 있다. A팀이 2점 차로 뒤져있고 타임아웃은 소진되었다. 스냅 시에 A팀의 백필드에 5명의 선수가 있다. A22가 B-27로 3야드 전진하였다. 계시의 중지가 선언되었을 때 게임클락은 (a) 13초; (b) 8초를 가리키고 있다. **판정** : (a)와 (b)는 5야드 벌칙, 일리걸 포메이션. 세컨드에 15야드, B-35지점. 일리걸 포메이션은 계시가 중지되는 파울이 아니므로 10초 감산은 적용되지 않는다. 벌칙이 주어진 후 게임 클락은 레프리의 신호 때 시작한다.

III. A팀이 24-21로 앞서고 있고, 경기는 1분미만으로 남은 상태이고 계시는 계속되고 있다. B-35지점에서 서드에 7야드로 레드포플레이된 후 태클인 B55가 뉴트럴존을 침범하여 A77과 접촉하였다. 심판이 경기와 계시를 중단시켜 게임클락은 38초를 가리키고 있다. B팀은 타임아웃을 소진하였다. **판정** : B팀에 대하여 오프사이드. 5야드벌칙과 게임클락에서 10초 감산. 게임클락은 28초로 세트. 서드에 2야드, B-30지점. 계시는 레프리의 신호에 시작한다.

IV. 게임클락이 돌아가고 있는 4쿼터. 세컨드에 5야드, B-20. 태클 B77이 스냅 시에 뉴트럴존에 있지만, 콘택트는 하지 않았다. 쿼터백 A12가 패스하려고 돌아오하여 B-17 지점에서 실패한 포워드패스를 하였다. 게임클락은 15초를 가리키고 있다. **판정** : A팀의 일리걸 포워드패스와 B팀의 오프사이드. 오프세팅 파울. 10초 감산 없음. 세컨드에 5야드, B-20. 게임 클락은 여전히 15초를 남고 스냅 시 계시 시작

V. 게임클락이 돌아가고 있는 4쿼터 A팀이 뒤지고 있다. 세컨드에 10야드, B-30. 3 포인트 스탠스인 가드 A66이 스냅카운트를 잘못 알아 몸을 앞으로 휘청하여 폴 스타트를 범했다. 그리고 나서 B77이 데드볼파울인 퍼스널파울이나 언스포츠 맨라이크 컨택트를 범했다. 8초 남은 상태로 게임클락이 중지되었다. **판정** : 폴 스타트와 관련된 10초 감산을 B팀이 선택하기 때문에 게임종료. 그래서 B77의 데드볼 파울의 벌칙은 시행되지 않는다.

주의 : 만약 B77의 반칙이 전반전 종료 시점에 발생한다면 후반전에 시행된다. 10초 감산에 의해, 데드볼파울은 전반이 끝난 후에 발생한 것으로 해석되기 때문에 후반전에 넘겨진다.

VI. 2쿼터. 스냅시 게임클락은 45초를 남기고 있다. 플레이 중에 A55의 헬멧이 벗겨

졌다. 라이트 태클 A77이 홀딩을 범했다. 볼캐리어는 시리지획득선 바로 앞에서 태클당했다. **판정** : A55는 경기에서 한 플레이 떠나야 된다. 플레이 종료 후 헬멧이 벗겨진 것과 홀딩에 대한 벌칙 시행을 위해 계시가 멈췄기 때문에 10초 감산의 선택은 없다. 플레이 클락은 25초로 셋팅한다. 레퍼리의 시그널로 계시를 시작한다. (3-3-9)

VII. 4쿼터 막바지 무렵 B-15에서 3 & 5, A팀이 10-7로 추격 중. QB A11이 돌아옴하여 B-12에서 포워드패스를 했고, 패스 실패. 볼 데드시 게임 클락은 0:13이었다. B팀은 부정판 포워드패스 반칙을 수락했다. **판정** : B-17에서 4 & 7. B팀은 10초 런오프 선택 가능. B 팀이 런오프를 선택한 경우 게임 클락은 0:03이며 레프리의 신호로 계시 시작.

VIII. 2쿼터 막바지 무렵 A-5에서 2 & 7. QB A11이 패스하려고 드롭백하여 열린 리시버를 찾으려고 자기 팀 엔드존으로 스크램블하였다. 엔드존에서 태클당하려던 찰나, A11은 전방으로 볼을 던졌는데 거기에는 유자격 리시버가 없었다. 레프리는 인텐셔널 그라운딩 플래그를 던졌다. 볼 데드 때 게임 클락은 0:18이었다. B팀은 벌칙을 수용했다. **판정** : 벌칙의 결과는 세이프티이며, A팀은 A-20에서 프리킥. B팀은 10초 런오프 선택 권한이 있다. B팀이 런오프를 수용하면 게임 클락은 0:08이 되며 레프리의 신호로 계시. B팀이 런오프를 사절하면 게임 클락은 그대로 0:18이며 킥한 볼이 정당하게 터치되었을 때 계시 시작.

제5장 | 교대

제2조 정당한 교대

■ A.R.3-5-2

- I. 12명 이상이 있는 상황에서 퇴장하는 선수가 명확하게 밖으로 나가려고 하고 있으나 경계선에 도달하기 전에 볼이 스냅되었다. 이 선수는 플레이나 선수에 방해는 없었다. **판정** : 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙
- II. 팀 확보의 변경 또는 어떠한 타임아웃 후, 볼의 레디포플레이가 선언되었다. A팀이 공격의 포메이션을 정리하면 B팀은 신속하게 각각의 선수가 자기의 위치에 자리하여야 한다. B팀에는 교대가 완료될 때까지 시간이 주어진다. **판정** : 양 팀 모두 경기의 지연에 대한 칙을 따라야 한다. 이것은 B팀에는 신속하게 교대를 하

는 것에 대해 (규칙 3-4-2-b-3) A팀에는 플레이클락의 준수에 대한 규정이다. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙

- III. 서드 다운에서 (팀 확보의 변경 없이) 볼캐리어 A27이 아웃오브바운즈에 나갔거나 A팀의 정당한 포워드패스가 실패했다. 이 다운 중의 중지시간에 다른 레퍼리 타임아웃은 없었다. 포스다운 스냅 전에 교대선수 B75가 경기에 들어와 그 후 한 플레이도 경기에 머물지 않았다. **판정** : 라이브볼 반칙. 프리비어스 지점에서 5야드.

- IV. A팀은 허들에 11명이 있었다. A81은 교대되었다고 착각하여 팀에리어까지 달려 나갔다. 즉시 필드오브플레이에 돌아와 사이드라인 부근의 스크리미지 라인 상의 포지션에 있다.

팀 전체는 스냅 전에 1초 정지하고 레퍼리 타임아웃은 없었다. **판정** : 라이브볼 반칙. 데드볼 중에 팀에리어에 들어간 선수는 참가자격을 잃는다. 그 후에는 교대규칙에 따라야 한다. 벌칙-프리비어스 지점에서 5야드 또는 규칙 9-2-2-b 위반이라면 프리비어스 지점에서 15야드 (규칙 3-5-2-d, 9-2-2-b)

- V. 볼이 레디포플레이가 된 후, 엠파이어는 통상의 위치에 있다. A팀은 쥘싸게 몇 명의 선수를 교대하여 필요한 1초를 정지한 후 볼을 스냅했다. 엠파이어는 수비팀이 대응할 수 있게 볼의 위치로 갔지만, 스냅을 멈추지 못했다. **판정** : 플레이를 중단한다. 게임클락을 멈추고, A팀의 지연된 교대에 대응하기 위한 B팀의 교대를 허용한다. 반칙은 아니다. 플레이클락은 25초로 세트하고 레디포시그널에서 계시를 시작한다. 게임클락은 플레이가 멈춘 상황에 맞춰 레디포플레이 시그널이나 스냅에서 계시 시작한다. 레프리는 A팀 헤드코치에게 다음번의 이러한 교대는 규칙 9-2-3에 따라 스포츠맨답지 않은 행위 반칙이 적용됨을 알린다

- VI. 스크리미지 다운 사이에 한 명 또는 복수의 B팀의 교대선수가 필드오브플레이로 들어갔다. 다음 다운의 스냅 전에 12명 이상의 B팀의 선수는 수비선수, 포메이션, 패스커버를 위장하려고 가능한 한 길게(3초 이상) 필드오브플레이에 머물렀다. **판정** : B팀의 데드볼 반칙으로 교대위반. 석시딩 지점에서 5야드의 벌칙 (규칙 3-5-2-c)

- VII. B-40지점에서 퍼스트에 10야드가 되는 다운 후에, 노허들 오픈스를 하는 A팀의 11명의 선수가 다음 플레이를 위해 각자의 포지션으로 이동하였다. A22가 팀에리어에서 필드로 들어왔을 때 볼은 레디포플레이 되었고, 야드표시 숫자에서 정지한 후에서야 그 선수나 코치가 12명의 선수가 된 것을 알고 팀에리어로 들어갔다. 볼은 스냅되지 않았다. **판정** : 교대위반의 데드볼 반칙. 해석에 따라 A22는

효과적인 허들을 통하여 플레이어가 되었기 때문에 적어도 한플레이는 참가해야 한다. 5야드 벌칙. A팀은 B-45지점에서 퍼스트에 15야드가 된다.(규칙 2-27-9-b)

- VIII. 전반전의 중반 A팀의 타임아웃은 소진되었다. 서드 다운의 패스플레이가 시리즈 획득선보다. 조금 모자란 B-25지점의 인바운즈에서 종료되었고 게임클락은 10초를 남겨두고 있었다. 포스에 3야드를 맞이하여, A팀은 갑작스럽게 서둘러 필드골 유닛을 필드에 넣었다. **판정** : B팀은 이 상황에서 A팀이 필드골을 시도할 것을 예상하고 필드골 디펜스 유닛을 준비하여야 한다. 디펜스에게 다음 플레이가 불확실한 상황이 아니므로, 엠파이어는 볼 위에 서있지 말아야 한다.
- IX. 전반전의 중반 A팀의 타임아웃은 소진되었다. 서드 다운의 패스플레이가 시리즈 획득선보다 조금 모자란 B-25지점의 인바운즈에서 종료되었고 게임클락은 30초를 남겨두고 있었다. 포스에 3야드를 맞이하여, A팀은 10초를 남길 때 까지 다음 플레이에 대해 표시하지 않다가 갑작스럽게 서둘러 필드골 유닛을 필드에 넣어 B팀은 갑작스럽게 반응해야할 상황이다. **판정** : 디펜스팀이 필드로 필드골 디펜스 유닛을 넣을 때 까지 엠파이어는 스냅하지 못하게 하는 위치로 움직인다. 디펜스가 충분한 시간을 가졌다고 판단되면 볼로부터 떨어진다. 만약 엠파이어가 물러선 후 시간이 스냅되기 전에 0초를 표시하면 하프는 종료된다.

제3조 12명 이상의 선수

■ A.R.3-5-3

- I. 교대선수 A33이 허들에 참가하거나 포메이션의 위치에 섰다. 그리고 (a) 약 2초 후 A34가 허들을 떠나 자기 사이드라인으로 필드오브플레이를 나갔다. (b) 약 4초 후 A34가 허들을 떠나 자기 사이드라인으로 필드오브플레이를 나갔다. **판정** : (a) 정당 (b) 반칙 (주: 퇴장하는 선수는 3초 이내에 허들이나 자기의 포지션에서 떠나면 즉시 나갔다고 본다.)
- II. 레디포플레이가 된 후, 교대선수 B12는 허들에 들어가거나 수비팀의 포메이션에 참가하였다. 그리고 퇴장하는 선수는 4초 이상 경과 후에 허들이나 포메이션을 떠나 필드오브플레이를 나갔다. **판정** : 교대 위반. 데드볼 반칙. (주: 레퍼리는 퇴장하는 선수를 즉시 허들에서 떠나도록 경고할 필요는 없다.)
- III. A27이 허들 부근에 있을 때, (10야드 이내) A팀은 11명의 허들을 풀었다. **판정** : 데드볼 반칙. 석시딩 지점에서 5야드의 반칙(규칙 2-27-9-a).
- IV. 서드 다운의 종료 시에 B팀은 킥의 리턴팀을 넣었다. 책임을 진 심판이 B팀의 선

수 수를 세어, 필드오브플레이에 B팀이 12명의 선수가 있다고 확신했다. 약 4초 후 심판은 휘슬을 불고 페널티 마커를 떨어뜨렸다. **판정** : 데드볼 반칙. 교대위반. 벌칙 - 석시딩 지점에서 5야드

V. A팀은 필드골을 차는 포메이션이고 B팀은 11명의 선수로 포메이션을 잡았다. 볼이 스냅되기 직전 B팀의 12번째 선수가 필드로 들어갔다. 볼은 스냅되었고 킥은 성공되었다. **판정** : 라이브볼 파울. 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙 또는 A팀은 플레이의 결과를 받아들임. 볼이 스냅되었을 때, 12째 선수는 포메이션 안에 있지 않았기 때문에 심판은 데드볼 파울이 되기 위해 게임을 중단하면 안 된다. 규칙 3-5-3-b의 의도는 B팀이 디펜스를 위한 변형의 기회를 주기 위함이지만, 볼이 스냅되기 바로 직전에 필드로 여분의 선수를 넣어서 이익을 얻는 것을 허용된 것은 아니다.

VI. A팀이 B팀의 3야드 지점에서 2포인트 트라이를 시도하기 위한 라인업을 하였고, B팀은 11명으로 이에 대응한 포메이션을 하였다. 볼이 스냅되기 전 혹은 스냅될 때 B팀의 12번째 선수가 필드내에 들어섰다. A22가 QB로부터 핸드오프를 받고 (a) 1야드 라인에서 태클당했다. (b) 볼을 들고 엔드존에 진입했다. **판정** : B팀의 라이브 볼 파울, 규정 인원 초과(규칙 1-1-1). (a) B팀에게 하프 디스턴스 규칙을 적용하여 B팀 1.5야드 지점에서 트라이 재개. (b) A팀은 벌칙을 사퇴하고 트라이 성공

제 4 편

불인플레이, 데드볼, 아웃오브바운즈

제1장 | 불인플레이, 데드볼

제2조 라이브볼이 데드볼로 되는 경우

■ A.R.4-1-2

- I. A팀이 A-30에서 4 & 15에 펀트한다. B44가 킥을 받을 위치에 있다. B44가 B-35에서 볼을 캐치하던 중 머프했다. B44가 볼을 캐치하는 줄 알고 BJ가 휘슬을 불었지만 B44가 머프한 후 볼이 땅에 굴렀다. A88이 볼을 쫓아 바로 이어지는 풋볼 동작으로 B-30에서 굴러가는 볼을 확보했다. B22는 킥 중에 홀딩하여 플래그를 받았다. **판정** : 인스턴트 리플레이가 없는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 4-1-2-b-3 적용. 볼은 프리비어스 지점에서 10야드 홀딩 반칙 적용. A팀은 소유권을 지속하여 A-40에서 4 & 5. 인스턴트 리플레이를 하는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 12-3-3- I 적용. A팀은 벌칙을 사절하고 B-30에서 1 & 10.
- II. A팀이 A-30에서 4 & 15에 펀트한다. B44가 킥을 받을 위치에 있다. B44가 B-35에서 볼을 캐치하던 중 머프했다. B44가 볼을 캐치하는 줄 알고 BJ가 휘슬을 불었지만 B44가 머프한 후 볼이 땅을 굴렀다. 볼은 선수들이 쌓인 곳으로 들어가 사라졌다. B22는 킥 중에 홀딩하여 플래그를 받았다. **판정** : 인스턴트 리플레이가 없는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 4-1-2-3-b-3 적용. 프리비어스 지점에서 10야드 홀딩 반칙 적용. A팀은 소유권을 지속하여 A-40에서 4 & 5. 인스턴트 리플레이를 하는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 12-3-3- I 적용. 비디오 리플레이에서 어느 팀이 확보했는지 명백한 증거가 없으므로 데드볼 판정을 따른다. B-35에서 PSK 규정에 따른 홀딩 반칙을 적용. B-25에서 1 & 10, B팀의 볼.
- III. B-45에서 1 & 10. 볼캐리어 A22가 태클당해 넘어지면서 펄떡했다. 심판이 잘못된 휘슬을 불었다. 양팀 선수들이 볼을 쫓았고 B66이 명백하게 바닥에 구르는 볼을 확보했다. **판정** : 인스턴트 리플레이가 없는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙

4-1-2-b-2 적용. A팀은 프리비어스 지점에서 다운을 반복한다. 인스턴트 리플레이를 하는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 12-3-3-d 적용. 리플레이에서 A22가 넘어지기 전에 볼 컨트롤을 잃었다고 판단하다면 볼은 B66이 확보한 지점에서 B팀의 소유. 리플레이에서 어느 팀이 볼을 확보했는지 판단할 수 없는 경우 볼 캐리어가 볼 컨트롤을 잃기 전에 넘어졌다는 판정을 유지하여 A팀이 데드볼 지점에서 소유권 지속.

IV. A팀이 A-30에서 4 & 15에 펀트한다. B44가 킥을 받을 위치에 있다. B44가 B-35에서 볼을 캐치하던 중 머프했다. B44가 볼을 캐치하는 줄 알고 BJ가 휘슬을 불었지만 B44가 머프한 후 볼이 땅을 굴렀다. A88이 볼을 쫓아 바로 이어지는 풋볼 동작으로 B-30에서 굴러가는 볼을 확보했다. B22는 킥 중에 홀딩하여 플래그를 받았다. **판정** : 인스턴트 리플레이가 없는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 4-1-2-b-3 적용. 볼은 프리비어스 지점에서 10야드 홀딩 반칙 적용. A팀은 소유권을 지속하여 A-40에서 4 & 5. 인스턴트 리플레이를 하는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 12-3-3- I 적용. A팀은 벌칙을 사절하고 B-30에서 1 & 10.

V. A팀이 A-30에서 4 & 15에 펀트한다. B44가 킥을 받을 위치에 있다. B44가 B-35에서 볼을 캐치하던 중 머프했다. B44가 볼을 캐치하는 줄 알고 BJ가 휘슬을 불었지만 B44가 머프한 후 볼이 땅을 굴렀다. 볼은 선수들이 쌓인 곳으로 들어가 사라졌다. B22는 킥 중에 홀딩하여 플래그를 받았다. **판정** : 인스턴트 리플레이가 없는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 4-1-2-b-3 적용. 프리비어스 지점에서 10야드 홀딩 반칙 적용. A팀은 소유권을 지속하여 A-40에서 4 & 5. 인스턴트 리플레이를 하는 경기인 경우, 잘못된 휘슬로 규칙 12-3-3- I 적용. 비디오 리플레이에서 어느 팀이 확보했는지 명백한 증거가 없으므로 데드볼 판정을 따른다. B-35에서 PSK 규정에 따른 홀딩 반칙을 적용. B-25에서 1 & 10, B팀의 볼.

제3조 볼이 데드로 선언되는 경우

■ A.R.4-1-3

- I. A1이 플레이스킵을 위해 볼을 확보하고 있을 때, B팀의 선수가 (a) 루스볼을 리커버하였다 (b) A1의 볼을 빼앗았다 (c) A1이 가지고 있는 볼을 배팅했다. **판정** : (a) 라이브볼 중이다. (b) 라이브볼 중이다. (c) 펄볼. B팀의 배팅은 정당
- II. A팀이 필드골을 위한 포메이션을 하였다. 스냅 시 A22는 오른발로 킥할 위치에서고 A33은 홀터의 위치에 섰다. 스냅은 무릎을 땅에 닿고 있는 A33에 던져졌다. 스냅 직후 A22가 왼쪽으로 달려 나가 뉴트럴존을 넘어갔다. A33은 무릎을

끓은 채로 A22에 포워드 패스를 던졌다. A223는 볼을 전진시켜 시리즈획득선을 넘은 지점에서 태클되었다. **판정** : 스냅시 A22가 플레이스 킥을 시도할 위치에 있었기 때문에 정당한 플레이. A팀의 퍼스트다운. 10야드

III. A-35에서 쓰드에 16. 쿼터백 A11은 오른쪽으로 스윙하여 발을 내미는 슬라이드를 시도하며 포기했다. 슬라이드를 시작할 때, 볼의 최선단 지점은 A-44였고, 멈췄을 때 볼의 최선단 지점은 A-46이었다. **판정** : A-44에서 포스에 1. 슬라이드를 시작했을 때 볼의 최선단 지점에서 볼 데드.

IV. A팀이 A-35 지점에서 프리킥 포메이션을 구성하고 온사이드 킥을 수행했다. 볼이 10야드를 이동한 후 (a) B21이 정당한 페어캐치 신호를 하고 깔끔하게 캐치했다 (4-1-3-g) (b) A80이 먼저 볼을 터치하고 깔끔하게 캐치 또는 확보했다. (4-1-3-e) (c) B21이 볼을 캐치 또는 확보한 이후 즉시 착지했다. **판정** : (a) 클락을 진행시키지 않는다. (b) 클락을 진행시키지 않는다. (c) 클락 담당자는 볼에 정당하게 터치가 되었을 때 클락을 시작하고 볼 데드가 선언되면 클락을 멈춘다. (3-3-2-a)

제4조 레디포플레이가 선언되기 전의 볼

■ A.R.4-1-4

I. 레디포플레이가 선언되기 전에 스내퍼 A1이 볼을 스냅하였다. A2가 이 스냅을 머뜨하고 B1이 볼을 리커버하였다. **판정** : 석시딩 지점에서 5야드 벌칙. A팀의 볼로서 데드볼 파울. 라이브볼로는 취급되지 않으며 심판은 즉시 모든 행위를 중지시켜야 한다.

II. 레디포플레이가 선언 전에 키퍼 A1이 킥오프하였다. **판정** : 석시딩 지점에서 5야드 벌칙. A팀의 볼로서 데드볼 파울. 라이브볼로 취급되지 않으며 심판은 즉시 모든 행위를 중지시켜야 한다.

제2장 | 아웃오브바운즈

제1조 선수의 아웃오브바운즈

■ A.R.4-2-1

I. 인바운즈에 있는 러너가 사이드라인에 있는 선수 또는 심판에 부딪혔거나 접촉하였다. **판정** : 러너는 아웃오브바운즈가 아니다.

- II. 러너 A1이 사이드라인 근처를 달리고 있을 때, 사이드라인 상에 있던 B팀의 교대선수와 접촉하였다. **판정** : 4-2-1에 따라 선수의 아웃오브바운즈는 그 신체의 일부가 다른 선수나 심판 이외의 것에 접촉하였을 때 성립된다고 규정되어있다. 별칙 : 시행기점에서 15야드 또는 다른 부정한 방해의 별칙(9-2-3-a와 9-2-3, 9-2-5)
- III. A팀의 35야드 지점에서 A팀이 온사이드 킥을 시도했다. 사이드라인을 따라 달리던 A33은 A팀 45야드 지점에서 아웃오브바운즈로 나갔다. 그는 A팀 47야드 지점에서 뛰어올라 볼을 앞으로 배팅했다. 볼은 굴러서 A팀 49야드 지점에서 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : A팀에 대해 A팀 47야드 지점에서 프리킥 아웃오브바운즈 별칙을 부여한다. 공중에 떠 있는 A33은 아웃오브바운즈로 나간 후 인바운즈에 돌아오지 않았기 때문에 공중에서 볼에 터치한 A33은 아웃오브바운즈에 있는 상태이다. A33이 볼을 터치하는 순간 볼 데드이므로 볼의 전방으로 부정한 배팅은 반칙은 아니다(규칙 4-2-3-a).

제3조 루즈볼 아웃오브바운즈

■ A.R.4-2-3

- I. A88이 공중에서 A12의 볼을 견고하게 통제한다. A88의 오른발이 인바운즈에 닿을 때 볼의 견고한 통제 상태를 유지하고 있었다. 아웃오브바운즈에 있던 B28은 A88이 떠서 볼을 통제하고 있을 때 볼에 터치했다. **판정** : 포워드 패스 컴플리트.

제4조 선단 지점에서 아웃오브바운즈

■ A.R.4-2-4

- I. 골라인 후방의 아웃오브바운즈에 한발을 접하고 있는 선수가 필드오브플레이에 있는 루스볼에 터치하였다. **판정** : 볼은 아웃오브바운즈가 되고 필드오브플레이의 볼의 선단이 데드지점이 된다. 이 루스볼이 터치되지 않은 프리킥이면 프리킥의 아웃오브바운즈이고 반칙이다. 프리비어스 지점에서 5야드 별칙. 또는 A팀의 프리킥의 제한선으로부터 30야드 전방의 지점에서 B팀의 볼

제 5 편

다운의 시리즈, 시리즈 변경선

제1장 | 시리즈: 시작, 종결, 갱신

제3조 전진지점

■ A.R. 5-1-3

- I. 공중에 있는 A1이 상대 팀 엔드존 1야드 안쪽에서 정당한 포워드패스를 리시브했다. A1이 볼을 리시브할 때 B1과 접촉하여 캐치한 채 1야드라인 지면에 착지하고 그곳에서 데드되었다. **판정** : 터치다운(규칙 8-2-1b).
- II. 공중에 있는 A1이 B팀 엔드존 1야드 안쪽에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다. A1이 볼을 리시브할 때 B1과 접촉하여 캐치한 채 두 발로 1야드라인 지면에 착지하였다. 균형을 찾은 후 A1이 달리기 시작해 B팀 5야드라인에서 다운되었다. **판정** : 터치다운이 아니다. 볼 데드 지점에서 A팀 볼.
- III. 공중에 있는 A2가 자기 진영 35야드라인에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다. A2가 볼을 리시브할 때 B1과 접촉하여 자기 진영 33야드라인에 착지하고 그곳에서 데드가 되었다. **판정** : 35야드라인에서 A팀 볼. 이 지점이 최대전진지점.
- IV. A4가 시리즈획득선인 50야드라인 수직면을 날랐을 때, 확보하고 있던 볼이 50야드라인 수직면을 넘었다. 그러나 A4는 상대에 밀려 자기 진영 49야드라인에서 자신의 손이나 발 이외의 신체 부분이 지면에 닿았다. **판정** : 전진 지점에서 퍼스트다운(규칙 4-1-3-b).
- V. A6는 상대에 태클되지 않은 상태에서 새 퍼스트 다운이 되는 시리즈 획득선인 50야드라인을 넘어 볼을 확보한 채 날랐으나 상대에 밀려 50야드라인에서 후퇴하였다. A6은 다시 러닝을 계속하다 태클당해 자기 진영 49야드라인에서 자신의 손이나 발 이외의 신체 부분이 지면에 닿았다. **판정** : 퍼스트다운이 아니다. 전진 지점은 A팀 49야드라인.
- VI. A5가 골라인으로 나를 때 확보한 볼이 골라인 수직면을 넘었으나, 상대에 밀려 1

야드라인에서 손이나 발 이외 신체 부분이 지면에 닿았다. **판정** : 터치다운. A5가 확보한 볼이 골라인 수직면을 통과 될 때 볼 데드.

제2장 | 벌칙 후 다운과 확보

제3조 팀 확보가 변경되기 전 파울

■ A.R. 5-2-3

- I. A팀 포스다운. 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 3야드 이상 넘어 부정하게 있던 애초의 무자격리시버에 터치 후 지면에 떨어졌다. **판정** : 반칙. 무자격리시버 다운필드침입. 벌칙- 프리비어스지점에서 5야드 후퇴. 벌칙을 사퇴하면 B팀 볼. 퍼스트에 10야드(규칙 7-3-10).

제6조 다운과 다운 사이 파울

■ A.R.5-2-6

- I. A팀 35야드라인에서 포스에 2야드. 스냅을 받은 A1이 A팀 38야드라인에서 볼을 펴볼하여 볼은 (a) A팀 40야드라인에서 (b) A팀 30야드라인에서 아웃오브바운즈 되었다. 아웃오브바운즈직후 A팀이 퍼스널파울을 범했다. **판정** : (a) A팀 볼. A팀 23야드라인에서 퍼스트에 10야드. 레드포플레이 시그널에 계시 시작 (b) B팀 볼. A팀 15야드라인에서 퍼스트에 10야드. 스냅 시 계시 시작.

제7조 시리즈와 시리즈 사이에 발생한 파울

■ A.R.5-2-7

- I. B팀 30야드라인에서 서드에 4야드. 볼 캐리어 A22가 18야드라인에서 아웃오브바운즈. 볼이 아웃오브바운즈직후 B88이 반칙. **판정** : 9야드라인에서 A팀 퍼스트에 골. 전반전, 후반전 각각 남은 시간이 2분이 아니라면 레드포플레이에 계시를 시작한다.
- II. A팀 16야드라인에서 포스에 4야드. 볼 캐리어 A22가 A팀 18야드에서 아웃오브바운즈. 아웃오브바운즈직후 A77이 반칙. **판정** : 9야드라인에서 B팀 볼. 퍼스트에 골. 스냅 시 계시 시작.
- III. 포스에 5야드. A팀은 6야드를 얻어 새로운 시리즈를 획득하였다. 볼이 레드포플

레이로 선언된 후 스냅 전 A55는 (a) 퍼스널 파울 또는 (b) 부정확한 스타트를 범했다. **판정** : (a)퍼스트에 25야드. (b) 퍼스트에 15야드.

IV. 50야드라인에서 A팀 볼. 서드에 4야드. 레드포플레이 후 스냅 전 B60이 뉴트럴 존을 침범하여 스내퍼 A50과 접촉하였다. 그 후 A61이 B60에 대하여 반칙하였다. A61의 반칙은 퍼스널파울이었다. **판정** : B60의 오프사이드에 대해 B팀에 5야드 벌칙. 그 후 A팀에 15야드 벌칙을 부과하고 야드체인을 A팀 40야드라인에서 퍼스트에 10야드로 설정한다.

V. A팀이 퍼스트다운을 획득 후, 엄파이어가 B팀 30야드에 공을 놓았다. 레프리는 엄파이어에게 공에서 떨어지라고 손으로 지시했다. 레프리가 레드포플레이를 선언하기 전 스내퍼 A55가 볼을 스냅 했다. **판정** : A팀 딜레이 오브 게임. 데드볼 파울. 5야드 벌칙. B팀 35야드에서 퍼스트다운에 10야드. NOTE: 볼이 다음 시리즈의 레드 포 플레이 선언되기 전에 일어난 시리즈와 시리즈 사이에 발생한 반칙이다. 그래서 퍼스트에 15야드가 아니라 퍼스트에 10야드이다 (규칙 4-1-1, 4-1-4).

VI. A-5에서 4 & 15. 펀터 A88은 엔드존 안에서 킥을 했다. 태클 A77이 엔드존 안에서 홀딩 플래그를 받았다. B팀은 볼을 B-45까지 리턴했다. **판정** : B팀은 소유 이후인 B-45에서 벌칙을 시행하거나 세이프티를 선택할 수 있다. (규칙 10-2-4)

제 6 편

킥

제1장 | 프리킥

제2조 프리킥 포메이션

■ A.R.6-1-2

- I. 볼이 부정한 티에 놓인 채 킥되었다. 혹은 킥오프 시에 펀트가 행해졌다. 또는 인바운즈라인과 가까운 쪽의 사이드라인 사이에서 킥이 행해졌다. **판정** : 부정한 킥. 데드볼 파울.
벌칙 - 석시딩 지점에서 5야드(2-15-1-a)
- II. 키퍼 A11은 프리킥을 위해 필드 중앙의 티에 볼을 놓았고 볼 좌측에 4명 우측에 6명 있었다. 볼이 바람에 떨어졌기 때문에 볼 좌측의 A55가 오른발로 차는 A11을 위해 티 위의 볼을 지지하였다. A팀의 다른 선수의 이동은 없었다. 볼이 A11에 의해 킥되었을 때 A55는 키퍼의 오른쪽에 있었다. **판정** : A팀의 킥 시의 부정한 포메이션 반칙. 벌칙 : 프리비어스지점에서 5야드 또는 B팀 소속 후 데드볼지점에서 5야드
- III. 프리킥을 차는 키퍼 A11은 우측 인바운즈라인의 바로 안쪽에 볼을 놓았다. 팀원 전원이 A11의 왼쪽에 있었다. 레디포플레이 후 A11의 왼쪽에 있던 4명의 A팀의 선수가 오른쪽으로 달려 볼을 킥할 때에는 A11의 오른쪽에 있었다. **판정** : 정당한 포메이션
- IV. A11은 35야드라인의 필드 중앙에서 프리킥을 위해 티에 볼을 놓았다. A12는 볼의 근처에 위치하였다. 레디포플레이 후, A11은 자기가 볼을 찰 것처럼 전진하기 시작했다. A12가 갑자기 A11의 앞을 가로질러 볼을 킥했다. 볼이 킥될 때 A11은 볼의 바로 뒤에 있었기 때문에 볼의 한쪽 사이드에는 3명의 선수만 있었다. A12는 차지 않는 쪽의 발을 3명의 선수와 같은 사이트에 두었다. **판정** : A팀의 부정한 포메이션 반칙. 벌칙 : B팀이 벌칙을 선택한다면 프리비어스 지점에서 5야드

- 의 별칙을 부과하고 다시 킥 한다.; 또는 B팀 소속 후 데드볼지점에서 5야드
- V. A팀이 프리킥 중 오프사이드를 범했고 B27이 무릎을 지면에 닿으면서 킥을 리커버했다. **판정** : A팀의 오프사이드 반칙. 볼은 리커버된 지점에서 데드. 별칙 : B팀은 프리비어스 지점에서 5야드를 벌칙 후 프리킥을 다시행하게 하거나 데드볼 지점에서 5야드 벌칙 후 퍼스트다운을 선택할 수 있다. B27은 리커버하는 즉시 러닝 플레이가 끝났다. 이 상황은 B27이 패어캐치를 완수하여도 적용할 수 있다.
- VI. 프리킥 중에 A팀이 오프사이드를 하였고 B17이 15야드 지점에서 볼을 캐치하였다. B17이 45야드 지점까지 리턴한 후 펄스하였고 A67이 47야드 지점에서 리커버한 후 35야드 지점까지 달리다 펄스하였고 그 볼을 B20이 33야드에서 리커버한 후 데드되었다. **판정** : A팀의 오프사이드 파울. 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙 후 A팀이 다시 프리킥 하게 하거나 B팀은 38야드라인에서 퍼스트에 10야드로 하거나를 B팀이 선택할 있다.
- VII. A팀은 자기진영 35야드에서 킥오프 포메이션으로 있다. A33과 A66은 포 포인트 스탠스로 A팀 29야드에 발을, A팀 31야드에 손이 있다. 터치되지 않은 볼이 B팀 엔드존의 지면에 떨어졌고 데드를 선언했다. **판정** : 터치백. A팀 반칙. 일리걸 포메이션. B팀은 벌칙에 대해 두 개의 옵션이 있다: 데드볼이 B팀에 소속된 지점(B팀 25야드)에서 5야드 벌칙 후 B팀 30야드에서 플레이: 또는 A팀 30야드에서 A팀 리킥(규칙 6-1-8)
- VIII. 동점으로 진행중인 경기 후반에 A팀이 A-35 지점에서 프리킥 포메이션으로 라인업 했다. 키퍼 A10은 오른쪽 해시에 온사이트 킥 준비로 보이는 볼을 놓았다. 레프리의 레디포플레이 신호 이후, A10은 볼에 접근하여 볼을 집어들고 A-35 왼쪽 해시로 달려가 볼을 놓은 후 재빨리 볼을 찼다. A팀은 A-46에서 굴러간 볼을 정당하게 확보했다. **판정** : 해석에 따라, A팀의 선택으로 해시 사이에 볼을 한 번 놓은 다음 레디포플레이 신호 후에는, 팀 타임아웃을 사용하거나 킥을 재시도 할 때만 볼을 옮길 수 있다. B팀이 A-46에서 볼을 확보했다면 B팀은 A-46에서 5야드 벌칙 적용을 하고 볼을 스냅할 수 있는 추가적인 선택 권한을 갖는다.

제3조 프리킥의 리커버

■ A.R.6-1-3

- I. A33이 프리킥에 부정하게 터치하였다. 그 후 A33 또는 A44가 그 킥을 부정하게 리커버하였다. **판정** : 두 선수 모두 부정한 터치의 전형이다. 벌칙의 수락 또는 오프세팅 반칙에 따라 취소 되지 않는 한, B팀은 A팀이 부정하게 터치한 어느 지

점에서라도 공격할 수 있는 선택권이 있다.

- II. A팀은 자기진영 35야드에서 온 사이드 프리킥했다. 터치되지 않은 킥은 A팀 43야드에 떨어졌고 이때 A55가 A팀 46야드에서 B44를 정면에서 허리위로 블록하였다. A28은 자기팀 44야드에서 머프를 하고, 공이 A팀 46야드로 굴러간 후, A88은 A팀 42야드에서 B22를 블록하였다. 그때 A20이 A팀 44야드에서 볼을 리커버했다. **판정** : A55의 블록은 반칙이고 A28의 터치는 불법이다. 왜냐하면, 공이 10야드를 넘지 못했고 B팀이 터치하지 않았기 때문에 A팀은 볼을 터치할 자격이 없기 때문이다. A88의 블록은 볼이 10야드를 넘은 후 발생한 것이기 때문에 합법이다. B팀은 두 가지 옵션이 있다: 일리걸블록 벌칙을 사퇴하고 일리걸터칭 특혜(privilege)를 받아 A팀44야드에서 공격하거나, 일리걸터칭 특혜를 취소하고 A55의 블록 벌칙으로 5야드 벌칙 후 A팀 30야드에서 A팀 리킥하게 한다. 데드볼지점인 A팀 44야드는 다운이 끝났을 때 볼이 B팀에 속하지 않았기 때문에 시행지점이 아니다.(규칙 6-1-12)

제2장 | 프리킥의 아웃오브바운즈

제1조 킥팀

■ A.R.6-2-1

- I. A팀의 35야드라인에서의 킥오프가 B팀에 따라 터치되지 않고 아웃오브바운즈 되었다. A팀이 부정한 터치를 하였다. **판정** : B팀은 4가지 중 선택할 수 있다. 1) 바이얼레이션 지점에서 스냅하거나, 2) 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙으로 30야드라인에서 A팀에 다시 킥을 요구하거나, 3) B팀의 35야드라인의 인바운즈의 지점에서, 또는 4) 볼이 아웃오브 바운드된 지점으로부터 5야드 벌칙 후, 인바운즈 지점에서 플레이할 수 있다.
- II. 35야드 지점에서의 킥오프에서, A팀이 오프사이드나 교대위반의 반칙을 범하고, B팀에 의해 터치된 후 아웃오브바운즈에 나갔다. **판정** : B팀은 오프사이드나 교대위반 반칙하나만 선택할 수 있다. A팀의 30야드라인에서 리킥을 선택하거나, 아웃오브바운즈 된 지점에서 5야드 벌칙 후 인바운드된 지점에서 볼을 스냅할 수 있다. (규칙 6-1-8)

제2조 리시브팀

■ A.R.6-2-2

- I. A팀의 35야드라인에서의 프리킥이 B팀에 따라 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운드가 되었다. 그리고 A팀이 오프사이드를 하였다. •판정 : B팀은 3가지 중 선택을 할 수 있다. 1) 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙 후 30야드라인에서 A팀에 리 킥을 요구하거나, 2) B팀의 35야드라인의 인바운즈의 지점에서 스냅하거나 3) 볼이 아웃오브바운즈된 인바운즈 지점으로부터 5야드 지점에서 볼을 스냅 할 수 있다. (규칙 7-1-3-b 벌칙)
- II. A팀의 35야드라인에서의 프리킥이 B팀에 의해 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운드 되었다. 그리고 볼이 아웃오브바운즈된 후 A팀이 반칙 하였다. 판정 : B팀은 5야드와 12.5야드의 2개의 벌칙을 시행한 후 A팀에 재 킥을 요구하거나, A팀의 50야드의 인바운즈 지점에서 플레이를 하거나, 아웃오브바운즈 된 지점에서 20야드 전진 후 인바운즈 지점에서 플레이를 할 수 있다.
- III. 공중에 있는 프리킥이 B팀의 엔드존에 있는 B팀의 선수에게 맞고 3야드라인에서 아웃오브바운드로 나갔다. 판정 : 3야드라인의 인바운즈에서 B팀의 볼로 퍼스트에 10야드.
- IV. A팀의 35야드라인에서의 프리킥, 공중에 있는 선수 B17은 인바운즈에서 점프하여 볼을 리시브할 때 A팀의 프리킥에 최초로 접촉한 선수였다. 그 선수는 볼을 확보한 채 아웃오브바운즈에 착지하였다. 판정 : 프리킥의 아웃오브바운즈에 대해서는 반칙이 아니다. B17이 볼을 터치했을 때 경기장 안에 있었다. B17이 사이드라인을 벗어난 지점에서 B팀이 볼이다. (규칙 2-27-15)

제3장 | 스크리미지 킥

제1조 뉴트럴존을 넘지 못한 킥

■ A.R.6-3-1

- I. A팀의 펀트가 뉴트럴존을 넘어 5야드를 날아, B33에 의해 터치되었다. 볼은 뉴트럴존 후방으로 되돌아와서 필드오브플레이에서 A33이 리커버하였다. 판정 : 리커버한 지점에서 볼 데드로 전진행할 수 없다. A팀의 퍼스트다운 (규칙 6-3-3과 6-3-6-a) 정당한 킥의 다운 후이므로 스냅에서 계시 시작.

- II. 아직 터치되지 않은 A팀의 펀트 또는 필드골이 뉴트럴존을 공중으로 넘었으나 바람에 밀려 뉴트럴존의 후방에서 최초로 지면, 선수 또는 심판에 닿았다. **판정** : 규칙에 따라 킥은 뉴트럴존을 넘어, 지면, 선수, 심판 또는 다른 것에 닿을 때까지 뉴트럴존은 넘었다고 볼 수 없다. 어떤 스크리미지키키이라도 B팀은 캐치 또는 리커버 후 전진하는 것이 가능하다.
- 뉴트럴존을 넘지 않은 경우는 A팀도 뉴트럴존 또는 그 후방에서 캐치 또는 리커버 후 전진하는 것이 가능하다. (규칙 2-15-7)
- III. 스크리미지키키 뉴트럴존을 넘지 않았을 때 A1이 B1의 캐치할 기회를 방해했다. **판정** : 킥을 캐치할 기회는 아니다. 모든 선수는 볼을 터치하거나 리커버하거나 전진시킬 수 있다. 따라서 모든 선수는 볼을 획득하려고 정당하게 상대팀의 선수를 밀수도 있다. 그러나 어떤 선수라도 상대 팀 선수가 볼에 다다른 것을 방해하려고 또는 자기 팀의 선수가 볼에 다다른 것을 돕기 위해 홀딩을 해서는 안 된다. (규칙 9-1-2-d예외3과 9-3-3-c예외3)
- IV. 자기 진영 골라인의 후방에서의 A팀의 펀트가 뉴트럴존을 넘어 필드오브플레이를 날았다. 그 후 B팀의 선수에 닿아 A팀의 골라인을 되넘어와 A33이 그 지점에서 리커버했다. **판정** : 세이프티(규칙 6-3-3, 6-3-6-a와 8-5-1-a).

제2조 뉴트럴존을 넘은 킥

■ A.R.6-3-2

- I. A팀이 킥에 부정한 터치를 하였다. 그 후 B팀이 터치하고서 A팀이 리커버하였다. **판정** : B팀이 킥에 터치한 후의 A팀의 터치는 정당하다. 따라서 B팀이 볼을 가지기 위해서는 A팀이 부정한 터치를 한 지점에서 볼을 가져야 한다. 부정한 터치가 동시에 킥팀의 부정한 리커버는 아니고 게다가 반칙이 일어나지 않은 경우는 리시브팀은 나중에 부정한 터치가 있었던 지점에서 볼을 가지는 것이 가능하다고 하는 것을 확신하고 플레이하면 좋다.
- II. 스크리미지키키 중에 A1이 터치의 바이얼레이션을 범했다. B1이 리커버하여 전진하다 펌블하였다. A2가 그 펌블을 리커버하여 전진하는 도중에 B2가 홀딩, 트리핑 또는 상대를 때리는 반칙하였다. **판정** : A팀은 B팀의 반칙에 대한 벌칙의 시행 후 볼을 가질 수 있다. 그러나 A팀이 벌칙을 사퇴한다면 바이얼레이션을 선택하는 것으로 B팀이 볼을 가진다. 상대를 때린 반칙이 있다면 B2는 자격물수
- III. A팀의 펀트가 뉴트럴존을 넘어 최초로 A80에 터치 되고 그 후 B40이 그것을 들어 올려 5야드 뛰다 펌블하였다. A20이 그 펌블을 들어 올려 터치다운하였다.

A20의 런 중에 B70이 홀딩하였다. **판정** : 5야드 또는 10야드의 벌칙은 트라이나 다음 킥오프에서 시행되지는 않는다. B팀의 반칙에 대한 벌칙은 공식규칙에 따라 사퇴 된다. 볼은 부정한 터치를 한 지점에서 B팀에 소속된다.(규칙 10-2-2-a-2)

- IV. A팀의 펀트가 뉴트럴존을 넘고, 최초로 A80이 터치한 후 B40이 공을 주워 5야드 달린 후 블했다. B40이 런을 할 동안 B70이 홀딩했다. 펄블은 A20이 주워 점수를 냈다. **판정** : 점수는 없다. 5야드와 10야드 벌칙은 트라이나 다음의 킥오프 때 적용하지 않는다. 일리걸터칭이기 때문에 B팀 반칙에 대한 벌칙은 규칙 5-2-4에 따라 시행한다. A팀이 벌칙을 사퇴하면 부정한 터치지점이나 벌칙의 시행한 후의 지점에서 볼은 B팀에 소속된다. (규칙 10-2-2-a-2)

제4조 강제된 터치의 무시

■ A.R.6-3-4

- I. A팀이 자기 진영 30야드에서 킥하였다. 볼은 터치되지 않고 B팀의 3야드라인에 정지하였다. A3이 B1을 블록한 결과 B팀은 볼에 터치하고 볼은 엔드존을 통해 엔드라인 바깥으로 나갔다. **판정** : 터치백. A3이 B1을 블록하였지만 B팀은 볼에 터치하였다고는 보지 않는다. 원동력은 B팀에 의한 것이 아니라 킥에 의한 것이다.(규칙 8-7-1)
- II. A팀의 장거리 필드골의 시도에서, A1이 구르는 공을 가까이 있는 B1의 방향으로 배팅하여 B1이 최초의 접촉하였다. **판정** : A1의 부정한 접촉. B팀은 볼을 접촉하지 않은 것으로 생각한다.(규칙 8-4-2-b)
- III. 아무에게도 터치되지 않은 A팀의 스크리미지키키가 B팀의 3야드라인에 정지하였다. B22가 A80을 볼의 방향으로 블록하였기 때문에 A80이 볼에 터치하고, 볼은 엔드존에 들어가 지면에 닿았다. **판정** : 볼은 엔드존의 지면에 닿을 때 데드. 터치백. A80에 의한 터치는 무시된다. 규칙에 따라 양 팀 모두 킥된 볼을 터치하지 않은 것이다.(규칙 8-6-1-b)
- IV. 펀트된 볼이 지면에 굴러갈 때, 펀트리시버 B22가 볼에 다가가는 것을 방해하려고 A88이 블록했다. 두 선수가 접촉하고 있는 상태에서 볼이 B22에 접촉했다. A44가 B팀의 30야드라인 지점에서 리커버하였다. **판정** : B팀의 30야드 지점에서 A팀의 퍼스트에 10야드. 이것은 강제된 터치는 아니다. B22는 A88에 의해 접촉하고 있을 때 볼에 터치하였으나 이 터치는 접촉에 의한 것이 아니다. 계시는 스냅에서 시작한다.
- V. 펀트 후, B33은 A44에 블록당한 후 지면에 굴러가고 있는 공과 터치 되고 B33에

터치된 공은 멀리 튕겨 B48의 다리에 맞았다. A팀이 리커버했다. **판정** : A팀 볼. 리커버한 지점에서 퍼스트에 10야드. B33은 강제적으로 볼과 터치되었지만 B48은 아니다. B48이 볼을 터치한 것은 A팀이 정당하게 리커버할 수 있게 했다.(규칙 6-3-4-a)

제9조 골라인 또는 골라인 뒤에서 지면에 닿은 경우

■ A.R.6-3-9

- I. A33이 펀트에 부정한 터치를 하고, 볼은 B팀의 엔드존에 굴러 들어갔다. B팀이 리커버하여 볼을 필드오브플레이로 전진시켰다. **판정** : 볼은 엔드존의 지면에 닿을 때 데드가 된다.
B팀은 터치백 또는 A팀의 부정한 터치가 있었던 지점에서 볼을 가지는 것을 선택할 수가 있다.(규칙 4-1-3-c)
- II. 펀트가 B팀의 엔드존에 들어갔다. 뉴트럴존을 넘은 지점에서 B팀에 의한 터치는 없었다. 엔드존에서 볼이 지면에 닿은 후 어느 팀인가가 퍼스널 파울을 범했다. **판정** : 터치백. 터치백 후의 데드볼 파울. B팀의 20야드라인에서 벌칙의 시행하고. B팀의 볼. 10야드라인에서 퍼스트에 10야드
- III. B팀의 선수가 B팀의 엔드존에서 공중에 떠 있는 스크리미지키키에 터치하고 A팀의 선수가 엔드존에서 덮쳤다. **판정** : 터치다운 (규칙 6-3-3과 8-2-1-e)

제11조 골라인 뒤에서 루스볼

■ A.R.6-3-11

- I. A팀이 50야드 지점에서 볼을 스냅하여 펀트했다. 킨 볼은 뉴트럴 존을 넘어 누구한테도 닿지 않았다. A88이 B팀의 골라인을 넘은 지점에서 손을 뻗어 볼을 배팅해서 필드오브플레이로 되돌아왔다. 볼은 B팀 4야드 지점에서 아웃오브바운드로 굴러나갔다. **판정** : 엔드존에서 볼을 배팅한 것은 반칙이 아니다. 부정한 터치. 바이얼레이션 지점은 B팀 20야드 지점이다. B팀의 소유이고 B팀 20야드 지점에서 퍼스트 다운..
- II. A팀이 50야드라인에서 스냅하여 펀트하였다. 킨 뉴트럴존을 넘어 누구에게도 접촉되지 않고 A88이 B팀의 골라인을 넘은 지점에 손을 뻗어 볼을 배팅하여 필드오브플레이로 되돌렸다. B22이 B팀의 2야드 지점에서 리커버하여 B팀의 12야드 지점까지 전진했다. 그곳에서 A66이 페이스마스크를 잡아당기는 태클하였다. **판정** : B팀은 벌칙을 수락할 수 있다. 그것으로 부정한 터치에 대한 권리는

취소된다. B팀의 27야드 지점에서 퍼스트에 10야드

- III. A팀이 50야드라인에서 스냅하여 펀트하였다. 킥이 뉴트럴존을 넘어 누구에게도 접촉되지 않고 A88이 B팀의 골라인을 넘은 지점에 손을 뻗어 볼을 배팅하여 필드오브플레이로 되돌렸다. B22이 B팀의 2야드 지점에서 볼을 머프하여 A43이 B팀의 6야드 지점에서 리커버하였다. 볼이 루스 중에 B77이 B팀의 10야드 지점에서 A21을 홀딩하였다. **판정** : A팀은 홀딩 반칙을 수락함으로써 부정한 터치에 관한 권리를 취소할 수 있다. 그 경우, 프리비어스 지점에서 벌칙을 시행하고 다운을 반복한다. 볼에 데드되었을 때 A팀이 정당하게 볼을 소유하고 있기 때문에 포스트스크리미지킥의 규칙은 적용되지 않는다.

- IV. 50야드 지점에서의 A팀의 펀트. 킥하는 도중 B77이 B팀 25야드 지점에서 클리핑 반칙을 범했다. 누구에게도 닿지 않은 볼을 엔드존에서 A팀 선수가 배팅하여 2야드 지점에서 아웃오브바운드 되었다. **판정** : 엔드존에서 볼을 쳐낸 것은 반칙이 아니다. 부정한 터치. B77의 클리핑 반칙은 PSK 규칙을 따른다. A팀은 이 반칙을 받아들이고 부정한 터치를 취소할 수 있는 권한을 갖는다. 벌칙은 PSK 지점인 B팀의 20야드 지점에서 시행되고 여 하프 디스틴스가 적용된다. B팀 10야드 지점에서 B팀의 볼.

- V. A팀이 50야드 지점에서 볼을 스냅하여 펀트했다. 킥한 볼은 뉴트럴 존을 넘어 누구한테도 닿지 않은 채, A88이 B팀의 골라인에서 경기장 안으로 볼을 쳐내서, 이 볼은 B팀 4야드 지점에서 아웃오브바운드 되었다. 킥하는 동안 A55는 허리 아래 블로킹을 했다. **판정** : 엔드존에서 볼을 쳐낸 것은 반칙이 아니다. 부정한 터치. 반칙 지점은 B팀의 20야드 지점이다. B팀은 허리 아래 블로킹에 대한 벌칙을 수락하여 B팀 4야드 지점에서 시행하거나 프리비어스 지점에서 시행하여 다운을 반복하는 것을 선택할 수 있다. 만약 B팀이 반칙을 사퇴하는 부정한 터치에 의해 볼은 B팀의 소유가 되며 B팀 20야드 지점에서 첫 번째 다운이다.

제12조 아웃오브바운드된 선수

■ A.R.6-3-12

- I. 거너 A88이 펀트를 처리하기 위해 사이드라인을 따라 달려가다가 사이드라인을 밟고 다시 인바운드로 돌아와 필드를 계속달려 B팀 30야드 지점에서 킥 리터너를 태클했다. **판정** : 스크리미지 킥 플레이 중에 인바운드에 돌아온 것에 대한 A88의 반칙. 5야드. B팀은 벌칙 시행 후 다시 킥을 반복하게 하거나 B팀 35야드 지점에서 공격을 진행할 것인지 선택할 수 있다.

제13조 킥 팀의 반칙

■ A.R.6-3-13

- I. A팀 35야드에서 포스에 7야드. A팀 펀트. 스냅 시 A팀은 백필드에 다섯 명의 선수가 있다. 킥은 살짝 블록되어 A팀 45야드에서 아웃오브바운드되었다. **판정** : 일리걸 포메이션 반칙. (a) B팀의 볼이 되어, A팀 45야드(데드볼 지점)에서 5야드 벌칙을 시행한 후 A팀 40야드에서 퍼스트에 10야드 되거나 프리비우스 지점에서 벌칙을 받게 한 후 A팀 30야드에서 포스다운에 리키
- II. A팀 35야드에서 포스에 7야드 A팀 펀트. 스냅 시 A팀은 백필드에 다섯 명의 선수가 있다. 킥은 살짝 블록되어 뉴터럴존을 넘지 못하고, B88이 리턴하던 중 A팀 28야드에서 태클을 당했다. **판정** : B팀은 반칙을 소멸하고 A팀 28야드에서 플레이하거나 프리비우스 지점에서 벌칙을 받게 한 후 A팀 30야드에서 포스다운에 리키
- III. A팀 35야드에서 포스에 7야드 A팀 펀트. 스냅 시 A팀은 백필드에 다섯 명의 선수가 있다. 킥은 살짝 블록되고 뉴터럴존을 넘었지만, 곧 뉴터럴존 뒤로 갔고 A팀 32야드에서 아웃오브바운드 되었다. **판정** : B팀의 볼이 되어, A팀 32야드(데드볼 지점)에서 5야드 벌칙을 시한 후 A팀 27야드에서 퍼스트에 10야드 되거나 프리비우스 지점에서 벌칙을 받게 한 후 A팀 30야드에서 포스다운에 리키

제14조 플레이스킥에서 수비팀 라인맨

■ A.R.6-3-14

- I. B팀의 20야드라인에서 포스에 7야드, A팀은 필드골을 겨냥한 포메이션하였다. 수비팀 라인맨 B55, B57과 B78은 어깨를 나란히 하고 섰다. B57이 오른쪽 가드 A66의 정면에 서고 B55와 B78은 각자 A66의 좌, 우의 갭에 서 있다. 스냅되고 나서 이 3명은 동시에 전방으로 움직여 a) 3명은 처음 A66에 접촉하였다. b) B55와 B57은 A66과 접촉하고 B79은 오른쪽 태클의 방향으로 전진하였다. c) B57과 B78은 A66에 부딪혔으나 B55는 킥의 블록을 노렸다. **판정** : a) 반칙. 5야드의 벌칙. A팀이 벌칙을 수락하면 B팀의 15야드 지점에서 포스에 2야드. b) 와 c)는 반칙이 아니다. B팀 선수의 움직임은 한 명의 선수에 대한 최초의 접촉이 아니었으므로 정당한 플레이이다.
- II. B팀의 20야드라인에서 포스에 4야드. A팀은 필드골을 겨냥한 포메이션하였다. A팀은 백필드에 5명의 선수가 있었다. 수비팀 라인맨 B55, B57과 B78은 어깨를 나란히 하고 섰다. B57이 오른쪽 가드 A66의 정면에 서고 B55와 B78은 각자 A66의 좌,우의 갭에 서있다. 스냅되고 나서 이 3명은 동시에 전방으로 움직여 최

초로 A66에 접촉하였다. 홀더는 스냅을 받은 후 일어나서 유자격 리시버 A88에 패스를 성공시켰다. A88은 B팀의 10야드라인 지점에서 태클되었다. **판정** : A팀의 부정한 포메이션의 반칙이고 B팀의 공격팀 라인맨에 대한 트리플 팀 반칙, 반칙은 오프세팅되고 다운은 반복된다.

제4장 | 킥된 볼을 캐치할 기회

제1조 기회의 방해

■ A.R.6-4-1

- I. A팀의 선수가 리시버 B25의 바로 옆에서 프리킥을 캐치하였으므로 B25의 캐치를 방해하였다. **판정** : 킥캐치 인터피어런스. 반칙 지점에서 15야드 벌칙
- II. B팀의 선수가 스크리미지킥을 캐치하려고 하고 볼이 오기 전에 태클당했지만 넘어지면서 킥을 캐치하였다. **판정** : 킥캐치 인터피어런스, 반칙 지점에서 15야드. 접촉이 심한 경우에는 A팀의 선수는 자격 몰수. 골라인 사이 반칙이라면 반칙 지점에서 벌칙을 시행하고 B팀은 볼을 스냅으로부터 플레이한다. B팀의 골라인 후방에서 일어났다면 터치백이고 벌칙은 석시딩 지점에서 시행된다. 킥이 머프 또는 펌블되었어도 판정은 같다. 필드골이 실패한 경우에도 스크리미지 라인을 넘는 지점에서 B팀이 볼에 터치하였으므로 판정은 같다.
- III. 뉴트럴존을 넘는 킥팀의 선수 A1이 공중에 있는 킥과 상대 팀 선수 B1의 사이에서 있거나 달리던 중에 (a) 날아온 볼에 A1이 닿았다. 그때 B1이 볼을 캐치할 위치에 있었다. (b) 킥을 캐치하려고 하는 B1이 A1에 부딪혔다. **판정** : 킥캐치 인터피어런스, (a) 와 (b) 모두 반칙 지점에서 15야드의 벌칙
- IV. 킥을 (빼어캐치 시그널하지 않고) 캐치하려고 하는 B팀의 선수가, 볼을 머프하였고, 볼을 캐치하려는 위치에 있을 때 리시버의 캐치를 방해하지 않은 상대방에 의해 터치되었다. **판정** : 방해는 아니다. 킥을 캐치할 기회에 관한 보호규정은 B팀의 선수가 볼을 머프하였을 때 소멸한다.
- V. 공중에 있을 때, 어떤 리시버도 캐치 불가능한 스크리미지킥에 뉴트럴존을 넘는 지점에서 A팀의 선수가 최초로 터치 또는 캐치하였다. **판정** : 부정한 터치는 있으나 방해는 아니다.
- VI. B25가 펀트를 캐치하려고 B팀 35야드에 자리를 잡았다. 볼이 아래로 낙하할 때

A88은 B25의 옆쪽에 매우 가까이 까지 달려가고, 이것 때문에 B25가 볼을 캐치하려고 위치를 조정했다. A88은 접촉하지 않았고 B25의 직접 정면으로 1야드 영역을 침범하지도 않았다. **판정** : A88 반칙. 킥 캐치기회의 방해. 반칙 지점에서 15야드 벌칙. B25가 비록 볼을 잡지는 않았더라도, A88의 행동은 원래 위치에서 움직이게 하였고 캐치할 기회를 방해했다.

- VII. B10이 페어캐치시그널하고 머프한 후 킥을 캐치하였다. **판정** : 킥을 머프한 후에도 킥을 잡을 기회가 있다면 방해되지 않고 캐치를 완료할 기회가 주어진다. B10이 머프한 킥을 캐치하였다면, B10이 처음 접촉한 지점에서 볼 테드.
- VIII. 50야드라인에서 A팀의 포스에 10야드. B17은 높이 솟아오른 스크리미지킥 캐치할 수 있는 위치인 B팀의 20야드라인에 있다. 볼이 떨어질 때 A37은 B17이 볼에 터치하기 전에 악의를 가지고 과격하게 접촉하였다. A37은 B17을 피하려고 스피드를 바꾸거나 다른 어떤 방법을 취하지 않았다. **판정** : A팀의 악의적인 퍼스널 파울, 킥 캐치 인터피어런스. 벌칙 : 반칙 지점에서 15야드. A37은 자격물수
- IX. 50야드라인에서 A팀의 포스에 10야드. A팀의 스크리미지킥이 바람에 날려 B팀의 30야드라인으로 떨어지고 있었다. 20야드라인에서 출발한 B18이 30야드라인에서 볼을 잡기 위해 25야드라인에 있는 A92를 돌아가야만 했다. **판정** : 킥 캐치 인터피어런스로 A92의 반칙. 벌칙 : 반칙 지점인 25야드라인에서 15야드
- X. 펀트리시버 B44는 자기팀 30야드라인에서 킥을 캐치하려고 자리를 잡았다. 상대편 A11은 펀트를 막기 위해, 필드를 달렸고, 볼이 하강할 때 B44의 정면 한 발자국 정도에 막 닿았다. B44는 A11이 있었지만, 위치를 조정하거나 볼을 잡는 방법을 바꾸지 않고 볼을 캐치했고, A11은 B44가 좀 더 공간을 주기 위해 뒤로 물러서지도 않았다. **판정** : 킥캐치 인터피어런스 반칙. A11는 리시버B44의 정면 1야드 지역에 들어갔다. 15야드 벌칙
- XI. 펀트 리시버 B22는 B팀 30야드에서 펀트한 공이 하강할 때 캐치하려고 기다리고 있고, 자기팀 B88은 B22 정면 3야드 B팀 33야드에 있다. 다운필드에서 킥을 커버하려고 A44는 정당하게 볼이 막 닿으려고 하는 B22방향으로 B88을 블록하였다. 볼은 B22의 어깨를 맞고 멀리 튕졌다. A팀은 B팀 25야드에서 리커버했다. **판정** : A팀 볼, B팀 25야드에서 퍼스트에 10야드. 이것은 킥캐치 인터피어런스가 아니다. A44는 B22가 아니라 킥을 받으려는 위치에 있지 않았던 B88을 블록하였다. A44는 B22가 볼을 캐치하려는 기회를 방해하지 않은 것으로 간주한다. 볼이 B22에 닿았기 때문에 A팀이 정당하게 리커버할 수 있다.
- XII. A팀 30야드에서 포스에 5야드. 펀트 리시버 B22는 B팀 30야드에서 킥을 캐치하

려고 자리를 잡았다. 시그널하지 않았다. A88은 B22의 옆쪽 1야드내 에 있고, B 팀 30야드에서 B22가 키크를 캐치할 때 접촉하지 않았다. B22는 B팀 32야드에서 태클당했다. B22는 A88의 존재 때문에 볼을 받기 위해 어떤 위치조정하지 않았고 방법을 바꾸지 않았다. **판정** : 정당한 플레이, 키크캐치 인터피어런스가 아니다. A88은 B22와 1야드 내에 있었지만 정면이 아니었다. 그는 B22가 볼을 잡을 기회에 영향을 미치지 않았다. B팀 32야드에서 B팀의 퍼스트에 10야드.

- XIII. B44는 B팀 25야드에서 펀트를 캐치하려고 자리를 잡았다. 볼이 매우 높이 있고, B44 가까이 잘 하강할 동안, A88은 뛰어서 B44의 1야드내 정면까지 왔지만 볼이 도착했을 때는 가까이 있지 않았다. B44는 펀트를 캐치하고 태클당했다. **판정** : 반칙이 아니다. A88이 리시버의 바로 정면 1야드 지역 내에 있었지만, 이것은 B44의 키크캐치 기회 방해로 하지 않은 빠른 행동이다.

제5장 | 페어캐치

제1조 캐치지점에서 데드

■ A.R.6-5-1

- I. 유효한, 또는 무효한 시그널 후에 B1이 키크를 머프하고 시그널하지 않은 B2가 키크를 캐치하였다. **판정** : 볼은 B2가 캐치했을 때 데드이며, B1이 처음 터치한 지점에 볼을 놓는다.
- II. B1은 유효한, 또는 무효한 시그널을 할 때에 한쪽 발이 아웃오브바운즈에 나가 있었다. 그 후 B1이 인바운즈에서 키크를 캐치하였다. **판정** : 키크 중에 아웃오브바운즈에 나간 리시버에 대한 규칙은 없다. 인바운즈에서의 캐치는 정당. 볼은 데드
- III. 프리킥 때 B21이 B-5에서 페어캐치 신호를 했다. B21이 키크를 머프했지만 즉시 B-5에서 볼을 확보했다. **판정** : 온전한 페어 캐치가 아니다. B팀의 볼, B-5에서 퍼스트에 10.

제2조 전진 불가능

■ A.R.6-5-2

- I. B2에 의한 머프 전에 B1이 시그널하고 그 후 B1이 키크를 캐치 또는 리커버하여

전진하였다. **판정** : B1의 시그널에 따라 캐치 또는 리커버 지점에서 볼데드가 된다. 캐치나 리커버한 B1은 정지하거나 균형을 잡기 위해 2보 움직이는 것이 허용된다. 인바운즈에서 3보 이상 움직인 경우 볼은 캐치 또는 리커버된 지점에서부터 벌칙을 시행한다. 3보 이상 움직인 경우 B1이 태클되더라도 그 태클을 무시된다. 다만 그 태클이 불필요하게 거칠거나 볼이 전진시킬 의사가 없다는 것을 태클한 선수가 알고 있다고 생각될 정도로 지연된 태클의 경우에는 태클한 선수는 반칙이 된다. B팀이 자기 엔드존에서 캐치 또는 리커버한 경우에는 터치백. B1이 3보 이상 이동하기 전에 태클 당했다면 태클한 선수만의 반칙

II. A팀이 펀트를 하였다. B1은 자기 진영 20야드라인에서 페어캐치 시그널을 한 후 고의로 볼을 캐치하지 않았다. 볼은 지면에 떨어져 그 지점에서 B2가 바운드된 볼을 리커버하여 B팀의 35야드라인까지 전진시켰다. **판정** : 리커버한 지점에서 볼 데드, 전진은 부정한 반칙. 석시딩 지점또는 리커버한 지점에서 5야드 벌칙, B팀의 볼로 퍼스트에 10야드.(규칙 5-2-7)

III. 펀트 리시버 B22는 손을 들고 가볍게 움직이는 부당한 페어캐치 시그널을 했다. B팀 35야드에서 볼을 잡고 B팀 40야드까지 달린 후 태클당했다. **판정** : 볼을 잡은 지점에서 데드. B22의 딜레이오브게임 반칙: 데드볼 지점에서 5야드 벌칙. B22는 볼 캐리어의 모습을 명백하게 보였기 때문에 태클러는 반칙이 아니다. B팀 30야드에서 B팀의 퍼스트에 10야드

제3조 무효한 신호

■ A.R.6-5-3

I. 뉴트럴존을 넘지 않은 킥 중에 뉴트럴존을 넘은 지점에 있는 A1 또는 B1이 페어캐치 시그널을 하였다. **판정** : 팀 A의 시그널은 무시한다. 팀 B는 볼이 뉴트럴존을 넘지 않았기 때문에 페어 캐치 시그널이 아니다. 하지만, 볼은 캐치되거나 리커버되면 데드다.(규칙 2-8-1-a,와 4-1-3-g)

II. 프리킥 시 B17이 사이드라인 부근에서 무효한 페어캐치 시그널을 하였다. 그러나 머프하였고 볼은 아웃오브바운즈에 나갔다. **판정** : 해시마크의 지점에서 B팀의 볼. 퍼스트에 10야드

III. 스크리미지킵이 뉴트럴존을 넘은 지점에서 지면에 떨어져 공중 높이 튀어 올라 있을 때 B1이 페어캐치 시그널을 하였다. **판정** : 무효한 시그널. 볼은 리커버되었을 때 데드

IV. B1이 뉴트럴존을 넘은 지점에서 스크리미지킵을 캐치하고 그 직후 페어캐치 시

- 그럴하였다. **판정** : 무효한 시그널. 시그널이 최초로 표시된 지점에서 볼 데드
- V. A팀의 스크리미지키이 뉴트럴존을 넘어 구르고 있을 때, B17은 팀 동료에게 볼로부터 떨어지라는 지시를 하려고 손을 흔들어 ‘피하라’는 신호를 하였다. **판정** : 무효한 시그널. 규칙에 따라 어느 팀이던 리커버한 지점에서 볼 데드
- VI. 프리킥이 공중에 떠 있는 동안, B21은 정당한 페어 캐치 조건에 모두부합하지는 않은 손 흔들기 신호를 했다. 볼 확보는 (a) B21이 B-5에서 (b) B44가 B-5에서 했다. **판정** : 볼을 캐치한 순간 볼 데드. (a) B팀의 볼, 25야드 지점에서 퍼스트에 10. (b) B팀의 볼, 5야드 지점에서 퍼스트에 10.

제4조 부정한 블록 또는 접촉

■ A.R.6-5-4

- I. 시그널을 한 B1이 펀트에 터치하지 않았다. 터치되지 않은 볼이 필드오브플레이에서 루스가 된 상태에서 (a) 뉴트럴존을 3야드 넘은 지점에서 (b) 리시브팀의 엔드존에서 상대를 블록하였다. **판정** : (a) 볼이 뉴트럴존을 넘어 다운이 종료된 때에 B팀이 확보한 경우에는 리시브팀이 포스트스크리미지키의 시행지점에서 15야드의 벌칙. (b) 세이프티. 필드골의 실패의 경우에도 같은 판정
- II. B1이 50야드라인에서 펀트에 대해 페어캐치 시그널하고 볼에 터치하지 않았다. 볼이 B팀의 45야드라인을 굴러가고 있을 때, B1은 볼을 확보하려고 부정하게 손을 사용하고 볼은 B팀이 확보하여 데드가 선언되었다. **판정** : 포스트스크리미지키의 시행지점에서 15야드의 벌칙, B팀의 볼(규칙 10-2-3)

제5조 태클의 금지

■ A.R.6-5-5

- I. B1과 B2 양자가 시그널하고, B1이 머프하고 B2가 볼을 캐치하려고 할 때 A1에 잡히거나 끌어 당겨졌다. **판정** : 방해는 아니지만 홀딩이다. 프리비어스 지점 또는 B팀에 소속된 후 데드볼지점에서 10야드 벌칙
- II. 페어캐치 시그널을 한 B33가 볼을 캐치한 후 3보 이상 전진하기 전에 태클 당했다. **판정** : 태클한 선수의 반칙. 석시딩 지점에서 15야드의 벌칙
- III. B3가 페어캐치 시그널하고 B1이 볼을 캐치하였다. **판정** : 볼은 캐치되었을 때, 캐치된 지점에서 데드. B1은 캐치시의 보호조항을 받지 않으나 통상의 볼 데드 후에 받는 보호와 같은 보호를 받는다.(규칙 6-5-1-c)

제 7 편

볼의 스냅과 패스

제1장 | 스크리미지

제2조 시프트와 부정한 출발

■ A.R.7-1-2

- I. 허들 또는 시프트 후, A팀의 모든 선수가 완전히 1초간 정지했다. 그 후 스냅의 전에 2명 이상의 선수가 동시에 위치를 바꿨다. **판정** : A팀의 모든 선수는 스냅 전에 다시 한 번 완전하게 1초간의 정지를 하여야 한다. 그렇지 않으면 스냅 시 부정한 시프트로 라이브볼 파울. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙(규칙 2-22-1)
- II. A1이 정지하고 있을 때 다른 10명의 A팀의 선수가 시프트하고 1초가 지나기 전에 A1이 후방으로 움직이기 시작하고 볼이 스냅되었다. **판정** : 스냅 전에 A1이 다른 10명의 선수와 함께 1초간 정지를 하지 않았으면 스냅 시의 데드볼 반칙으로 부정 출발(폴스스타트)이다.
석시딩 지점에서 5야드 벌칙
- III. A팀의 선수가 1초간의 정지를 한 후 엔드 A88이 와이드의 위치로 옮겨 정지하고 1초가 지나지 않은 사이 백 A36이 후방으로 움직였다. **판정** : 정당. 그러나 엔드 A88이 정지하기 전에 백A36이 스타트하였다면 2명의 선수의 동시 이동은 시프트가 되고 A팀의 모든 선수는 스냅 전에 다시 1초간 정지하여야 한다.(규칙 2-22-1)
- IV. 볼이 레드포플레이가 되었을 때, A팀이 노허들로 라인 쪽으로 이동하고 있다. 다른 선수가 위치를 잡고 정지하고 있을 때, 적어도 한 명의 선수는 정지하지 않은 채 스냅 시에 움직임을 계속했다. **판정** : A팀은 스냅 전의 1초간 정지규정을 채우지 못하였기에 데드볼 반칙으로 부정 출발이다. 심판은 플레이를 멈추고 A팀에 5야드의 벌칙을 부과하여야 한다.

제3조 공격팀의 조건 - 스냅 전

■ A.R.7-1-3

- I. 제한을 받는 라인맨 A88 옆의 A21은 스크리미지 라인 끝의 정당한 위치에 있다. A팀은 A21과 A88이 그 위치에 있을 때 1초간 정지하고 그 후 A21이 정당한 백필드로 위치를 이동하여 정지하였다. 그리고 A88이 라인 바깥쪽으로 움직였다. **판정** : A21과 A88이 스냅 시에 정지하고 있었다면 반칙은 아니다.(규칙 2-22-1과 7-1-4)
- II. 제한을 받는 라인맨 A88 옆의 A21은 스크리미지 라인 끝의 정당한 위치에 있다. A팀이 1초간 정지한 후 A21이 스크리미지 라인을 떠나 백필드로 모션하고 있다. 그 후 A88이 라인 바깥쪽으로 움직였다. **판정** : A88은 스크리미지 라인 끝에 위치하고 있기 때문에 3포인트 스탠스를 하지 않아도 된다. 그러나 A팀은 플레이를 정당하게 하려고서 스냅 전에 다시 한 번 1초간 정지하여야 한다.(규칙 7-1-4)
- III. B71은 뉴트럴존을 가로질러 A팀의 백필드에 침입하였으나 그것에 따라 A팀의 선수 누구도 영향을 받지 않았다. 정당하게 백필드에 있던 A23이 의도적으로 B71에 접촉하였다. **판정** : A팀의 반칙. 부정한 출발. 석시딩 지점에서 5야드의 벌칙
- IV. 스내퍼 A1은 후방으로의 스냅하기 전에 볼을 들어 올려 전방으로 움직였기에 B2가 볼을 쳤다. 그 결과 볼은 굴러서 B3이 리커버하였다. **판정** : A팀 반칙. 부정한 스냅. 볼은 데드인 채. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙(규칙 4-1-1)
- V. 스내퍼와 라인 끝에 있는 선수와의 사이에 위치하고 제한을 받는 라인맨인 A66 또는 스크리미지 라인의 끝에 있는 제한을 받는 선수인 A72가
1. 뉴트럴존에 들어온 B1에 놀라서, 즉시 한 손 또는 양손을 지면에서 떼었다. **판정** : 즉시 휘슬을 분다. 데드볼반칙. B팀의 오프사이드. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙
 2. (a) 뉴트럴존에 들어오지 않은 B1의 최초의 돌진에 의해 (b) 뉴트럴존에는 들어왔으나 A66 또는 A72를 위협할 위치에 있지 않은 최초의 돌진에 의해 A66 또는 A72가 한 손 또는 양손을 지면에서 떼었다. **판정** : (a) (b) 어느 경우라도 즉시 휘슬을 분다. 데드볼 반칙, A팀의 부정 출발. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙
- 주 : 스냅 전에 뉴트럴존에 들어온 B팀의 선수는 최대 3명의 A팀의 라인맨에 위협을 줄 수 있다. B팀의 선수가 1명의 A팀 라인맨의 정면에서 뉴트럴존

에 들어간 경우에는 그 A팀의 라인맨과 양옆의 라인맨을 위협하였다고 간주한다. B팀의 선수가 2명의 A팀의 라인맨 사이를 향해 뉴트럴존에 들어간 경우에는 그 2명의 A팀의 선수에게만 위협하는 것이 된다.

- VI. 라인의 끝에 위치한, 제한을 받지 않는 라인맨 또는 백인 A80이 쿨을 착각하여 무의식적으로 움직였으나 빠르고 급격한 움직임은 아니었고 플레이의 시작을 위장하지 않았다. **판정** : A팀의 반칙이 아니다.

제4조 공격팀의 조건 - 스냅 시

■ A.R.7-1-4

- I. A30은 정당한 백으로서 위치하고 정당하게 모션을 개시행하였다. 그 후 방향을 바꿔 정당한 모션하였으나 '사이드스텝' 모션하여 얼굴을 스크리미지 라인에 향했다. 스냅 시 A30은 전방으로 약간 허리를 숙여 사이드스텝 모션을 지속하였거나 그 자리에서 제자리걸음하였다. **판정** : 정당
- II. A30은 정당한 백으로서 위치하고 정당하게 모션을 개시하였다. 그 후 방향을 바꿔 정당한 모션하였으나 '사이드스텝' 모션하고 얼굴을 스크리미지 라인을 향했다. 스냅 시 A30은 뉴트럴존의 후방에 있었으나 숙인 허리위에는 전방으로 향하거나 '사이드스텝모션'의 방향을 점차 스크리미지 라인 쪽으로 바꿨다. **판정** : 부정당한 모션. 스냅 시의 라이브볼 파울.
벌칙 : 프리비어스 지점에서 50야드
- III. 스냅 시 A팀의 포메이션에는 선수가 10명밖에 없었다. 스크리미지 라인 상의 5명은 50~79의 번호를 달고 있고 1명은 82번을 달고 있었다. 4명의 선수는 백필드에 있었다. **판정** : A팀은 백필드에 4명 이내의 선수가 있고, 라인 상에는 필요한 인원수(5명)가 50~79의 번호를 달고 있었기 때문에 정당한 포메이션이다.
- IV. A팀, 포스에 8야드. A팀이 번호 규정의 예외로 21번과 33번의 2명의 교대선수를 경기에 투입하였다. 두 사람은 스크리미지 라인 상에서 양 엔드 선수의 사이에 정당하게 있다. 스냅 후 A팀의 선수가 스크리미지 킥 포메이션의 15야드 깊이에서 10야드를 획득하려고 유자격 리시버에게 정당한 포워드패스를 던졌다. **판정** : 정당한 플레이(주: 필드골 포메이션에서의 같은 플레이도 역시 정당한 플레이이다.)
- V. A33은 번호 규정의 예외로 엔드 A88 옆의 스크리미지 라인 상에 있다. 스냅 전에 A88은 후방의 백의 위치로 이동하고, 동시에 반대쪽 사이드의 플랭커가 스크리미지 라인 상의 엔드의 위치에 시프트하였다. **판정** : 부정당한 포메이션. A33은

엔드가 되었기 때문에 스냅 시 부정한 포지션에 있는 것이 된다.(라이브볼 반칙)
프리비어스 지점에서 5야드 벌칙

VI. A33은 번호 규정의 예외로 스내퍼 A85의 왼쪽 스크리미지 라인 상에 있다. A85는 라인 끝에 있다. A팀의 다른 스크리미지 라인 상의 선수는 모두 A33의 왼쪽에 있다. 1초간의 정지 후에 A85 이외의 모든 스크리미지 라인 상의 선수가 정당하게 볼의 반대쪽으로 시프트하여 A33은 엔드의 위치가 되었다. **판정** : A33이 엔드의 위치에 있을 때, 볼이 스냅된다면 부정한 포메이션의 반칙. A33은 스냅 시 양 엔드 선수의 사이에 위치하여야 한다. 프리비어스 지점에서 5야드

VII. B팀의 45야드 지점. A팀의 스내퍼 A88은 라인 오른쪽 끝에 위치하고 그 왼쪽으로 56, 63, 72, 22, 70, 25의 번호를 단 라인맨이 있다. 백필드에는 4명이 있다. A44는 스내퍼의 바로 후방 10야드 떨어진 지점에 있고 다른 백들은 그 왼쪽 스크리미지 라인에서 2, 3 야드 떨어진 곳에 있다. 플레이스 킥의 홀더가 될 위치에는 아무도 없었다. 스냅 후 A44는 A88에 패스를 성공시켜 터치다운이 되었다. 이 플레이는 (a) 제1 또는 제2 다운이었다 (b) 제3 또는 제4 다운이었다. **판정** : 50-79번을 단 오픈스라인맨이 4명뿐이었기 때문에 플레이의 정당성은 A팀이 스크리미지 킥 포메이션인가 아닌가에 있다. 스크리미지 킥 포메이션이 되기 위한 조건의 하나는 “킥이 행해질 것이 명백한”이라고 되어있다. (a) 부정한 포메이션: 제1, 제2 펀트를 칠 가능성은 거의 없기 때문에 킥이 행해질 것이 명백하지 않다. (b) 정당한 플레이. 터치다운. 제3 또는 제4 다운에서 팀이 킥을 하는 것은 충분히 납득된다.

VIII. A팀이 라인업할 때 A11이 스내퍼의 10야드 뒤에 자리잡았다. 다른 백 3명은 테클박스 바깥에 멀리 떨어져 있다. A팀의 라인맨 4명만 50번에서 79번 사이의 번호인 유니폼을 착용했다. 그 포메이션에서 A11이 스내퍼에게서 백워드 패스를 받았다. **판정** : 라이브볼 반칙. 부정한 포메이션. 스크리미지 라인 상에 50-79번 선수 숫자가 부족하다. 해당 얼라인먼트로는 킥을 할 지 명백하지 않으므로 A팀은 스크리미지 킥 포메이션이 아니다. (규칙 2-16-10)

IX. A팀이 스크리미지 선상에 6명이 라인업했고, 그 중 5명의 번호가 50-79 사이이다. 7번째 선수인 A88이 보편적인 엔드 위치에 있었지만 발과 어깨가 스크리미지 선상에서 명백하게 45도 각도를 취하고 있었다. 나머지 선수 4명은 명백하게 백필드에 있었다. 해당 얼라인먼트에서 A팀이 볼을 스냅했다. **판정** : 부정한 포메이션으로 라이브 볼 반칙. 모든 A팀 선수는 라인맨 또는 백이어야 하지만 A88은 그 어떤 경우에도 해당하지 않는다.

제5조 수비팀의 조건

■ A.R.7-1-5

- I. 스내퍼 A1이 후방으로 스냅하기 전에 볼을 들어 올렸다. B2가 볼을 쳐서 떨어뜨려 B3이 루스볼을 리커버하였다. **판정** : A팀의 데드볼 파울. 부정한 스냅. 정당한 스냅에 따라 플레이가 시작되지 않았기 때문에 볼은 데드인 채이다.
별칙 : 석시딩 지점에서 5야드. A팀의 볼을 확보는 계속된다.
- II. 스내퍼 A1이 정당하게 스냅을 개시하였으나 B2는 A1이 스냅을 완료하기 전에 볼을 쳐서 B3이 볼을 리커버하였다. **판정** : B팀의 반칙으로 볼은 데드.
별칙 : 석시딩 지점에서 5야드. B팀은 스냅이 완료될 때까지 볼에 접촉할 수 없다. A팀의 확보는 계속된다.
- III. 스냅 전에 B팀의 선수가 뉴트럴존을 가로질러 A팀 라인맨의 후방에 돌진하여 쿼터백 또는 키키에 직접 향했다. **판정** : B팀의 선수는 뉴트럴존의 A팀의 지역에 있어 공격팀의 라인맨의 후방에서 쿼터백과 키키에게 직접 향했기 때문에 A팀의 포메이션을 방해했다.
별칙 : B팀의 오프사이드 반칙. 데드볼시의 반칙으로 석시딩 지점에서 5야드
- IV. 라인배커 B56은 뉴트럴존으로부터 1야드 이내에 정지하고 있다. 공격팀이 스냅을 위해 시그널을 쿨하고 있을 때에 B56은 명백하게 공격 측의 부정 출발(폴스스타트)을 유발하려고 라인맨에 대해 페인트를 하였다. **판정** : 경기지연의 데드볼 반칙. 석시딩 지점에서 5야드 벌칙

제6조 전방으로 볼 핸딩

■ A.R.7-1-6

- I. 언밸런스 'T' 포메이션에서 유자격 리시버 A83은 스크리미지 라인에 엔드로서 들어가 스내퍼의 옆에 위치하였다. 쿼터백 A10은 스냅을 즉시 A83에 볼을 전달하였다. **판정** : 볼의 움직임이 전방을 향하였으나 A83이 볼에 터치하기 전에 A10의 손으로부터 볼이 떠났으면 그것은 정당한 패스가 된다. A83이 충분히 뒤로 물러나 백워드패스나 핸드오프를 받아도 된다(정당). 그러나 그 동작이 스냅의 직후라면 핸드오프에 대한 필요사항인 '자기 팀 엔드 라인을 향해서'와 '뉴트럴존의 후방 2야드'를 만족시키는데 충분한 시간이 아니다.

제2장 | 백워드 패스와 펌블

제4조 아웃오브바운즈

■ A.R.7-2-4

- I. (a) B20이 B팀의 엔드존에서 정당한 포워드패스를 인터셉트하였다. (b) B20이 B팀의 3야드라인에서 정당한 포워드패스를 인터셉트하여 그 힘으로 엔드존에 들어갔다. (c) B20이 필드오브플레이에서 정당한 포워드패스를 인터셉트하여 그 후 자기 엔드존에 스스로 들어갔다. 어떠한 경우에서도 B20이 엔드존에서 펌블하여 볼은 굴러서 B팀의 2야드라인에서 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : 볼은 펌블된 지점(B팀의 엔드존)에서 B팀에 소속된다. (a) 터치백, (b) 3야드라인에서 B팀의 공격, (c) 세이프티 (규칙 8-5-1과 8-6-1)

제3장 | 포워드 패스

제2조 부정한 포워드패스

■ A.R.7-3-2

- I. 태클박스 바깥에 있지 않은 쿼터백 A10이 손실을 피하려고 A팀의 유자격 리시버가 없는 구역에 고의로 패스를 던져 실패하였다. **판정** : 인텐셔널 그라운딩. 벌칙 : 반칙의 지점에서 로스오브다운. 규칙 3-4-4에 저촉되지 않는 한, 스냅에서 계시 시작 (규칙 3-2-2-d-4)
- II. 전반 또는 후반의 남은 시간 1분 미만에서, A10은 프리된 리시버를 발견하지 못했다. 계시를 멈추기 위해 A팀의 유자격 리시버가 캐치할 기회가 없는 구역에 고의로 패스를 던져 실패하였다. **판정** : 부정한 포워드패스. 벌칙 -- 반칙 지점에서 로스오브다운. 레드포플레이 시그널에 계시를 시작한다.(규칙 3-2-2-e-15와 3-4-3)
- III. 전반 또는 후반의 종료 직전의 세 번째 다운에서 필드골 홀더 A4가 스냅을 머프하였으나 A4 또는 키퍼인 A3이 볼을 리커버하여 즉시 전방의 지면을 향해 던졌다. **판정** : 부정한 포워드패스. 시간을 절약하기 위한 정당한 패스의 시도라고는

인정할 수 없다. **별칙** : 파울 지점에서 로스오브다운. 규칙 3-4-4에 저촉되지 않는 한, 레디포플레이 시그널에 계시를 시작한다.(규칙 3-2-2-e-14 과 3-4-3)

- IV. 샷건 포메이션에서 스냅된 볼이 쿼터백 A12의 머리 위를 넘어갔다. A12는 볼을 리커버하여 즉시 전방의 지면을 향해 던졌다. **판정** : 부정한 포워드패스. 시간을 절약하기 위한 패스의 시도로 인정할 수 없다. **별칙** : 파울 지점에서 로스오브다운. 레디포플레이 시그널에 계시를 시작한다.(규칙 3-3-2-e-14 과 3-4-3)
- V. 전반 또는 후반의 종료 직전의 세 번째 다운. A1이 스냅을 머뜨하였다. A1 또는 A4가 머뜨된 볼을 캐치하여 즉시 전방의 지면에 던졌다. **판정** : 정당한 플레이
- VI. 전반 또는 후반의 종료 직전의 세 번째 다운에서 스내퍼로부터 7야드 후방에 위치한 A1은 스냅을 캐치하여 즉시 그 볼을 전방의 지면에 던졌다. **판정** : 정당한 플레이
- VII. 전반 또는 후반의 종료 직전, 남은 시간 몇 초에서 레디포플레이가 선언되었다. A팀이 급하게 라인업하여 볼은 쿼터백 A12에 정당하게 스냅되었다. A12는 볼을 직접 지면에 던졌다. A팀의 포메이션은 스냅 시 정당하지 않았다. 볼이 데드가 된 때 경기용 시계는 2초를 남기고 있다. **판정** : 부정한 포메이션. **별칙** : 프리비어스 지점에서 5야드. 스냅에서 계시를 시작한다.
- VIII. 쿼터백 A10이 사이드라인 방향으로 뛰어 태클박스 바깥에서 정당한 포워드패스를 던졌지만 디펜스 라인맨에 의해 배팅되고 뉴트럴존 뒤에 떨어졌다. **판정** : 정당한 플레이. 배팅되지 않았으면 볼은 뉴트럴존을 넘은 지점에 착지하였기 때문에 A10은 규칙의 조건을 충족시켰다.
- IX. A팀 40야드에서 서드에 5야드. 쿼터 A12는 패스를 하려고 포켓으로 드롭백했다. 수비수의 러시가 심한상태에서 백A22에게 백워드패스. A22는 볼을 가지고 태클박스 밖으로 나갔다. 태클당하기 직전, A22는 A팀 35야드지점에서 포워드패스를 했고 공은 뉴트럴존을 넘어, 가장 가까이 있는 A팀 유자격 리시버에서 20야드 떨어진 지점에 공이 떨어졌다. **판정** : 반칙. 인텐셔널 그라운딩. 태클박스 규칙의 예외는 오직 스냅을 받은 선수 또는 백워드패스를 컨트롤한 선수에게만 적용된다. 반칙 지점에서 로스오브다운. A팀35야드에서 포스에 10야드.(규칙 7-3-2-h-Exc.)
- X. 쿼터 A12는 샷건 포메이션위치에 있다. A12는 스내퍼로부터 백워드패스를 머뜨했고, 태클 박스안에서 A63이 공을 주웠다. 수비수의 러시가 심한 상태에서 A63은 태클박스 밖으로 나가고 볼을 던졌지만 스크리미지 라인을 넘기지 못했다. **판정** : 정당한 플레이. A63은 스냅으로부터 결과적으로 백워드패스된 볼을 컨트롤

했다..(규칙 7-3-2-h-Exc.)

- XI. A팀의 40야드 지점에서 두 번째 다운. 10야드. 슛 건 포메이션에서 A11이 스내퍼로부터 백워드패스를 받아 백 44에 볼을 핸드오프했다. A44는 스크리미지 라인 쪽으로 몇걸음 스텝을 하고 아직 태클 박스 내에 있는 A11에 백워드 패스를 던졌다. A11은 태클을 피하기 위해서 스크램블해서 태클박스 바깥으로 나갔지만 리시버를 찾지 못하고 A팀의 35야드 지점에서 리시버가 없는 지역에 패스를 던졌다. 패스는 뉴트론 존을 넘어 아웃오브바운드 지점에 떨어졌다. **판정** : 부정한 포워드패스. A팀의 35야드 지점에서 로스오브다운이 되고 3번째 다운에 15야드. A11은 패스를 던지기 전에 볼의 소지가 계속되지 않았기 때문에 정당하게 버리는 패스를 던질 권리를 잃는다.
- XII. A팀의 30야드 지점에서 3번째 다운. 10야드. 쿼터백 A11이 패스를 위해 드롭했다. A팀의 20야드 지점에서 태클 당할 것 같아 리시버가 없는 지역에 포워드 패스를 던졌다. A팀의 28야드 지점에서 태클 A77이 패슬러 캐치하여 A팀의 32야드 지점에서 태클되었다. **판정** : 부정한 포워드 패스. 패스를 던진 지점에서 로스오브다운. A팀의 20야드 지점에서 4번째 다운. 20야드. A11은 유자격 리시버가 없는 지역에 패스를 던졌기 때문에 인텐셔널 그라운딩이 된다. 부정한 터치는 정당한 포워드 패스에만 적용되므로 A77에 의한 부정한 터치는 아니다.
- XIII. QB A11이 패스하려고 드롭백하여 태클박스 바깥으로 스크램블하였다. 펄한 볼이 튕겨서 다시 QB의 손으로 돌아왔다. 그는 전방으로 볼을 패스했고 뉴트론 존을 넘은 곳에 떨어졌는데 유자격 리시버가 캐치할 수 없는 열린 공간이었다. **판정** : 정당한 플레이. A11이 다른 선수에게 볼의 소유권을 넘기지 않았다.

제4조 아웃오브바운드로 나감에 의한 자격의 상실

■ A.R.7-3-4

- I. 유자격 리시버 A88은 스스로 아웃오브바운즈에 나간 후 필드오브플레이에 돌아와 최초로 정당한 포워드패스에 터치하였다. 이 A88에 의한 터치는 B팀의 엔드 존에서 일어났다. **판정** : 부정한 터치. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 로스오브다운
- II. 정당한 포워드패스가 던져진 다운 중에 유자격 리시버 A88은 스스로 아웃오브바운즈에 나간 후 필드오브플레이로 돌아왔으나 볼에는 터치하지 않았다. 더욱이 어느 선수도 볼에 터치하기 전에 A88이 상대로부터 홀딩되었다. **판정** : A88은 포워드패스를 캐치할 자격이 없으므로 패스 인터피어런스는 아니다. 프리비어스 지점에서 10야드 벌칙

- III. 와이드리시버 A88은 B1에 의한 접촉 때문에 아웃오브바운즈에 나갔으나 그 채로 아웃오브바운즈를 20야드 달려 필드오브플레이에 돌아왔다. 그리고 B팀의 엔드존에서 정당한 패스를 캐치하였다. 판정 : A88은 즉시 인바운즈에 돌아오지 않았기 때문에 부정한 접촉반칙. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 로스오브다운.
- IV. 유자격 리시버 A44가 사이드라인 부근에서 패스패턴을 달리고 있다. 정당한 포워드패스가 자신을 향해 날아오고 있을 때, 실수로 사이드라인을 밟고 공중공중에 떠 있는 동안 패스를 머뜨하였다. 그리고 인바운즈에 착지하여 볼을 잡고, 볼을 확실하게 확보한 채 무릎이 인바운즈에 닿았다. 판정 : 패스 실패. A44가 공중에서 패스에 터치한 시점에서는 아직 인바운드로 복귀하지 않은 때이며 따라서 이미 아웃오브바운즈 상황이다. (규칙 2-27-15)

제5조 자격의 획득 또는 재획득

■ A.R.7-3-5

- I. 애초의 유자격 리시버 A1이 아웃오브바운즈에 나가 있는 동안 B팀이 사이드라인부근에서 정당한 포워드패스를 터치하였다. A1은 인바운즈에 돌아와 그 패스에 터치하였다. 판정 : B팀의 터치에 따라 모든 선수는 그 터치 이후 유자격 리시버가 된다.

제6조 패스의 성공

■ A.R.7-3-6

- I. 함께 공중에 있는 양 팀의 2명의 선수가 정당한 패스를 리시브하여 양 선수가 동시에 인바운즈에 착지하였다. 판정 : 동시 캐치; 볼은 패스를 한 팀의 것이다.(규칙 2-2-8)
- II. 함께 공중에 있는 양 팀의 2명의 선수가 볼을 리시브하여 한쪽 선수가 먼저 인바운즈에 착지하였다. 판정 : 동시 캐치는 아니다. 정당한 포워드패스는 최초에 지면에 착지한 선수에 의해 성공 또는 인터셉트한 것이 된다.(규칙 2-2-8)
- III. 인바운즈 공중의 선수가 정당한 포워드패스를 리시브했다. 또 공중에 있는 동안에 상대에 태클되어 명확하게 한순간 잡혀 있었던 후, 어떤 방향으로 옮겨졌다. 그 후 볼을 가진 채 인바운즈 또는 아웃오브바운즈에 착지하였다. 판정 : 패스의 성공. 리시브 또는 인터셉트한 선수가 즉시 지면에 착지하는 것을 저지하는 방법으로 잡은 야드라인에서 볼은 데드가 된다(규칙 4-1-3-p).
- IV. 공중의 A80이 자기 진영 30야드라인에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다.

아직 공중에 있는 동안 B40에 태클당해 A팀의 34야드라인까지 옮겨져 그곳에서 다운하였다. **판정** : A팀의 34야드라인에서 A팀의 볼(규칙 5-1-3-a).

- V. 공중의 A80이 자기 진영 30야드라인에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다. 아직 공중에 있는 동안 B40에 태클되어 A팀의 26야드라인까지 밀려와 그곳에서 다운되었다. **판정** : A팀의 30야드라인에서 A팀의 볼(규칙 5-1-3-a 예외)

- VI. A86이 B팀의 2야드라인에서 B18에 의해 정당하게 아웃오브바운즈로 밀려 나갔다. A86은 즉시 필드오브플레이에 돌아오려고 할 때 아웃오브바운즈로부터 솟아올라 공중에서 A16으로부터의 정당한 포워드패스를 리시브하였다. 그는 B팀의 엔드존에 착지하여 캐치를 성공하였다. **판정** : 패스 실패. A86이 공중에서 패스에 터치한 시점에서는 아직 인바운드로 복귀하지 않은 때이며 따라서 이미 아웃오브바운즈 상황이다. (규칙 2-27-15)

- VII. B33은 인바운즈에서 솟아올라 공중에서 A팀의 정당한 포워드패스를 리시브하였다. 그는 (a) 필드오브플레이 (b) B팀의 엔드존에 착지하면서 인터셉트를 성공하고 그때 태클을 당했다. **판정** : B33은 확보를 잃거나 규칙에 따라 볼 데드가 될 때까지 볼캐리어이다. (a) B팀의 퍼스트에 10야드 (b) 터치백 (규칙 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e, 7-3-4)

- VIII. 유자격 리시버 A89은 인바운즈에서 공중에 있는 동안 포워드패스에 터치하고 그 결과 볼의 방향이 바뀌어 (a) 유자격 리시버 A80이 패스를 캐치하였다; 또는 (b) B27이 인터셉트하였다. **판정** : 정당한 플레이이고 (a) (b) 모두 볼은 라이브인 상태이다. A89는 포워드패스를 배팅한 것이 된다.(규칙 2-2-7, 2-10-3과 9-4-1-a)

- IX. A85는 공중에서 볼을 확보하고, 지면에 떨어지는 과정에서, 최초로 원발로 인바운즈에 접촉하고, 그 후 지면에 넘어졌다. A85가 지면에 넘어질 때, 볼이 루스가 되고, 지면에 떨어졌다. **판정** : 패스 실패. 공중에 있는 리시버는 패스 성공하려면, 지면에 착지하는 과정에서도 볼의 확보를 유지해야 한다.

- X. A85는 공중에서 볼을 확보하고, 지면에 떨어지는 과정에서, 인바운즈에 원발을 최초로 접촉했다. 지면에 부딪히면서 볼을 놓쳤으나, 볼이 지면과 접촉하기 전에 그가 다시 확보했다. **판정** : 캐치. 리시버가 인바운즈의 지면에 떨어지는 과정에서 볼을 컨트롤 하지 못해도, 선수는 아직 인바운즈에 있고, 볼은 지면에 터치하지 않았기 때문에, 패스 성공이다.

- XI. A85는 공중에서 볼을 확보하고, 땅에 떨어지는 과정에서, 인바운즈에 원발을 최초로 접촉하고 아웃오브바운즈에 떨어졌다. 아웃오브바운즈에 부딪히는 즉시 볼

을 놓쳤다. **판정** : 패스 실패. 리시버가 아웃오브바운즈되었기 때문에 볼이 지면에 부딪혔거나, 안 부딪혔거나 관계없다.

- XII. 리시버 A85가 B팀 2야드라인에서 몸을 뻗어 포워드패스를 잡으려 노력했으나 스스로 지면에 넘어졌다. A85가 엔드존에 넘어졌을 때 볼은 루스가 되어 지면에 떨어졌다. **판정** : 패스의 실패. 캐치 과정에 지면에 스스로 넘어진 리시버는 지면에 닿았을 때 볼을 계속 확보하고 있어야 한다.

- XIII. 리시버 A85는 엔드존의 인바운즈에서 공중에 있고, 패스를 확보하지만, 공중에 있을 때, 수비선수에 부딪히고 그 결과 A85는 지면에 떨어졌다. 지면에 닿았을 때 볼은 루스가 되어 지면에 떨어졌다. **판정** : 패스 실패. 캐치 성립의 필요한 모든 조건이 충족되기 전에 접촉을 받은 공중의 리시버는 지면에 닿은 후에도 볼의 확보를 계속하여야 한다.

- XIV. 유자격 리시버 A80은 공중에서 정당한 포워드패스를 리시브했다. 그는 양손으로 확고하게 볼을 잡고, 지면으로 향하고 자신의 신체가 지면에 접촉하기 전에 볼의 끝 부분이 지면에 접촉했다. A80은 볼을 확실하게 확보하고, 볼은 움직이지 않았다. A80은 그 후 무릎이 지면에 닿았으나 볼을 계속 확보하고 있다. **판정** : 패스 성공

- XV. 유자격 리시버 A80이 사이드라인 부근의 공중에서 정당한 포워드패스를 캐치하였다. 필드오브플레이 방향으로 얼굴을 향한 채 착지하였을 때, 발끝이 a) 아웃오브바운즈에 넘어지기 전에 인바운즈 지면을 확실하게 끌며 접촉하였다. b) 인바운즈의 지면에 터치하고 그곳에서 연속된 움직임으로 발꿈치가 사이드라인에 닿았다. 두 경우 모두 볼을 확실하게 확보하고 있었다. **판정** : a) 패스 성공, b) 패스 실패, 연속된 ‘발끝’ - ‘발꿈치’의 착지는 하나의 동작으로 아웃오브바운즈에 착지하였다고 해석된다. 따라서 캐치는 성립되지 않는다.

제7조 패스의 실패

■ A.R.7-3-7

- I. 정당한 포워드패스에 터치하였을 때 (a)경계선에 접촉하고 있었다. (b) 아웃오브바운즈에서 뛰어올라 공중에 뛰어 올른 상태 였다. **판정** : (a) 와 (b) 모두 볼은 아웃오브바운즈로, 패스 실패. 다운은 갱신된다. 선수는 아웃오브바운즈로 나갈 경우 (리시버) 자격을 상실한다 (규칙 2-27-15, 4-2-3-a, 7-3-3).
- II. A팀의 6야드라인에서 포스에 9야드. A1이 로스를 피하려고 자신의 엔드존에서 인텐셔널 그라운딩하였다. **판정** : B팀은 벌칙 수락의 결과로 세이프티를 얻을 수

- 있다. B팀이 별칙을 사퇴한다면 B팀의 볼로서 6야드라인에서 퍼스트다운
- III. A팀의 6야드라인에서 서드에 9야드. A1은 자기 엔드존에서부터 2번째의 포워드 패스를 던졌다. B2가 인터셉트하여 A팀의 20야드라인에서 데드되었다. **판정** : B팀은 별칙의 수락에 의한 세이프티 또는 플레이의 결과 즉 A팀의 20야드라인에서 볼을 가져 B팀의 퍼스트다운을 선택할 수 있다.

제8조 부정한 접촉과 패스인터피어런스

■ A.R.7-3-8

- I. 뉴트럴 존을 넘은 포워드 패스를 수비하던 B33은 볼을 등지고 유자격 리시버 A88의 얼굴 앞에 양팔을 흔들었으나 접촉은 없었다. **판정** : 반칙 아님. 접촉이 없다면 디펜스 패스 인터피어런스 반칙이 아니다.
- II. 와이드 리시버 A80은 뉴트럴존을 넘어 15야드의 지점에서 뉴트럴존에 등을 향했다. 패서는 A80이 머리 위로 뻗은 손의 위를 넘어가는 볼을 던졌다. 볼은 오버스로되어 (캐치 불가능한 패스) A80을 넘을 때에 B2가 페이스마스크를 잡아당겨 A80을 넘어뜨렸다. **판정** : 퍼스널 파울(규칙 9-1-2-f), 패스 인터피어런스는 아니다. 별칙 : 프리비어스 지점에서 15야드. A팀의 퍼스트에 10야드. 악의적인 반칙 자는 자격몰수
- III. 와이드 리시버 A83은 가장 가까운 인테리어 라인맨으로부터 10야드 떨어진 곳에서 필드 중앙을 향하여 비스듬히 달리고 있다. 볼이 던져지기 전에 라인 백 B1이 A83을 정당하게 블럭하여 넘어졌다. **판정** : 허리아래의 블럭이 아니라면 정당하다. (규칙 9-1-6)
- IV. 스냅 시에 스크리미지 라인 상의 A88은 태클에서 10야드 떨어진 곳에 있고, A44는 A88의 4야드 안쪽의 백필드에 있다. A팀의 패서가 볼을 던지기 직전, 뉴트럴 존을 5야드 넘은 지점에서 A88이 B1과 접촉하였다. 패스는 A88가 B1과 접촉한 지점의 바깥으로 이동하고 있는 A44에 던져졌다. **판정** : A팀의 공격팀 패스 인터피어런스 반칙. 프리비어스 지점에서 15야드 별칙
- V. 볼이 던져지기 전에 와이드 리시버 A88은 4야드 전진하여 B1의 정면으로 이동하였다. 그 지점에서 B1은 A88을 밀어 그 후 A88은 양손을 사용하여 B1과 접촉하였다. **판정** : 정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘었다면 A팀의 공격팀 패스 인터피어런스 반칙. 별칙 : 프리비어스 지점에서 15야드
- VI. 볼이 던져지기 전에 와이드리시버 A88은 안쪽으로 달리고, 라인베커 B1이 이것을 블럭하려고 하였다. A88은 양손을 사용하여 B1을 밀었다. **판정** : 정당한 포워

드패스가 뉴트럴존을 넘었다면 A팀의 공격팀 패스 인터피어런스 반칙. B1의 최초 접촉이 뉴트럴존을 넘는 지점에서의 허리아래의 블록이라면 B팀도 반칙을 범한 것으로 양 팀의 라이브볼 중의 반칙으로 상쇄된다.

- VII. 스프레드 리시버 A88은 10야드를 달려, 직각으로 커트하여 사이드라인을 향해 나아갔다. 볼이 던져진 후 A88이 캐치가능한 포워드패스에 터치하기 전에 B2는 태클, 블록, 움켜잡거나 푸싱으로 A88에 접촉하였다. **판정** : B팀의 수비팀 패스 인터피어런스 반칙, 벌칙 - 반칙 지점에서 퍼스트다운
- VIII. 타이트 엔드 A80은 B팀의 세컨더리를 향해 10야드 나아가 골포스트를 향해 커트하였다. B1은 A80의 1보 후방의 바깥쪽에 위치하여 정당한 포워드패스가 던져진 후 볼이 A80의 펼친 양손을 지날 때 태클, 블록, 움켜잡거나 푸싱으로 A80에 접촉하였다. **판정** : B팀의 수비팀 패스 인터피어런스 반칙. **벌칙** : 프리비어스 지점에서 15야드 이내에서의 반칙의 경우는 반칙의 지점에서 퍼스트다운. 프리비어스 지점에서 15야드 이상에서 반칙한 경우는 프리비어스 지점으로부터 15야드 벌칙을 부과하여 퍼스트다운
- IX. A88과 B2는 거리를 두지 않고 달리고 있다. 볼이 던져지기 전 또는 던져진 후, 발이 꼬여 A88, B2의 한쪽 또는 양쪽이 넘어졌다. 양자모두 고의로 발을 걸지는 않았다. **판정** : 반칙이 아니다.
- X. 패스를 던지기 전, 와이드리시버 A88과 수비팀의 B1은 뉴트럴존을 넘어 15야드 부근에서 어깨를 나란히 하면서 달리고 있다. A88은 사이드라인 측에 있고 B1은 해시마크 쪽이었다. A88은 안쪽 코스로 바꾸려 하였으나 B1이 움직이지 않아 A88이 B1에 충돌하였다. **판정** : 볼이 던져지지 않았으므로 반칙이 아니다.
- XI. 와이드리시버 A88과 수비팀의 B1은 뉴트럴존으로부터 15야드 부근에서 어깨를 나란히 하고 달리고 있다. A88은 사이드라인 측에 있고 B1은 해시마크 쪽이었다. 정당한 포워드패스는 골포스트를 향해 던져졌다. 볼이 공중에 있는 동안에 A88이 캐치가능한 포워드패스를 향하여 코스를 바꿨다. B1은 코스를 바꾸지 않고 패스를 향하려 하지 않았다. A88은 B1과 충돌하였다. **판정** : B팀의 수비팀 패스 인터피어런스 반칙. **벌칙** : 프리비어스 지점에서 15야드, 퍼스트다운
- XII. 슬롯 백 A44는 골라인의 파일론 방향을 향해 다운필드의 25야드 부근을 달리고 있다. 세이프티 B1은 볼이 던져질 때에 파일론과 A44의 중간에 위치하였다. B1이 명백하게 스피드를 떨어뜨려 캐치 가능한 볼이 지면에 닿기 전에 A44에 충돌하였다. **판정** : B팀에 의한 패스 인터피어런스 반칙. **벌칙** : 프리비어스 지점에서 15야드로 퍼스트다운

- XIII. 볼이 던져지기 전 또는 던져진 후에 타이트 엔드 A80은 패스패턴의 포메이션으로 필드를 가로질러 프리비어스 지점으로부터 25야드의 지점에서 세이프티 B1과 접촉하였다. 스냅 시 타이트 엔드 A80의 반대쪽에 있던 와이드리시버 A88은 A80과 B1이 접촉한 장소의 후방을 가로질러 정당한 포워드패스를 캐치하였다. 판정 : A팀의 공격팀 패스 인터피어런스 반칙. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 15야드
- XIV. B팀의 5야드라인에서 A팀의 포스에 골. A팀의 정당한 포워드패스는 실패하였으나 B팀이 1야드라인 상 또는 엔드존에서 패스 인터피어런스의 반칙을 범하였다. 판정 : B팀의 2야드라인에서 A팀의 퍼스트에 골
- XV. 뉴트럴존을 넘은 포워드패스 중에 A80의 방향으로 던져진 패스를 A80과 B60이 캐치를 시도하였다. 패스는 높았고 캐치불가능으로 판정되었다. 패스가 머리 위를 지나고 있을 때 A80은 B60의 가슴을 밀었다. 판정 : 공격팀 패스 인터피어런스는 아니다.
- XVI. 뉴트럴존을 넘은 정당한 포워드패스 중에 A80의 방향에 던져진 패스를 A80과 B60이 캐치를 시도하였다. A14는 패스를 던지기 전 또는 캐치 불가능한 패스가 공중에 있는 동안 패스를 캐치하려고 하지 않고 다운필드에서 B65를 블록하였다. 판정 : A팀의 공격팀 패스 인터피어런스 반칙. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 15야드

제9조 접촉 방해

■ A.R.7-3-9

- I. 뉴트럴존을 넘은 정당한 포워드패스가 어느 팀의 유자격 리시버에 의해 닿거나 머프된 후 혹은 심판원에 닿은 후 패스가 공중에 있는 동안에 A팀이나 B팀의 누군가가 뉴트럴존을 넘은 유자격 리시버인 상대에 홀딩 또는 기타의 반칙하였다. 판정 : 패스 인터피어런스의 반칙은 패스가 터치된 후에는 적용되지 않는다. 루스볼 중의 반칙으로 벌칙이 적용된다. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 10야드 또는 15야드(규칙 9-3-6)
- II. 뉴트럴존을 넘지 않은 정당한 포워드패스에서 유자격 리시버 A1이 B1의 바로 앞 위치에서 패스에 터치하려고 할 때, B1이 A1을 밀어 패스는 실패했다. 판정 : 정당한 플레이, 반칙은 아니다. 인터피어런스 규칙은 뉴트럴존 후방에서는 적용되지 않는다.(규칙 7-3-9-d, 9-1-2-d 예외와 9-3-3-c 예외5)
- II. 사이드라인 부근에서 패스 패턴을 뛰고 있던 A88이 사이드라인에 닿은 직후에

수비수 한 명이 부딪힌 후 볼을 그라운드에 배팅하였다. **판정** : DPI가 아니다.
A88이 아웃오브바운즈에 닿는 순간 무자격 리시버가 된다. (규칙 7-3-3)

제10조 무자격리시버가 다운필드에 나간 경우

■ A.R.7-3-10

- I. 무자격 리시버인 라인맨 A70은 뉴트럴존을 3야드 이상 넘었으나 상대와 접촉은 없었다. A70은 바깥으로 아크를 그려 A10이 뉴트럴존을 넘는 정당한 포워드패스를 던지기 전에 다시 뉴트럴존의 후방으로 돌아왔다. **판정** : 무자격 리시버의 다운필드 침입. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 5야드
- II. 무자격리시버인 라인맨 A70은 뉴트럴존에서부터 1야드 이내에서 상대와 접촉하였다. A70은 B4를 뉴트럴존을 넘어 3야드 이상 밀어내고 A1이 뉴트럴존을 넘는 정당한 포워드패스를 던지기 전에 뉴트럴존 후방으로 돌아왔다. **판정** : A팀의 무자격 리시버의 다운필드 침입 또는 공격팀의 패스 인터피어런스 반칙. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙이나 프리비어스 지점에서 15야드(규칙 7-3-8-b)
- III. A-37에서 1 & 10. 무자격 라인맨 A70이 스냅시 달려나가 다운필드로 진입했다. 패서가 볼을 던지는 순간 A70의 헬멧 끝 부분이 A-40 평면을 뚫었다. 패스는 뉴트럴 존을 넘어 A-39에 떨어져 실패했다. **판정** : 무자격 리시버 다운필드 반칙. 패스를 던질 때 A70의 신체 일부가 뉴트럴 존에서 3야드를 넘었다.

제11조 부정한 터치

■ A.R.7-3-11

- I. 전반 또는 후반 종료 직전, 태클박스 바깥에 있지 않은 쿼터백 A10이 로스를 피하려고 고의로 무리한 패스를 던져 무자격 리시버 A58이 캐치하려고해서 터치된 후 패스 실패하였다. **판정** : 인텐셔널 그라운드잉의 반칙. 부정한 패스이므로 부정한 터치 반칙은 아니다.
벌칙 - 패스를 던진 지점에서 로스오브다운. 스냅에서 계시를 시작. (규칙 3-3-2-d-4 와 7-3-2-f). 피리어드가 종료되어도 피리어드 연장은 없다.
- II. A팀은 자기 진영 10야드 지점에서 스냅하여, A10은 후퇴하여 무자격리시버 A70에 포워드패스를 던졌다. 그때 A70은 자기 진영의 엔드존에 있었으나 (a) 패스를 캐치하려고 볼에 터치하였으나 패스는 실패하였다. (b) 캐치하여 엔드존에서 넘어졌다, 혹은 (c) 캐치하여 자기 진영 3야드까지 전진해서 넘어졌다. **판정** : (a) B팀이 벌칙을 수락한다면 5야드의 벌칙. 벌칙을 사퇴한다면 다운을 갱신한다. (b)

A팀에 의한 원동력 때문에 볼이 엔드존에 들어갔으므로 B팀은 세이프티나 프리 비어스 지점에서의 벌칙 중에서 선택할 수 있다. (c) 벌칙이 사퇴한다면 다운은 갱신된다. B팀에게는 벌칙을 선택하는 것보다 볼 데드 지점을 선택하는 것이 유리하다.

- 주 : (a) (b) (c) 모두 A팀의 유자격 리시버의 위치 또는 볼을 던질 때 A10의 위치에 따라 인텐셔널 그라운딩이 된다.) (규칙 10-1-1-b) 인텐셔널 그라운딩이 적용된다면 부정한 터치는 적용되지 않는다.

제12조 정당한 포워드패스 플레이중 B팀의 퍼스널 파울

■ A.R.7-3-12

- I. A팀의 20야드라인에서 공격. A11에서 A88에로의 포워드 패스가 던져졌을 때 B88이 A79의 헬멧을 손으로 강타한 반칙이 발생했다. 플레이 결과 (a) 10야드의 패스가 성공하여 자기진영 30야드에서 A88이 다운되었다. (b) 실패 혹은 인터셉트 당했다. **판정** : (a) A-30에서 벌칙을 시행하여 A-45에서 퍼스트 다운. (b) 프리 비어스에서 벌칙을 시행하여 A-35에서 A팀 공격. (규칙 9-1 벌칙)

제 8 편

득 점

제2장 | 터치다운

제1조 득점이 되는 경우

■ A.R.8-2-1

- I. 볼캐리어 A1이 득점을 얻기 위해 달리고 있을 때, 우측 사이드라인과 골라인의 교차점에 있는 파일론에 발이 닿았다. 이때 A1은 오른손으로 볼을 쥐고 있고 그 위치는 사이드라인의 외측이었다. **판정** : 터치다운인가 아닌가는 규칙에 따라 볼이 데드가 된 때의 골라인과 볼의 최대전진지점과의 위치관계에 의한다.(규칙 4-2-4-d와 5-1-3-a)
- II. 필드오브플레이에서 볼을 전진시키고 있는 볼캐리어 A1이 골라인 2야드 지점에서 공중으로 날랐다. 최초로 지면에 떨어진 곳이 골라인을 3야드 넘은 아웃오브바운즈였다. 볼은 볼캐리어가 확보한 채 파일론 위를 통과하였다. **판정** : 터치다운(규칙 4-2-4-e)
- III. 공중의 볼캐리어 A21이 확보한 볼이 1야드라인에서 사이드라인을 가로질러 파일론 바깥을 통과하고, A21의 확보 하에 아웃오브바운즈로 선언되었다. **판정** : 볼은 1야드라인에서 아웃오브바운즈로 선언된다.(규칙 2-11-1과 4-2-4-e)
- IV. 쿼터백 A12가 B팀의 엔드존에 서 있는 자기편에 포워드패스를 성공했다. (a) 볼이 손에서 떠날 때 A12는 뉴트럴존을 넘었었다. (b) 리시버의 유니폼 번호가 73이었다. **판정** : (a), (b) 모두 플레이의 결과는 터치다운이다. B팀의 선택에 따라 별책이 시행된다.
- V. 볼캐리어 A22가 골라인 전방 1야드에서 골라인으로 다이빙했다. 볼은 확보된 상태에서 (a) 파일론에 닿았다. (b) 파일론 위를 통과했다. (c) 파일론 안쪽 골라인을 통과했다. A22는 그 후 골라인을 3야드 넘어 아웃오브바운즈 지점에 착지했다. **판정** : (a),(b),(c) 모두 플레이의 결과는 터치다운이다. 모든 경우에 A22의 확보

하에 볼이 골라인의 면을 통과했다.

- VI. 볼캐리어 A22가 골라인 오른쪽 파일론을 향하고 있다. 그는 골라인 전방 2야드에서 다이빙했거나, 상대에 블록당해 공중을 날랐다. A22의 오른손에 확보된 볼은 골라인 후방 1야드에서 사이드라인을 가로질러 파일론보다 바깥을 통과하고 그 후 (a) 발 또는 왼손으로 파일론을 접촉했다. (b) 골라인 3야드를 넘은 아웃오브바운즈 지점에 최초로 접촉했다. **판정** : (a) 터치다운, A22은 파일론을 접촉하였으므로 골라인의 면은 연장된다. (b)터치다운이 아니다. A22는 파일론에도 엔드존의 지면에도 접촉하지 않았기에 골라인의 면은 연장되지 않는다. 볼은 골라인 전방 1야드에서 아웃오브바운즈된 것이다.
- VII. 볼캐리어 A22가 골라인 오른쪽 파일론을 향하고 있다. 그는 볼을 오른손에 확보하고 있고, 연장된 골라인의 바깥 (즉, 파일론 오른쪽)을 통과했다. 그 후 A22는 (a) 골라인을 밟았다. (b) 골라인 바로 전에서 사이드라인을 밟았다. **판정** : (a) 터치다운, A22은 엔드존의 지면에 접촉하였으므로 골라인의 면은 연장된다. (b)터치다운이 아니다. 골라인의 면은 연장되지 않는다. 볼은 사이드라인을 통과한 지점에서 아웃오브바운즈가 된다.
- VIII. 볼캐리어 A22가 골라인 오른쪽 파일론을 향하고 있다. 그는 볼을 오른손에 확보하고 있다. 볼이 (a) 파일론을 통과하지 직전 또는 (b) 파일론의 오른쪽 바깥쪽)의 연장된 골라인을 통과하기 직전에 그의 발이 파일론을 접촉했다. **판정** : (a)와 (b)는 터치다운이 아니다. 파일론은 아웃오브바운즈이기 때문에 A22가 파일론에 접촉했을 때 볼은 데드가 된다. 따라서 양 경우 모두 골라인을 넘기 전에 볼은 데드가 된다.
- IX. 볼캐리어 A1이 골라인 가까운 오른쪽 사이드라인의 근처에서 히트되어 전진을 멈췄다. 그가 멈췄을 때 볼을 오른손에 쥐고 있고 골라인을 넘어서 (a) 파일론의 안쪽이었다. (b) 파일론의 바깥이었다. **판정** : (a) 터치다운, 볼은 골라인을 넘었을 때 데드가 된다. (b) 그의 신체는 엔드존이나 파일론에 접촉하지 않았기 때문에 터치다운이 아니다. 이 경우 골라인의 면은 연장되지 않는다.
- X. 볼캐리어 A33은 B팀 골라인을 향해 달리고 있었다. 그는 1야드라인 내에서 볼을 떨어뜨렸지만 터치다운했다고 생각하고 엔드존을 한 바퀴 돈 다음 팀메이러로 갔다. 어느 심판이 터치다운이 아니라는 시그널을 했다. 펄블된 공은 골라인 안쪽인지 바깥쪽인지 모르지만 골라인 가까이에 맞은 후 엔드존으로 들어가 구르고 있었고, 볼이 정지되기도 어느 선수도 공을 리커버할 시도를 하지 않을 때 심판은 데드볼을 선언했다. **판정** : 터치다운. 볼은 데드볼 지점에서 마지막으로 소

유한 팀에게 속한다. 정의에 따라 상대방의 엔드존에서 판정된(awared) 펌블은 터치다운이다.(규칙 7-2-5)

제3장 | 트라이다운

제1조 득점이 되는 경우

■ A.R.8-3-1

- I. 트라이 중에 B팀이 볼을 확보한 후 펌블하고, A팀이 B팀의 엔드존에서 리커버하였다. **판정** : B팀의 펌블이 일어난 것은 패스를 인터셉트한 후이거나 펌블을 캐치 또는 리커버한 후이거나 혹은 백워드패스를 리커버한 후이다. 터치다운이 되고 A팀에 2점을 부여한다.(규칙 8-3-2-d-1)
- II. A팀의 트라이 킥이 블록되어 뉴트럴존을 넘은 지점에서는 아무도 터치하지 않은 상태에서 B19가 엔드존에서 머프하여 A66이 엔드존에서 리커버하였다. **판정** : A팀에 2점을 부여한다.

제2조 득점의 기회

■ A.R.8-3-2

- I. 트라이 중에, A팀의 펌블에 B2가 새로운 원동력을 추가하여 B팀의 엔드존에서 B팀이 리커버하고 그 자리에서 데드 되었다. **판정** : 세이프티, A팀에 1점을 부여한다. (규칙 8-3-1과 8-5-1)
- II. 트라이 중에 A팀의 펌블을 B2가 엔드존에 킥하여 그곳에서 B팀이 리커버하고 데드되었다. **판정** : A팀의 세이프티 또는 A팀의 볼에 대한 부정확한 킥에 대한 벌칙을 수락하여 (규칙 8-3-1, 규칙 8-3-3-b-1) 리플레이한다.
- III. 1점의 트라이 중에 B2가 A1의 킥을 블록하였다. 뉴트럴존을 넘지 않은 볼을 A2가 주워 올려 전진시켜 B팀의 골라인을 넘었다. **판정** : A팀에 1점을 부여한다(규칙 8-3-1).
- IV. 1점의 트라이 중에 A팀의 킥이 블록되었다. A2는 필드오브플레이의 뉴트럴존을 넘은 지점에서 볼을 주워 올렸다. **판정** : A2가 볼을 주워 올린 지점에서 볼은 데드되고 트라이는 종료된다.

- V. 1점의 트라이 중에 A팀의 킥이 블록되었다. 뉴트럴존을 넘은 지점에서 터치되지 않은 볼이 (a) B팀의 1야드라인에서 B3에 리커버되었다. (b) B팀의 엔드존에서 지면에 닿았다. **판정** : (a) B3은 볼을 전진시킬 수 있다. (b) 볼은 데드되고 트라이는 종료된다.(규칙 8-3-1)
- VI. 1점의 트라이 중에 A팀의 킥이 블록되어 볼은 B3이 리커버하여 전진하여 A팀의 골라인을 넘었다. B3의 런 도중에 B4가 클리핑하였다. **판정** : 득점은 아니며 트라이는 종료되고 벌칙은 규칙에 따라 사퇴된다.(규칙 8-3-4-b)
- VII. 트라이 중에 B1은 엔드존에서 A팀의 정당한 포워드패스를 인터셉트하여 달려가서 A팀의 골라인을 넘었다. (a) 런 도중에 반칙은 없었다. (b) 런 도중에 B3이 클리핑하였다. (c) 런 도중에 A2가 반칙하였다. **판정** : (a) B팀에 2점을 부여한다. (b) 득점이 아니다. 트라이는 종료되고 벌칙은 규칙에 따라 사퇴된다. (c) B팀에 2점을 부여하고 벌칙은 규칙에 따라 사퇴된다.(규칙 8-3-1, 8-3-4-a, b)
- VIII. 트라이 중에 A1은 스내퍼로부터 손에서 손으로의 스냅을 머프하였고 그것을 A2가 리커버하여 상대의 엔드존에 달려 들어갔다. **판정** : A팀의 2점 획득(규칙 2-10-2)
- IX. 1점짜리 트라이 시도 중 A팀의 킥이 블로킹되어 B75가 2야드 지점에서 리커버하였다. B75가 전진하려고 시도하다가 펄쩍하고 볼은 엔드존으로 굴러갔고 B61에 의해 리커버하였다. **판정** : 세이프티. A팀의 1점 획득(규칙 8-1-1)

제3조 트라이 중 팀 확보 변경 전의 반칙

■ A.R.8-3-3

- I. 트라이 중의 A팀의 정당한 킥이 아직 누구에게도 터치되지 않은 채 공중에 있고 뉴트럴존을 넘을 때 어느 팀의 반칙이 있었다. **판정** : A팀에 의한 반칙이 있고, 트라이가 실패로 B팀이 볼을 확보하고 있지 않으면 트라이는 종료된다. A팀에 의한 반칙이 있고 트라이가 성공되었다면 프리비어스 지점에서 벌칙을 시행한다. B팀에 의한 반칙이 있고 트라이가 성공하였다면 A팀이 벌칙을 수락하여 2점의 득점을 노리지 않는 한 1점이 기록된다. 트라이에서는 포스트스크림지 킥의 시행이 적용되지 않는다. 성공적인 트라이 중 B팀의 퍼스널 파울은 다음 킥오프에서 부과하거나 연장전의 석시딩 지점에서 부과한다. 킥이 실패하였다면 A팀은 벌칙을 수락하고 리플레이를 할 수 있다.
- II. 트라이 중에 양 팀이 반칙을 범했다. 그때 경기 시간은 거의 없고 B팀은 볼을 확보하지 못했다. **판정** : 프리비어스 지점에서 리플레이

- III. B-3의 중간 지점에서 트라이를 위해 정렬했는데 A팀이 폴스스타트 반칙을 범해 B-8 지점이다. 킥 시도가 블로킹 당했으나 스냅시 B77이 뉴트럴 존에 있었다. 벌칙에 의해 볼은 B-4에 놓였고 다운 반복. 이 때 A팀이 볼을 오른쪽 해시마크에 놓아 달라고 요청했다. **판정** : 심판들은 이 요청을 받아들여 B-4의 오른쪽 해시마크에 볼을 놓고 레디포플레이.
- IV. 트라이 중, B팀이 포워드패스를 인터셉트했으나 그 전에 양 팀의 반칙이 발생했다. 인터셉트하여 달려가던 중에 (a) B23이 클리핑했다. (b) A18은 볼캐리어의 페이스 마스크를 비틀며 태클했다. **판정** : (a), (b) 반칙은 상쇄. 다운의 반복
- V. 트라이 중, B79는 스냅 시 뉴트럴존에 들어가 있었다. B20은 포워드패스를 인터셉트하고, A55는 페이스 마스크를 잡아당기며 B20을 태클하였다. **판정** : 반칙은 상쇄. 다운 반복

제4조 트라이 중 팀 확보 변경 후의 반칙

■ A.R.8-3-4

- I. B15는 A팀의(트라이 중의) 정당한 포워드패스를 인터셉트하여 필드의 중앙을 달리고 있을 때 A19에 태클 당했다. 그때 A19는 B15의 페이스 마스크를 잡아당겼다. **판정** : 트라이는 종료된다. 벌칙은 공식규칙에 따라 사퇴된다.
- II. B1은 A팀의 (트라이 중의) 정당한 포워드패스를 인터셉트하여 필드 중앙까지 달려나갔다. 인터셉트의 런 중에 B2가 B팀의 엔드존에서 클리핑하였다. **판정** : 벌칙은 공식규칙에 따라 사퇴된다.
- III. 2점짜리 트라이 중, A팀의 부정한 시프트 반칙이 있고, 그 후, A팀이 펌블했다. B21이 펌블을 리커버하여 달려갔으나 B45가 클리핑을 했고 A80은 상대방을 때렸다. B21은 볼을 엔드존으로 가지고 들어갔다. **판정** : A80은 자격몰수. 점수는 인정하지 않고, 반칙은 상쇄된다. 다운은 반복되지 않고 트라이는 종료
- IV. 2점짜리 트라이 중, A팀은 부정한 시프트의 반칙이 있고, 그 후 A팀이 펌블하였다. B21이 펌블을 리커버하여 달려갔고, 그 사이에 A80이 상대를 때렸다. B21은 볼을 엔드존으로 가지고 들어갔다. **판정** : 점수는 인정되고, A80의 반칙에 대한 벌칙은 다음의 킥오프 때 또는 연장전의 석시당 지점에서 시행한다. A80은 자격몰수

제4장 | 필드골

제2조 다음 플레이

■ A.R.8-4-2

- I. B팀의 40야드라인에서 포스에 8야드. A팀은 필드골을 시도했으나 터치되지 않은 볼이 B팀의 7야드라인에 멈췄다. **판정** : B팀의 40야드라인에서 B팀의 볼
- II. B팀의 40야드라인에서 포스에 8야드. A팀은 필드골을 시도했으나 B팀의 10야드라인에서 B1에 터치되어 5야드라인에서 아웃오브바운즈가 되었다. **판정** : B팀의 5야드라인에서 B팀의 볼
- III. B팀의 40야드라인에서 포스에 8야드. A팀은 필드골을 시도하였으나 볼은 3야드라인 상에 직접 떨어져서 엔드존으로 튀어 올랐다. 볼이 공중에 있는 동안 B팀의 선수가 엔드존에서 리시브하여 그대로 다운되었다. **판정** : 터치백, (규칙 8-6-1-b) 20야드라인에서 B팀의 볼
- IV. B팀의 18야드라인에서 포스에 8야드. A팀의 실패한 필드골에서 볼은 엔드존으로부터 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : 20야드라인에서 B팀의 볼
- V. A팀의 필드골이 뉴트럴존을 넘은 지점에 떨어져 실패된 후 바운드되어 다시 뉴트럴존 후방으로 돌아왔다. 그 볼을 B1이 리커버하여 엔드존에 들고 들어갔다. **판정** : 터치다운(규칙 6-3-5)
- VI. B팀의 18야드라인에서 포스에 6야드. A팀의 필드골이 뉴트럴존을 넘은 지점에 떨어져 실패한 후, 바운드되어 다시 뉴트럴존 후방 B팀의 28야드라인까지 돌아와, 그곳에서 아웃오브바운즈 되거나 어느 팀이 리커버하여 데드가 되었다. 뉴트럴존을 넘은 지점에서는 터치가 없었다. **판정** : B팀의 볼. B팀의 28야드라인에서 퍼스트에 10야드(규칙 6-3-5, 6-3-7)
- VII. A팀이 B-15에서 필드골을 시도하기 위해 볼을 스냅했다. 킥은 블록당했고 뉴트럴 존을 넘어 B-12에 떨어졌다. 양 팀의 선수 모두 뉴트럴 존을 넘은 지점에서 볼에 터치하지 않았고 볼은 뉴트럴 존 후방으로 바운드되어 돌아와 (a) B-17 지점에서 아웃오브바운즈로 나갔다. (b) B팀의 25야드 지점에서 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : (a) B팀의 볼. B-17에서 퍼스트 다운. (b) B팀의 볼. B-25에서 퍼스트 다운. (규칙 6-3-7, 8-4-2-b)
- VIII. B-10에서 4 & G. 필드골이 블록되어 B-7에 떨어졌고, 튀어서 B-13에 떨어지는 데 B-44가 머프했다. A44가 B-11에서 확보했다. **판정** : B-11에서 A팀의 1 &

제5장 | 세이프티

제1조 특점이 되는 경우

■ A.R.8-5-1

- I. 자기 엔드존에서 스냅을 받은 A10이 넘어졌다. 그때 볼은 골라인 상에 있었고 볼의 끝이 필드오브플레이에 있었다. **판정** : 세이프티. 데드볼 일부가 볼캐리어의 골라인 상에 있기 때문
- II. 스크리미지킥이 뉴트럴존을 넘었거나 넘지 않았거나 혹은 최초로 B팀이 터치하였거나 터치하지 않았거나 볼은 엔드존에 되돌아오고, A팀이 그 볼을 확보한 상태에서 데드가 되었다. **판정** : 세이프티(규칙8-7-1)
- III. B1이 자기 엔드존의 깊은 곳에서 정당한 포워드패스를 인터셉트하고 (트라이는 아님) 그것을 들고 뛰다가 엔드존을 나오기 전에 넘어졌다. 그 런 중에서 B2가 A1을 엔드존에서 클리핑하였다. **판정** : 플레이어의 결과, 볼은 B팀의 확보 하에 엔드존에 놓였으므로 세이프티
- IV. B1이 B팀의 5야드라인과 골라인 사이에서 포워드패스 또는 펌블을 인터셉트하거나 혹은 스크리미지킥이나 프리킥을 캐치하여 그 힘으로 엔드존으로 들어갔다. 그 볼이 B팀의 확보 하에 엔드존에서 데드로 선언되었다. **판정** : 패스나 펌블이 인터셉트된 지점, 또는 킥이 캐치된 지점에서 B팀의 볼. 같은 상황에서 B1이 펌블, 백워드패스 혹은 킥을 리커버하여도 같은 규칙이 적용된다.
- V. B1이 B팀의 5야드라인과 골라인 사이에서 포워드패스 또는 펌블을 인터셉트하거나 혹은 스크리미지킥이나 프리킥을 캐치하여 그 힘으로 엔드존에 들어갔다. 볼이 데드로 선언되기 전에 B2가 엔드존에서 클리핑의 반칙을 범했다. B1은 엔드존을 나가지 못하고 볼은 데드로 선언되었다. **판정** : 벌칙에 따라 세이프티. 시행기점은 런엔드의 지점이다. 이 경우 자기의 5야드라인과 골라인 사이에서 B1이 볼을 확보한 지점이 된다. 반칙은 시행기점의 후방에서 일어났다.
- VI. A팀의 펌블 또는 백워드패스가 지면에 떨어졌다. B팀이 리커버하려 하였으나 그 볼을 머프하였고 볼은 A팀의 골라인을 넘었다. A팀이 볼의 위를 덮쳤으나 볼은 엔드존으로부터 아웃오브바운즈에 나갔다. **판정** : 세이프티. 볼의 원동력은 펌블

또는 패스에 의한 것이다.(규칙 8-7-2-a)

- VII. A36이 자기 골라인의 후방에서 펀트하려 했으나 볼을 머뜨하였다. A36은 볼을 리커버한 후 달려, 사이드라인과 골라인의 교차점에서 파일론에 닿았다. **판정** : A36이 사이드라인이나 파일론에 저촉하였을 때에 볼 전체가 필드오브플레이에 들어 있지 않은 경우에는 세이프티이다. 볼캐리어가 사이드라인이나 파일론에 접촉했을 때의 볼의 선단 위치가 데드의 지점이 된다.(규칙 2-31-3과 4-2-3-d, e)
- VIII. B40이 B팀의 4야드라인에서 인터셉트하였다. B40은 그 힘으로 자기 엔드존에 들어갔으나 도중에 1야드라인에서 펌블하였다. (a)펌블한 B40이 엔드존에서 리커버하였다. (b)펌블한 B40의 동료 B45가 엔드존에서 리커버하였다. **판정** : (a) (b) 모두 세이프티
- IX. B47은 B팀 3야드에서 인터셉터를 하였다. 모멘텀에 따라 엔드존안으로 들어가고 펌블 하였다. 볼은 필드오브플레이에서 구르고 있었다. A33이 B팀 2야드에서 볼을 리커버하려고 했지만 볼을 히트하고 펌블했다. 볼은 엔드존안으로 들어간 후 엔드라인 바깥으로 나가버렸다. **판정** : 터치백. B팀 볼로 B팀 20야드에서 퍼스터에 10야드. 모멘텀 규칙은 오직 볼이 엔드존안에 있고 데드선언이 될 때만 적용된다.(규칙 8-6-1)
- X. B팀 20야드에서 서드에 5야드. 디펜스 백 B44가 자기팀 엔드존에서 포워드패스를 인터셉터하고, 아직 엔드존에 있을 때 펌블하였다. 공은 앞으로 굴러서 필드오브플레이로 들어갔고, 공을 두고 서로 다투다가 볼은 엔드존으로 도로 들어갔다. (a) B44가 엔드존에서 볼을 리커버했다. (b) 엔드라인을 넘었다. **판정** : (a)와 (b)는 세이프티. A팀에게 2점. 두 번째 엔드존으로 들어가게 한 볼에 대한 원동력은 B44의 펌블이다. 볼을 리커버하려고 서로 다투는 것은 새로운 원동력을 만든 게 아니다. 모멘텀 규칙은 볼이 엔드존에 있지 않으면 적용하지 않는다.(규칙 8-7-2)

제6장 | 터치백

제1조 터치백의 선언

■ A.R.8-6-1

- I. A팀의 펌블이 B팀의 골라인과 사이드라인의 교차점에서 파일론에 닿았다. 판

정 : 터치백, 20야드라인에서 B팀의 볼이 된다(규칙 7-2-4-b).

- II. B1이 자기 엔드존에서 A팀의 정당한 포워드패스를 인터셉트하였다. 그 후 B1이 아직 엔드존에 있는 동안에 A1이 B1의 손으로부터 볼을 빼앗았다. **판정 :** 터치다운. 볼은 인터셉트되어도 자동으로 데드가 되지 않지만, A1이 확보하였을 때 데드가 된다. 그러나 B팀의 선수가 인터셉트후에 볼을 전진시킬 의사가 없다고 판단할 수밖에 없는 시간이라면 심판은 터치백을 선언하는 것이 타당하다.
- III. B팀 20야드에서 서드에 5야드. 디펜스백 B44가 자기팀 엔드존에서 포워드패스를 인터셉터 하고, 아직 엔드존에 있을 때 펌블하였다. 공은 앞으로 굴러서 필드 오브플레이에 들어갔고, 공을 두고 서로 다투다가 A33이 볼을 엔드존으로 찼고 볼은 엔드라인을 넘어갔다. **판정 :** B팀 30야드에서 B팀 퍼스트에 10야드. 플레이의 결과는 터치백이고, 일리걸키킹의 10야드 벌칙 시행의 베이식지점은 B팀 20야드다. A33이 키킹으로 인해 새로운 원동력이 생겼기 때문에 터치백이다.(규칙 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2(a))

제7장 | 책임과 원동력

제2조 최초의 원동력

■ A. R. 8-7-2

- I. 볼캐리어 A1이 B팀의 골라인을 향하여 달리고 있을 때 B1이 볼을 배팅하였거나 후방에서 태클하여 A1이 볼을 펌블하였다. 어느 경우에도 A1은 골라인 거의 부근에서 볼의 확보를 잃었고 그 볼은 B팀의 엔드존에 들어가 그곳에서 B팀이 리커버하였다. **판정 :** 터치백. 원동력은 A팀의 펌블이다.(규칙 8-6-1-a)
- II. A팀의 킥이 지면에 닿았다. B팀의 선수가 그 볼을 배팅한 후 볼이 골라인을 넘어 그곳에서 B팀이 넘어지며 리커버하였거나 엔드존으로부터 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정 :** 새로운 원동력은 B팀에 의해 더해졌다. 세이프티로 2점이 A팀에 부여된다. 킥을 배팅한 것은 그 킥의 원동력이 소멸하고 새로운 원동력을 전하는 것으로 본다. 그러나 단순한 터치나 킥의 방향을 바꾸는 것 또는 킥된 볼이 선수에 부딪힌 것은 킥의 원동력을 소멸시키지 않는다.(규칙 8-5-1-a)
- III. A팀이 펀트하였다. 그 볼이 B팀에 의해 터치되어(원동력이 더해지지 않음) B팀의 골라인을 넘었다. 그 후 B팀이 볼을 잡으려 하였으나 그 볼은 엔드존으로부터

아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : 터치백. B팀이 공중의 킥에 닿거나 킥의 시도
에 의해 단순히 닿은 경우에도 같은 판정이 적용된다. B팀은 리커버하여 전진하
여도 된다. B팀의 엔드존에서 B팀의 선수가 다운되거나 골라인을 넘은 지점에서
아웃오브바운즈에 나가도 터치백이다.(규칙 8-6-1-a)

IV. A팀이 30야드라인에서 프리킥하였다. 볼이 B팀의 3야드라인을 굴러가고 있을
때 B10이 킥하여 볼은 B팀의 엔드존에서 엔드라인을 넘어 아웃오브바운즈로 나
갔다. **판정** : B10에 의해 새로운 원동력이 더해졌으므로 세이프티. B팀의 부정한
킥의 반칙. 벌칙(15야드)이 수락되면 다운은 반복되어 45야드라인에서 A팀의 프
리킥을 한다.(규칙9-4-4와 10-2-2-d-4)

V. B팀의 20야드라인에서 포스에 5야드. A30이 B팀의 16야드라인에서 펌블하였
다. 볼은 10야드라인까지 굴러가 B40이 루스볼을 리커버하려고 하였으나 머프
하고 볼은 (a) B팀의 5야드라인에서 아웃오브바운즈로 나갔다. (b) B팀의 18야드
라인에서 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : 어떤 경우라도 펌블의 아웃오브바운
즈이다. A팀은 펌블 전에 퍼스트다운을 획득하지 못하였기 때문에 B팀의 볼로서
(a) 펌블이 전방으로 갔기 때문에 B팀의 16야드라인에서 B팀의 퍼스트에 10야
드. (b) B팀의 18야드라인에서 B팀의 퍼스트에 10야드(규칙 5-1-4-f, 7-2-4-b)

VI. B팀의 20야드라인에서 포스에 5야드. A30이 B팀의 16야드라인에서 펌블하였
다. 볼은 10야드라인까지 굴러가 B40이 루스볼을 (a) 후방으로 배팅하여 B팀의
5야드라인에서 아웃오브바운즈로 나갔다. (b) 전방으로 배팅하여 B팀의 18야드
라인에서 아웃오브바운즈로 나갔다. **판정** : 어떤 경우라도 펌블의 아웃오브바운
즈이다. (a) 정당한 배팅. A팀은 퍼스트다운을 획득하지 못하였기 때문에 B팀의
16야드라인에서 B팀의 퍼스트에 10야드. 스냅으로 계시 시작 (b) 부정한 배팅.
펌블한 지점에서 B팀의 벌칙을 시행하고 A팀의 퍼스트에, 골 (규칙 5-1-4-f와
7-2-4-b) 레디포플레이 시그널로 계시 시작

제 9 편

규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위

제1장 | 퍼스널 파울

제2조 때리거나 트리핑하는 행위

■ A.R.9-1-2

- I. 디펜스 선수가 발이 뻗어 상대팀 선수에 트리핑을 했다. (a) 상대팀의 선수는 패스 루트를 뚫고 있던 와이드 리시버였다. (b) 상대팀의 선수는 볼캐리어였다. **판정** : (a) (b) 모두 퍼스널 파울, 트리핑. 15야드 벌칙에 자동 퍼스트다운.
- II. 볼캐리어 A1은 태클당하기 직전에 태클하려는 B6을 뺀 팔로 강타하였다. **판정** : 퍼스널 파울. 벌칙 - 15야드. 반칙이 뉴트럴존 후방에서 일어난 경우는 프리 비어스 지점에서 시행. 악의적인 반칙은 자격몰수. 반칙이 A팀의 골라인 후방에서 일어난 경우는 세이프티
- III. A11은 a88에 포워드 패스를 성공시켜 A88은 필드오브플레이에서 태클당했다. 플레이 중에 디펜스 엔드 B88이 A79에 대해 퍼스널 파울을 범했다. **판정** : A88이 태클당한 지점에서 15야드 벌칙을 시행한다 (규칙 7-3-12, 9-1 벌칙).

제3조 타기팅하여 헬멧 상단으로 강력한 접촉

■ A.R.9-1-3

- I. 태클박스 안에 있는 패서 A12가 프리한 리시버를 찾고 있다. A1이 볼을 던지기 전 또는 던짐과 동시에 B79가 A12의 갈비뼈, 허벅지, 또는 무릎의 옆을 헬멧의 크라운(상단)으로 돌진했다. (a) 전반전 (b) 후반전 **판정** : 상대를 타기팅하여 헬멧의 크라운(상단)으로 접촉을 시작한 B79의 반칙. 15야드에 퍼스트다운. B79는 자동으로 자격몰수, (a) 남은 경기 시간 (b) 남은 경기 시간과 다음 경기의 전반전

제4조 타기팅하여 무방비 선수 머리카락 부분의 강력한 접촉

■ A.R.9-1-4

- I. 리시버 A83은 날아올라 포워드 패스를 캐치하였다. A83이 발란스를 회복하려고 할 때, B45가 자신의 헬멧 또는 숄더패드로 A83을 겨냥해 목 또는 그 위로 날아올라 닿았다. (a) 전반전 (b) 후반전 **판정** : 무방비 선수의 목 또는 그 위를 타기팅하여 접촉을 시작한 B45의 반칙. 15야드에 퍼스트다운. B45는 자동으로 자격물수. (a) 남은 경기 시간 (b) 남은 경기 시간과 다음 경기의 전반전
- II. 볼캐리어 A20이 엔드 근처에서 머리를 엮필드 방향으로 하여 스윙 플레이할 때, A20은 머리를 낮춰 자신을 태클하려고 한 디펜스 엔드 B89와 접촉하였다. 양 선수의 헬멧끼리 부딪쳤다. **판정** : 반칙은 아니다. A20도 B89도 어느 쪽도 무방비 선수가 아니고 또 어느 쪽도 9-1-3의 규정이 의미하는 상대를 겨냥한 행위는 아니다.
- III. 후반전을 시작하는 킥오프를 A44가 막고 있다. A44가 B팀 45야드 지점에서 뛰어가고 있을 때, B66이 시야 밖의 옆에서 A44를 타기팅하여 덤벼들었다. B66은 A44의 다음 부위를 아래팔로 최초접촉하였다. (a) 목; (b) 위팔 또는 어깨. **판정** : (a) 무방비 상태의 선수를 타기팅하고 머리카락 부분 부위에 최초 접촉하였기 때문에 B66에 의한 파울. 런엔드 지점에서 15벌칙. B66은 잔여게임과 다음 경기의 전반전 동안 자격물수 된다. (b) 반칙 아님. A44가 무방비 상태의 선수이고 B66이 타기팅 하였지만, B66의 접촉이 머리카락 부분 부위가 아니다.(규칙 2-27-14)
- IV. 정상적으로는 쿼터백인 A12이 백필드에서 와이드리시버로 자리 잡고, A33이 샷건 포메이션에서 스내퍼로 부터 5야드 뒤에 있다. A33의 A12로의 패스시도는 인터셉트 되었다. 인터셉트 후, 리턴 중 B55가 타기팅하여 A33에 맹렬히 덤벼들어, 헬멧의 옆 부위를 강타하였다. **판정** : 무방비상태 선수의 머리 부위에 타기팅하여 최초 접촉하였기 때문에 B55의 파울. 규칙2-27-14의 의도에 따라, A33은 다운 중 쿼터백의 역할을 수하였기 때문에 무방비 선수이다.
- V. 엔드 A81이 포메이션의 왼쪽으로 많이 벌려 디펜스 엔드 B89의 바깥에 있다. 스윙 플레이 중 B89는 볼캐리어에 집중하여 왼쪽으로 움직이고 있어 A81이 시야 밖이다. 그런 후 A81 안쪽으로 방향 전환하여, 목적을 가지고 B89에 덤벼들어, B89의 목 부위를 아래팔로 강하게 접촉하였다. **판정** : 규칙9-1-4에 의한 타기팅 파울, 15야드 벌칙, A81은 자격물수 된다. B89는 시야 밖으로 부터 블록을 당하였기 때문에 무방비 상태의 선수이다.
- VI. 볼캐리어 A33이 몇 야드 전진하여 두 명의 수비수한테 잡혀있다. 그의 전진은 차

단되었지만 볼은 데드로 선언되지 않았다. 라인베커 B55가 몸을 쪼그렸다가 앞으로 퍼, A33의 헬멧 옆 부위를 아래팔로 밀어붙였다. **판정** : B55에 의한 타기팅 파울. 15야드 벌칙, B55는 자격몰수. A33은 상대방에 따라 잡혀 있고, 전진이 차단된 무방비상태의 선수이다.(규칙 2-27-4)

- X. 펀트 리턴 중. B44는 A66의 블라인드 사이드에서 어깨로 블록을 하였고 접촉지점은 A66의 어깨 아래 옆쪽이었다. **판정** : 정당한 블록. A66은 B44가 블라인드 사이드에서 블록했기 때문에 디펜스리스 플레이어지만 접촉이 헤드/넥 에리어에 일어난 것이 아니기 때문에 타게팅 파울은 아니다.

제6조 허리아래의 블록

■ A.R.9-1-6

- I. 엔드 A1은 스냅 시에 스내퍼로부터 11야드 떨어진 왼쪽에 있다. B2는 원래 A1 위치와 사이드라인 사이에 있다. A1이 스냅 시 볼 위치와 반대 방향으로 B2를 블록했다. A1의 블록은 허리아래이고 B2의 앞쪽이며 스크리미지 라인에서 5야드 안쪽이었다. **판정** : 상대 방의 앞쪽이고 스크리미지 라인의 5야드 안쪽에서 시도했으므로 정당한 블록이다.
- II. 쿼터백 A1은 프로텍션되어 있는 포켓에서 나가, 태클박스를 벗어나, 필드를 앞뒤로 피해 달렸다. 스냅 시에 스내퍼로부터 12야드 떨어진 왼쪽에 있던 와이드리시버 A2가 다운필드를 향하여 이동 후, 뉴트럴존 방향으로 돌아왔다. A2는 오른쪽의 사이드라인의 방향으로, B2의 허리아래를 명백히 옆쪽에서 블록했다. **판정** : 앞 쪽에서 하지 않았기 때문에, 허리아래에 행해진 일리걸 블록. 벌칙- 15야드
- III. 런 또는 패스의 옵션 플레이에서 스내퍼로부터 12야드 떨어진 오른쪽에 위치한 와이드 리시버 A2는 다운필드로 움직인 후 뉴트럴존의 방향으로 되돌아 왔다. 볼이 태클박스를 떠났을 때, 뉴트럴존을 8야드 넘은 지점에서 A2는 B2의 허리아래를 앞쪽에서, 약간 A팀의 엔드라인 방향으로 블록하였다. **판정** : 허리아래에 행해진 일리걸 블록. A2의 블록이 앞쪽에서 허리아래에 블록했지만, 블록이 자기편 엔드라인 방향이다. 15야드 벌칙
- IV. A82는 스냅 시 스크리미지 라인상, 스내퍼로부터 10야드 떨어진 포메이션의 오른쪽에 있다. 포메이션 왼쪽에 위치한 플랭커 A31은 자기편으로부터 볼을 받은 후 오른쪽 깊이 리버스하였다. 플레이 진행 중 A82는 라인배커 B62를 스냅시 볼의 방향으로 블록했다. A82의 블록은 허리아래블록이었지만 명확하게 “10시에

서 2시”의 범위에 드는 정면이었다. 이 블록은 (a) 5야드에 못 미친 다운필드에서 발생했다. (b) 뉴트럴 존에서 5야드를 넘어선 지점에서 발생했다. **판정** : (a) 부정한 크랙백 블록. 허리아래 블록이 볼이 뉴트럴존을 넘기 전에 스냅 시 원래 볼이 있던 방향이다. 15야드 벌칙. (b) 부정한 크랙백 블록. 15야드 벌칙.

- V. 백 A41은 밸런스 잡힌 포메이션에서 스냅 시 오른쪽 태클의 바로 뒤에 정지해 있었다. 그의 왼쪽 어깨는 태클박스 안에 있었다. 쿼터백은 곧장 앞으로 뛰는 백 A22에 볼을 수도하였다. A41은 A22가 스크리미지 라인에 다다름에 의해, 볼캐리어를 잡으러 오픈스의 백필드로 이동한 B2를 블록하였다. 블록은 허리아래면서 명백히 몸통의 옆쪽에 일어났다. **판정** : 부정한 블록. A41은 태클박스 안에 신체의 일부분이 있었고 스냅 시 두 번째 라인맨 뒤에 있었지만, 블록 방향이 정면이 아니다.

- VI. 디펜스엔드 B88이 스크리미지 라인 1야드 뒤에서 A75를 허리아래 블록하였다. 블록은 상대편 쪽에서 일어났다. **판정** : 10야드 벨트 안에서 일어났기 때문에 적법한 블록이다. 이 블록이 스크리미지 라인의 앞쪽이나 뒤쪽 어느 방향이나 5야드를 넘은 지점에서 일어났다면 파울이다.

- VII. 백 A22는 스냅 시 태클박스 안에 멈춰 있었다. 스냅 후 A22는 자기 사이드의 태클과 가드의 사이를 내달려서 볼이 태클박스 바깥으로 나가기 전에 라인배커 B55에 대해 허리아래 블록을 했는데 블록은 (a) 스크리미지 라인에서 5야드를 넘기 전이었다. (b) 스크리미지 라인에서 5야드를 넘어섰다. 접촉은 A22의 바로 전방에서 일어났지만 B55의 옆 허벅지였다. **판정** : (a) (b) 모두 부정한 허리아래 블록. A22의 처음 위치가 태클박스 안쪽 라인이 아니었기에 “10시부터 2시”의 범위를 제외한 블록은 할 수 없다. 15야드 벌칙.

- VIII. A-30야드 지점, 서드에 7야드. 볼이 왼쪽 해시마크에 있다. 백 A22가 왼쪽의 태클 신체 완전히 바깥쪽에 있고, B40이 그를 막기 위해 움직였다. 오른쪽 엔드 주변에서 스윙하는 백 A44에 볼은 핸드오프 되었다. 플레이가 전개되면서 B40은 플레이를 따라가고 A22는 그를 뒤쫓았다. 오른쪽 해시마크 바깥의 A-40지점에서 A22가 B40을 따라잡아 명백하게 허리아래면서 바로 앞쪽(“10시부터 2시”)을 블록 하였다. 블록의 방향은 다운필드면서 약간 오른쪽 사이드라인 쪽이었다. A44는 B-45지점에서 태클 되었다. **판정** : 부정한 허리아래 블록. 비록 상대의 앞쪽에서 블록을 진행했지만 뉴트럴 존에서 5야드를 넘었다.

- IX. A-40지점, 퍼스트에 10야드. A12이 스냅을 받고 오른쪽으로 스윙하였다. 가드 A66이 풀하여 리드블록하려 한다. 플레이가 전개되어 A-44지점에서, 라인배커

B55가 A66의 옆쪽에서 허벅지를 블록하였다. A12는 A-48지점에서 아웃오브바운드로 되었다. **판정** : 파울이 아니다. B55의 허리아래블록은 뉴트럴존 넘어 5야드 안에서 일어났기 때문에 정당하다.

- X. 타이트엔드 A85는 스냅 시 스내퍼로부터 6야드 떨어져있다. 볼이 태클박스를 나가기 전에 A85는 태클B77에 대해 옆으로 허리아래에의 블록을 했다. **판정** : 부정한 허리아래에의 블록. A85는 스냅 시 태클박스 바깥에 있었기 때문에 “10시부터 2시”의 범의 내에만 허리아래에의 블록을 할 수 있다. 15야드 벌칙.

- XI. A-45에서 1 & 10. 가드 A66이 스내퍼 옆에 있다. 스냅 직후 A66이 (a) A-46에서 노즈가드 B55를 (b) A-47에서 라인배커 B-33을 블록했다. 두 경우 모두 상대방 측면을 향한 허리 아래 블록이었다. **판정** : (a) 정당한 블록. 기술적으로 A66은 태클박스를 벗어났지만 해당 측면 블록을 시도할 때 뉴트럴 존을 넘어가지 않았다. 하지만 규칙의 정신과 의도는 이러한 블록을 허용한다. (b) 부정한 허리 아래 블록 반칙. 이 경우 A66은 태클 박스를 벗어났고 해당 측면 블록을 시도하기 위해 2선에 진입했다. 이 블록이 정당하려면 전방에서 “10-2” 방향이어야 한다.

제7조 레이트 히트(지연블록)과 아웃오브바운즈에서 행위

■ A.R.9-1-7

- I. 볼이 데드된 후, 선수가 볼을 확보하지 않고 넘어져 있는 상대 선수 위를 덮쳤다. **판정** : 퍼스널 파울. 벌칙 - 석시딩 지점에서 15야드. B팀의 선수에 의한 반칙의 경우 다른 규칙에 저촉되지 않는 한 퍼스트다운. 볼이 데드가 된 때, 넘어지는 볼 캐리어 또는 넘어져 있는 어떤 상대 선수에 대한 것이라도 ‘파일링온’이다.
- II. 사이드라인 전방으로 스윙 플레이를 전개하는 도중 라인배커 B55가 블록을 피해 사이드라인 밖으로 나갔다. 리드 블로커 가드 A66은 그의 앞발이 사이드라인을 밟는 순간 여전히 경기장 밖에 있는 B55의 허리를 자신의 어깨로 블록했다. **판정** : 정당한 블록. A66의 양쪽 발 모두 아웃오브바운즈 상태가 아니다.

제9조 러핑 더 패서

■ A.R.9-1-9

- I. 패서 A17이 볼은 던지고 난 후 B68이 두 걸음 후, 접촉을 피하려고는 보이지 않게 A17에돌진하였다. **판정** : 러핑 더 패서. 패서는 무방비 선수이며 부상의 위험이 크기 때문에 충분히 보호되어야 한다. 두 걸음 후에는 B68은 A17이 볼을 던진 것에 알아야 하며, 패서와 접촉을 피할 수 있을 것이다.

- II. 쿼터백 A11이 포켓 안쪽에서 드롭백하여 패스할 준비를 했다. 볼을 던지는 순간 앤드 B88이 자신의 어깨로 A11의 무릎을 가격했다. 패스는 (a) 실패. (b) A44가 볼을 잡아 12야드 전진하여 B-40에서 태클당했다. **판정** : 의도적으로 패서의 무릎 혹은 하체에 대한 태클로써 B88의 반칙이며 규칙 9-1-9-b를 위반했다. 오토 매틱 퍼스트 다운이고 15야드 벌칙이며 시행 지점은 (a) 프리비어스 지점. (b) A44의 런앤드 지점인 B-40.
- III. 쿼터백 A11이 포켓 안쪽에서 드롭백하여 패스하려 멈췄다. A11은 오른쪽으로 스크램블하여 다시 패스를 던지기 위해 멈췄고 패스 자세를 취했다. B88이 자신의 어깨로 A11의 무릎을 가격했다. A11은 B88에게 태클을 당했기에 볼을 다시 끌어안고 땅에 넘어졌다. **판정** : B88의 반칙이며, 규칙 9-1-9-b를 위반했다. 비록 A11이 아직 볼을 던지지 않아 규정에 의해 패서는 아니지만 패스 동작을 취하는 동안 잠재적인 패서로서 취약성이 인정되므로 B88의 행위는 9-1-9-b에 의거해 반칙이다.

제10조 챔블록

■ A.R.9-1-10

- I. 포워드패스 플레이에서 A75는 뉴트럴존의 후방에서 B66의 허리를 블록했다. A75가 접촉을 계속하고 있는 사이에 지연된 A47이 B66의 허벅지를 블록했다. **판정** : 챔블록. 프리비어스 지점에서 15야드
- II. 플레이가 왼쪽 사이드로 흐르고, B50의 허벅지보다 위의 블록을 오른쪽 태클 A77이 떨어지려고 할 때, A27이 B50의 무릎을 블록했다. **판정** : 챔블록. 15야드. 반칙이 뉴트럴존 후방에서 일어나면 프리비어스 지점에서 시행
- III. 스냅 직후에 왼쪽 가드 A65와 왼쪽 태클 A79는 뉴트럴존에 있는 B66을 동시에 블록했다. (a) 양자의 블록은 상대의 허벅지에 대해서다. (b) 한사람은 허리에 접촉하고 한사람은 무릎에 접촉했다. **판정** : (a) 정당한 블록. (b) 반칙. 챔블록
- IV. 타이트 앤드 A87과 윙백 A43은 리드 볼로커로서 뉴트럴존을 넘어 3야드에 있는 라인배커 B17을 동시에 블록했다. (a) 양자의 블록은 상대의 허리보다 위에 대해서다. (b) 한사람은 허리보다 위를 접촉하고, 한사람은 무릎에 접촉했다. **판정** : (a) 정당한 블록 (b) 반칙, 챔블록.
- V. 볼을 스냅한 후, 스내퍼 A54는 라인배커를 블록하러 가는 도중에 노즈가드 B62에 스킨듯 지나갔다. A54는 B62에 우연히 접촉하였다. 또는 B62가 팔을 뻗어 A54에 자기가 접촉하였다. B62와 A54가 접촉하고 있을 때 오른쪽 가드 A68이

B62의 무릎을 전방에서 블록했다. **판정** : 반칙은 아니다. A54는 B62를 블록하지 않았다. 우연한 접촉 또는 B62가 자기가 접촉한 것은 콤비네이션 블록이 아니므로 촉블록은 아니다.

제14조 스내퍼에 대한 접촉

■ A.R.9-1-14

- I. A10은 샷건 포메이션에서 스내퍼의 7.5야드 후방에 위치하고 스내퍼는 자기 머리를 숙여, 양다리 사이로 후방을 보고 있다. 스냅 직후 노즈가드 B55는 직접 스내퍼에 차지하여 접촉, 스내퍼를 후방으로 밀었다. **판정** : 정당. A10이 스내퍼로부터 10야드 이상 떨어져 있지 않기 때문에 A팀의 포메이션은 스크리미지 킥 포메이션이 되지 못한다. 따라서 스내퍼에 대한 특별한 보호를 받을 수 없다.(규칙 2-15-10) 스내퍼는 불필요한 난폭한 행위의 어떠한 퍼스널 파울에 대해서는 통상의 보호를 받을 수 있다.
- II. A팀은 명확한 스크리미지 킥 포메이션이다. 스냅 직후 노즈 가드 B55는 직접 스내퍼에 차지하여 접촉 스내퍼를 후방으로 밀었다. 볼은 스크리미지 라인의 후방 3야드에 위치한 엽백 또는 키키가 될 선수에 스냅되어 런 또는 패스가 행해졌다. **판정** : 반칙. 벌칙 - 15 야드에 자동 퍼스트다운. A팀이 스크리미지 킥 포메이션이고 킥의 시도가 명확하다면 스내퍼는 스냅 후 1초 지날 때까지 접촉할 수 없다.
- III. A팀이 명확하게 스크리미지 킥 포메이션일 때, 스냅직후 노즈가드 B71은 스내퍼와 옆 라인맨 사이의 갭을 돌진하려 했다. B71의 최초의 정당한 접촉이 스내퍼의 옆의 라인맨에 대해 일어났다. **판정** : 정당. 이 정당한 접촉 후에 부수되어 일어나는 스내퍼와의 2차적인 접촉은 반칙이 아니다.(규칙 2-15-10)

제15조 호스칼라 태클

■ A.R.9-1-15

- I. 볼캐리어 A20은 사이드라인 근처의 다운필드를 달리고 있을 때, 수비팀 B56이 저지의 소매 부분을 뒤에서 잡았거나, 숄더 패드의 칼라부분을 잡았다. B56은 이런 상태로 접촉을 이어 몇 야드를 갔고, A20은 다른 수비선수에 의해 태클을 당해 지면에 넘어졌다. **판정** : 정당한 플레이. B56은 A20을 잡은 후 즉각 밑으로 잡아당기지 않아 반칙이 아니다.

제16조 키퍼나 홀더에 대한 난폭한 행위 또는 돌진

■ A.R.9-1-16

- I. A1이 롱 스냅을 받아 스크리미지 라인 후방에서 펀트를 시도하였으나 헛차고 볼이 지면에 떨어졌다. 그 후 B1이 A1에 접촉하였다. **판정** : A팀의 펄블. B1에 의한 반칙이 아니다. 볼이 실제로 킁될 때까지 A1은 키퍼가 아니다.
- II. A1이 볼을 킁한 후 킁을 블록하려고 한 B1이 달려온 힘으로 키퍼 또는 홀더에 부딪혔다. **판정** : 반칙. 프리비어스 지점에서 5야드 벌칙. 반칙이 난폭한 행위인지 돌진인지가 의심스러운 경우에는 난한 행위의 반칙으로 15야드의 벌칙을 부과하고 퍼스트다운.
- III. 스크리미지킥 포메이션이 아닌, A1이 돌연 예상할 수 없는 빠른 킁하였기 때문에 B2는 접촉을 피할 수 없었다. **판정** : 키퍼에 대한 돌진이나 난폭한 행위가 아니다. 이 규칙은 킁하여지는 것이 명백할 때만 적용된다.
- IV. 킁하고 밸런스를 되찾기 위해 충분한 시간이 지난 뒤 A1에 B1이 돌진했다. **판정** : 명백하게 플레이로부터 떨어진 상대에 돌진하거나 신체를 던지지 않는다면 B1에 의한 반칙은 아니다.(규칙 9-1-12)
- V. B1에 의한 돌진(런인투) 후 키퍼 A25는 난폭한 행위를 받은 것으로 위장했다. **판정** : 오프세팅 파울
- VI. 스크리미지킥 포메이션에서 키퍼 A1은 빗나간 스냅을 잡기 위해 2-3보 옆으로 이동하였거나 머리 위를 넘어간 볼을 리커버하려고 움직인 후 볼을 킁하였다. 그곳에서 킁을 블록하려던 B2가 A1에 접촉하였다. **판정** : A1은 어떤 경우라도 자동적으로 보호 권리를 잃지는 않는다. A1은 통상의 킁 상황과 같은 규칙의 보호를 받는다. 통상의 펀트의 위치에서 A1이 명확하게 킁하려고 할 때 수비팀의 선수는 A1이 킁을 한 후 피하지 않으면 안 된다.
- VII. 펀터 A22이 뉴트럴존 후방 15야드에서 롱스냅을 잡고, 오른쪽으로 각을 취해 스크리미지 라인 방향으로 달려서 태클박스를 벗어났다. 그리고는 멈춰 볼을 펀트하였는데 (a) 즉시 달려든 B89가 히트했다. (b) 즉시 달려든 B89가 히트했고 타게팅 혐의가 있다. **판정** : (a) 정당한 플레이이고 B89는 반칙이 아니다. A22는 태클박스의 바깥에 볼을 가지고 나갔으므로 난폭한 행위 또는 돌진으로부터 보호를 상실한다. (b) 키퍼가 태클박스 바깥에 있어도 타게팅은 반칙이니 프리비어스에서 벌칙을 부여한다.

제17조 헬멧이 벗겨진 선수의 플레이 참가

■ A.R.9-1-17

다운 중, A팀의 헬멧 반칙 없이 B55의 헬멧이 벗겨졌다. B55는 그의 헬멧을 즉시 주워 쓰고, 볼캐리어를 계속 추적하였다. **판정** : 헬멧이 벗겨진 후 계속 플레이에 참가했기 때문에 B55의 퍼스널 파울. 계시는 다운의 종료 시 중단되고 B55는 다음다운에는 경기에 참여할 수 없다.(규칙 3-3-9)

제2장 | 스포츠맨답지 않은 반칙

제1조 스포츠맨답지 않은 행위

■ A.R.9-2-1

- I. B팀이 킥오프를 리턴하여 터치다운하였다. B팀의 팀에리어로부터 교대선수가 선수를 축하하려고서 엔드존에 달려왔다. **판정** : 스포츠맨답지 않은 행위. 트라이 또는 다음 킥오프 시 15야드 벌칙. 심판은 반칙을 범한 선수들의 번호를 확인한다. 두 번째 스포츠맨답지 않은 행위를 할 시는 자격몰수 할 수 있기 때문이다.(9-2-1-a-벌칙)
- II. B팀의 20야드라인에서 세컨드에 15야드. 유자격 리시버 A88이 B팀의 18야드라인에서 패스를 캐치하여 골라인을 향했다. B팀의 10야드 지점에서 보폭을 바뀐, 골라인을 넘을 때까지 그 행위는 계속되었다. **판정** : 스포츠맨답지 않은 행동으로 라이브볼 반칙. 15야드의 벌칙을 반칙 지점인 B팀의 10야드 지점에서 시행하고 서드 다운을 반복한다. B팀의 25야드라인에서 서드 다운
- III. B팀의 40야드라인에서 세컨드에 5야드. 백 A22는 쿼터백으로부터 백워드패스를 받고 오른쪽으로 달려 골라인을 향했다. 가드인 A66은 풀아웃하여 리드 블로커로서 정당하게 B90을 블록하고 B90은 지면에 넘어졌다. 그 후 B팀의 30야드라인에서 A66은 B90의 위에 타서 모욕적이고 비열한 말하였다. 이 행위에 대해 헤드라인즈맨이 플래그를 던졌다. 그때 A22는 B팀의 10야드 지점에서 엔드존을 향하고 있었다. **판정** : 스포츠맨답지 않은 행동으로 라이브볼 반칙. 15야드의 벌칙을 반칙 지점인 B팀의 30야드 지점에서 시행하고 세컨드를 반복한다. B팀의 45야드라인에서 세컨드에 10야드
- IV. B팀의 20야드라인에서 서드에 15야드. 유자격 리시버 A88이 B팀의 18야드라인

에서 패스를 캐치하고 골라인을 향했다. B팀의 선수로부터 10야드 이상 떨어진 상황에서 골라인의 거의 앞에서 엔드존에 다이빙하였다. 필드저지는 A88이 어디에서 다이빙을 시작했는지 확실하게 인식하지 못했다. **판정** : 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙. 데드볼 반칙으로 시행. 터치다운은 인정되고 벌칙은 트라이나 다음 키프에서 시행한다.

V. B팀의 30야드라인에서 세컨드에 7야드. 노즈가드 B55는 스냅 시에 뉴트럴존에 세트하였다. 백 A22는 빠른 런플레이로 중앙을 빠져나와, 날듯이 뛰어오르며 엔드존을 향했다. 헤드라인즈맨가 라인저지가 같이 오프사이드의 반칙에 대해 플래그를 던졌고 백저지는 A22의 행위에 대해 플래그를 던졌다. **판정** : 오프세팅 파울로 다운의 반복. B팀의 30야드라인에서 세컨드에 7야드

VI. 50야드라인에서 퍼스트에 10야드. 쿼터백은 러닝백 A44에 피치하고 그는 오른쪽으로 등글게 뛰어 골라인을 향해 달려갔다. 라인배커 B57은 타이트엔드에게 홀딩을 당했다고 외설적인 말로 라인저지에 불평했다. 플레이를 따라가던 라인저지는 그에게 플래그를 던졌다. A44는 터치다운 하였다. **판정** : B57의 행위에 대해 스포츠맨답지 않은 행위로 라이브볼 파울. A팀의 선택에 따라 벌칙은 트라이 또는 다음 키프에서 시행된다.

VII. A팀의 45야드라인에서 서드에 15야드. A12는 패스를 위해 드롭백하였으나 태클 B77에 색당해 10야드의 로스가 되었다. B77은 날라올라 자신의 가슴을 치며 A12에 발을 걸쳐 모욕하고 관객에 대해 눈에 띄는 행동을 했기 때문에 레퍼리와 라인저지가 플래그를 던졌다. **판정** : B77의 스포츠맨답지 않은 행위의 데드볼 반칙. 데드볼지점에서 15야드 벌칙과 자동 퍼스트다운. 50야드라인에서 A팀의 퍼스트에 10야드.

VIII. 세이프티 B33은 B팀의 10야드라인에서 패스를 인터셉트하여 달려가 터치다운 했다. 라인저지가 플레이를 카버하려고 사이드라인을 달리고 있을 때, B팀의 40야드 부근에서 필드오브플레이에 서 있던 B팀의 헤드코치와 부딪혀 그것에 대해 플래그를 던졌다. **판정** : 볼이 플레이 중에 일어난 반칙이지만 선수 이외의 사람이므로 데드볼 반칙으로 취급한다. 터치다운은 인정되고, 15야드의 벌칙은 트라이나 다음 키프에서 시행된다.

IX. A-45지점, 세컨드에 5야드. 볼캐리어 A33의 골라인을 향한 명백한 독주가 발생했다. B-2지점에서 그는 갑자기 왼쪽으로 방향 전환하여 B팀 플레이어가 그에게 근접할 때까지 B-2지점을 따라 걸었다. 그리고 나서 볼을 가지고 엔드존에 들어갔다. 다음으로 A33은 스탠드로 달려가서 팬들과 같이 하이파이브를 나누기 시

작했다. **판정** : 점수 무효. A33은 두 개의 언스포츠맨라이크 컨덕트를 범하였다. 하나는 라이브볼이고 다른 하나는 데드볼이다. 두 개의 15야드 벌칙이 부과되고 A33은 퇴장이다. B-32지점에서 A팀의 퍼스트에 10야드(규칙 9-2-6)

- X. 볼캐리어가 태클당한 후, A55와 B73이 실랑이를 하여 심판은 둘을 떼놓아야만 했고 플레그를 던졌다. **판정** : 데드볼 파울의 업세팅. 각각의 선수는 언스포츠맨라이크 컨덕트를 범했고 두 번째의 경우는 자동으로 자격 몰수이다. 레프리는 A55와 B73의 스포츠맨답지 않은 행위 반칙이 첫 번째 혹은 두 번째 반칙이었음을 공표한다.
- XI. 플레이 도중 볼캐리어가 펄름하여 몇명의 선수들이 볼을 향해 뛰어들었다. B55가 A33을 잡아채 볼을 뒀던 선수들 무리 밖으로 쫓아냈다. **판정** : B55에게 스포츠맨답지 않은 행위 벌칙을 부과한다. 15야드, 오토매틱 퍼스트 다운. 레프리는 이것이 B55의 첫번째 혹은 두번째 스포츠맨답지 않은 행위 반칙임을 공표한다. 만약 두번째라면 B55의 자격을 몰수하고 퇴장시킨다.
- XII. 데드 볼 중에 코치 또는 관계자가 야드라인 표시까지 들어와서 큰 소리로 심판에 항의해서 반칙이 콜되었다. **판정** : 코치 또는 관계자에 대한 스포츠맨답지 않은 행위에 대한 반칙을 부과한다. 레퍼리는 문제가 된 코치에 대해 스포츠맨답지 않은 행위가 1회인지 2회인지 어나운스한다. 그것이 2번째라면 문제가 된 코치는 자격몰수가 된다.

제2조 부당한 전술

■ A.R.9-2-2

- I. 볼이 '레디포플레이'로 선언된 후에 공격팀이 스내퍼 양 사이트에 2명씩의 선수가 크게 스플리트하였고 나머지 2명의 라인맨이 스내퍼의 옆의 위치로 포메이션하였다. 4명의 선수는 백필드에 정당하게 위치하였다. A팀은 2명의 교대선수를 들여보내 팀에 에리어와는 반대 측의 필드오브플레이에 스플리트한 2명의 라인맨의 옆의 스크리미지 라인에 위치하였다. 이것으로 공격팀에 스크리미지 라인상 9명의 선수가 백필드에는 4명의 선수가 정당하게 위치하게 되었다. 그 후 스냅 전에 자기 팀 벤치 가까운 쪽의 2명의 라인맨이 필드오브플레이를 떠났다. 7명의 선수가 스크리미지 라인에 위치하였고 이 A팀의 라인맨의 중의 5명이 50~79의 번호를 달고 있다. **판정** : 벌칙 - 프리비어스 지점에서 15야드. 선수의 교대를 가장하여 상대 팀을 교란하려는 것이 된다.
- II. B팀의 12야드라인에서 네 번째 다운. A팀의 11명의 선수가 허들하고 있을 때 A1

이 킥용 스파이크를 가지고 필드오브플레이로 들어왔다. A1은 무릎을 펴서 뉴트럴존으로부터 킥할 지점까지의 거리를 측정하였다. 허들이 흠어졌을 때 A1은 킥용 스파이크채로 필드오브플레이를 나갔다. A팀은 빠르게 스크리미지로부터 러닝 플레이를 하였다. 판정 : A팀의 반칙. 벌칙 : 프리비어스 지점으로부터 15야드. 선수교대를 가장하여 상대 팀을 교란해서는 안된다. 대화한 선수는 경기에 1다운은 참석하여야 한다.

- III. 다운 중에 A1이 필드오브플레이로부터 나갔다. A팀은 10명의 선수로 허들하였다. 교대선수 A12가 들어가 A2가 필드로부터 나가는 척하다 하이드아웃(숨기는) 패스를 위해 사이드라인부근에 있다. 판정 : 벌칙 - 프리비어스 지점에서 15야드. 이것은 선수교대를 가장하여 상대 팀을 혼란시키는 것이다.
- IV. 필드골의 시도를 위해 정당하게 세트하고 있는 동안에 킥의 홀더가 스파이크를 가지러 가는 것처럼 자기의 팀에리어를 향했다. 스파이크가 필드에 던져져 팀에리어를 향하고 있던 이 선수가 골라인의 방향으로 향했다. 볼은 킥할 위치에 있는 선수에 스냅되어 이 선수가 스파이크를 가지러 가는 것처럼 보였던 선수에게 패스를 던졌다. 판정 : 프리비어스 지점에서 15야드
- V. A팀은 스크리미지킥 포메이션을 취하고 1초간 그 위치에 있었다. 공격팀의 백한 명이 오른쪽 옆에 있는 블로커인 A40에 대하여 필드로부터 나가라고 하는 것처럼 소리치며 신호하였다. A40은 사이드라인을 향해 정당한 모션하였다. 그 후 A40은 다운필드로 향하여 패스의 리시버가 되었다. 판정 : 벌칙 : 프리비어스 지점에서 15야드. 이 행위는 교대를 이용하여 상대 팀을 교란하려는 행위이다.
- VII. 다운 종료 후, A팀은 3명의 교대 선수를 넣고 3명이 필드오브플레이를 떠나려고 하고 있다. 전 다운에 참가했던 A88은 3명의 교대선수의 뒤를 따라 A팀의 사이드라인으로 향했다. 3명의 교대선수가 팀에리어에 돌아옴에 따라 A88은 사이드라인 근처에 머물러 스크리미지 라인상에 섰다. 스냅 후 A88은 사이드라인을 따라 달려 나가 포워드패스를 캐치하였다. 판정 : 교대를 가장하여 상대를 속이는 부정한 전술. A팀에 대해 스냅시의 스포츠맨답지 않은 행위의 반칙. 라이브볼 반칙. 프리비어스 지점에서 15야드 벌칙

제3조 부당한 행위

■ A.R.9-2-3

- I. 볼 레디포플레이 이후 엠파이어가 통상적인 자신의 위치에 자리잡고 있을 때 A팀이 재빨리 어떤 선수를 교체하여 1초간 정지 후 볼을 스냅했다. 엠파이어는 디

펜스가 바뀐 선수에 대해 대응할 수 있도록 볼에 다가서는 중이었으나 스냅을 막을 수 없었다. **판정** : 플레이를 중단시키고 게임 클록을 멈춘다. 수비 팀은 A팀의 뒤늦은 선수 교체에 대응한 선수 교체를 할 기회를 갖는다. 반칙은 아니며 플레이 클록 25초, 레드포플레이 신호에 다시 시작한다. 게임 클록은 직전에 멈춘 플레이 상황에 따라 레드포플레이 신호 혹은 스냅시 제시한다. 레프리는 A팀 헤드 코치에게 이후 그러한 일이 재발할 경우 스포츠맨답지 않은 행위에 대한 벌칙을 팀에 대해 부과할 것을 고지한다.

II. A팀이 9점 뒤진 상황에서 퍼스트에 10, B-22이고 게임 클락은 0:35이다. 스냅할 때 B21, B40, B44가 노골적으로 A팀의 와이드아웃을 두 팔로 홀딩하여 바닥에 쓰러뜨렸다. 쿼터백 A12의 경로 상에는 리시버가 없어 서둘러서 정당하게 볼을 밖으로 던졌다. 해당 플레이 이후 게임 클락은 0:26이었다. BJ, FJ, SJ는 각각의 키맨에 해당하는 B팀의 홀딩 반칙 플래그를 던졌다. **판정** : 이는 명백하게 노골적으로 시간을 지연시키려는 부당한 행위이다. 골라인으로 하프디스턴스 적용. A팀은 B-11에서 1에 10. 게임 클락은 0:35로 되돌리고 스냅에 제시. B21, B40, B44는 각각 1개씩 비신사적인 반칙 적용.

III. A팀이 4점 앞선 상황에서 4에 10, A-30이고 경기 종료까지 0:14 남았다. 샷건 포메이션에서 A12가 스냅을 받아 자기 진영 골라인 방향으로 물리나면서 태클 박스를 벗어났다. 스냅 시, A팀 라인맨들은 노골적으로 자기 앞에 있는 B팀 선수들을 홀딩하여 수비 라인맨들이 패서에게 즉시 달려들 수 없도록 막았다. 선수들이 A12에게 돌진해 들어올 때 그는 볼이 스크리미지를 넘어 아웃오브바운즈 되도록 높이 던졌다. 패스가 땅에 닿았을 때, 게임 클락은 0:00이었다. U, CJ(적용 가능하다면), R은 각각 A팀의 홀딩 반칙에 대한 플래그를 던졌다. **판정** : 이는 명백하게 노골적으로 시간을 지연시키려는 부당한 행위이다. 레프리는 홀딩 반칙을 비신사적인 행위 반칙으로 바꿀 수 있다. 프리비어스에서 A팀에게 15야드 벌칙 적용. A팀은 A-15에서 4에 25. 게임 클락은 0:14로 되돌리고 스냅에 제시. 홀딩 반칙을 범한 A팀의 라인맨들에게 1개씩 비신사적인 행위 반칙 적용.

제5조 경기운영과 사이드라인방해

■ A.R.9-2-5

I. 오프닝 킥오프 상황에서 B22가 자기 진영 골라인에서 킥을 잡아 B팀 진영 측 사이드라인을 따라 달렸다. 사이 저지가 플레이를 보면서 사이드라인을 달릴 때 흰색으로 칠한 제한 영역에 있던 B팀의 코치 혹은 등록선수와 접촉하거나 피하기

위해 돌아야 했다. B22는 A-20에서 아웃오브바운드로 나갔다. **판정** : 어떤 경우라도 플레이중의 심판에 대한 신체적 접촉의 방해이다. 경고 없음. B팀의 스포츠맨답지 않은 행위 반칙으로 데드볼 반칙으로 시행한다. 15야드 반칙을 적용하여 A-35에서 퍼스트 다운.

II. 긴 킥오프 리턴 동안, SJ는 멈춰서 코칭 박스 제한선에서 벗어났거나 사이드라인 근처의 필드오프플레이에 있던 헤드코치 주위로 돌았다. **판정** : 비신사적인 행위에 따른 팀 반칙. 데드볼 반칙 적용. 석시딩 지점에서 15야드 벌칙 시행. 팀 파울이라 헤드 코치에게 비신사적인 행위에 따른 벌칙 부과를 하지 않는다.

III. 긴 킥오프 리턴 동안, 헤드코치 또는 다른 코치가 코칭박스를 벗어나 제한구역 혹은 사이드라인 근처 필드오프플레이 위에 있었다. 플레이 진행 중 심판에게 물리적인 방해로 하지 않는다고 했다. **판정** : 데드볼 파울 적용. 첫 번째 방해라면 사이드라인 방해 경고, 야드 벌칙 없음. 두 번째 또는 세 번째 방해 시 사이드라인 방해에 따른 딜레이 오브 게임, 석시딩 지점에서 5야드. 4번째 또는 그 이상인 경우, 사이드라인 방해에 의한 팀의 비신사적인 행위 반칙. 석시딩 지점에서 15야드 벌칙. 팀 파울이라 코치에게 비신사적인 행위에 따른 벌칙 부과를 하지 않는다.

제6조 자격 몰수된 선수나 코치

■ A.R.9-2-6

I. 킥오프가 한창일 때 킥팀의 헤드코치가 필드오프플레이에 들어와서 리턴 중 리시빙 팀의 홀딩 반칙이 있었다고 격렬하게 성을 내며 플래그라고 항의했다. **판정** : 헤드코치의 비신사적인 행위 반칙. 데드볼 반칙 적용. 석시딩 지점에서 15야드 벌칙. 헤드코치에게 비신사적인 행위 횟수 1회 반영. 2번째 비신사적인 행위 반칙인 경우, 그 경기에서 헤드코치는 자격 몰수. 경기에서 자격 몰수된 헤드코치는 새로운 헤드코치를 선임할 수 있다.

제3장 | 블로킹, 손 또는 팔의 사용

제2조 볼캐리어나 패서를 방해하거나 돕는 반칙

■ A.R.9-3-2

I. 야드 획득을 시도 중, 볼캐리어 A44는 태클하려는 수비수들에 의해 스피드가 느

려졌다. 백 A22는 (a) 그의 양손을 A44의 엉덩이에 올려놓고 앞으로 밀었다; (b) A44를 둘러싸려는 동료선수무리를 밀었다; (c) A44의 팔을 잡고 더 전진하려고 잡아당겼다. **판정** : (a)와 (b)는 적법하다. 볼캐리어나 무리를 미는 것은 파울이 아니다. (c) 러너를 돕는 파울이다. 5야드 벌칙(규칙 9-3-2-b)

제3조 공격팀의 손이나 팔의 사용

■ A.R.9-3-3

- I. A6이 볼을 가지고 달리고 있다. 런 중에 A12가 B2의 허리위의 등을 난폭하게 푸싱하며 격렬하게 블록하였다. **판정** : 등 뒤의 부정한 블록. 벌칙- 10야드
- II. 패서 또는 볼캐리어의 같은 팀 선수가 뉴트럴존을 가로질러 부디 치고 있을 때, 손이나 팔을 지면에 평행하게하지 않거나 손바닥을 동그랗게 주먹을 쥐었지만, 손바닥을 상대에 향하지 않고 상대와 접촉하였다. **판정** : 정당한 손의 사용
- III. 패서 또는 러너의 같은 팀 선수가 뉴트럴존 후방에서 팔을 지면에 평행하게 해서 상대의 어깨보다 위를 접촉하였다. **판정** : 손의 부정한 사용. 벌칙 : 프리비어스 지점에서 10야드의 벌칙 또는 퍼스널파울의 경우는 15야드. 반칙이 A팀의 골라인 후방에서 일어난 경우는 세이프티
- IV. 패서 또는 볼캐리어의 같은 팀 선수가 상대의 어깨보다 아래에 주먹을 쥐고 일격을 가했다. **판정** : 퍼스널 파울. 벌칙 : 시행기점 또는 반칙이 뉴트럴존의 후방에서 일어난 경우는 프리비어스 지점에서 15야드. 반칙이 A팀의 골라인 후방에서 일어난 경우는 세이프티
- V. A2의 손이 수비팀 선수 B2를 정당하게 블록했다. 그 후 B2는 A2의 블록을 피하려고 스핀했기 때문에 A2의 손이 B2의 등 위를 접촉하였다. **판정** : 정당한 블록
- VI. A2의 손이 A2를 피하려고 스핀한 수비팀 선수 B2의 등 뒤를 접촉하였다. A2의 손은 패서를 향하고 있는 B2의 등 뒤를 그대로 계속하여 접촉하였다. **판정** : 정당한 블록
- VII. A2의 손이 A2의 블록을 피하려고 스핀한 수비팀 선수 B2의 등에 접촉하였다. A2의 손이 B2로부터 떨어진 후에, A2가 전진하여 B2의 등을 밀었다. **판정** : 등 뒤의 블록.
벌칙 : 10야드. 반칙이 뉴트럴존 후방에서 일어난 경우에는 프리비어스 지점에서 시행. (규칙 2-3-4) 반칙이 A팀의 골라인 후방에서 일어난 경우에는 세이프티
- VIII. A1이 뉴트럴존 안에서 또는 그 전후에서 손바닥을 퍼거나, 손바닥을 상대에 향하지 않고 손을 쥐거나 등글게 하여 접촉하였다. **판정** : 정당한 블록

- IX. A12는 스냅을 받아 패스하려고 뒤로 움직였다. 디펜스엔드 B95는 태클 A75를 지나치고 아직 태클박스내에 있는 A12를 막 태클하려고 한다. A75는 태클을 막기 위해 B95의 번호판 부위의 등을 밀었다. A12는 패스를 던져 터치다운했다.
- 판정** : 터치다운으로 점수. A75는 파울하지 않았다. 패스 프로텍션의 그런 행위는 패서가 태클박스내에 있을 동안에는 규칙 9-3-3-c에 대한 예외의 정신 안에 있어 정당하다.

제4조 수비팀의 손이나 팔의 사용

■ A.R.9-3-4

- I. 결과적으로 뉴트럴존을 넘은 정당한 포워드패스가 던져지기 전에 뉴트럴존을 넘은 위치의 유자격리시버 A1을 B팀이 홀딩하였다. **판정** : B팀의 홀딩 반칙. 벌칙 : 프리비어스지점에서 10야드, 퍼스트다운
- II. B50은 키퍼를 잡으려고 라인맨 60의 어깨를 잡아당겨 (a) A60이 다운필드로 향할 때에는 A60으로부터 손이 떨어졌다. (b) A60을 계속 잡고 있었다. **판정** : (a) 정당 (b) 홀딩. 벌칙 프리비어스지점에서 10야드

제4장 | 배팅과 킥

제1조 루스볼의 배팅

■ A.R.9-4-1

- I. A팀은 B팀의 30야드라인에서 필드골을 시도하였다. 엔드존에 있는 B팀의 선수가 크로스바 위까지 날아올라 공중에 있는 볼을 배팅하였다. 볼은 엔드존에서 A팀에 의해 리커버되었다. **판정** : 엔드존 내에서의 배팅 반칙. 플레이의 결과는 터치다운
- II. A팀은 B팀의 30야드라인에서 필드골을 시도하였다. 엔드존에 있는 B팀의 선수가 크로스바 위까지 날아올라 공중에 있는 볼을 배팅하였다. 볼은 엔드존에서 B팀에 의해 리커버되었다. **판정** : 엔드존 내에서의 배팅 반칙. 플레이의 결과는 터치백. 반칙에 따라 세이프티
- III. A팀은 B팀의 30야드라인에서 필드골을 시도하였다. 엔드존에 있는 B팀의 선수가 크로스바 위까지 날아올라 공중에 있는 볼을 배팅하였다. 볼은 필드오브플레

이로 되돌아갔다. 판정 : 엔드존 내에서의 배팅 반칙. 제4퍼리어드까지는 포스트 스크리미지킴으로 별칙이 시행되어 세이프티. 볼은 라이브볼인 상태, A팀은 결과를 선택할 수 있다. A팀이 득점하지 못하고 리커버하여 별칙을 수락한 경우의 또는 연장전에서의 플레이의 경우의 시행지점은 프리비어스 지점이다.

IV. A팀이 트라이로 플레이스킴을 시도하였다. 엔드존에 있던 B팀의 선수가 크로스바 위까지 날아올라 공중에 있는 볼을 배팅하였다. 볼은 엔드존으로부터 아웃 오브바운즈로 나갔다. 판정 : 엔드존 내에서의 배팅 반칙. 별칙 - 프리비어스 지점에서 하프 디스턴스. 트라이에서는 포스트스크리미지 킥 규정이 적용되지 않는다.(규칙 10-2-3)

V. A팀이 트라이로 플레이스킴을 시도하였다. 엔드존에 있던 B팀의 선수가 크로스바 위까지 날아올라 공중에 있는 볼을 배팅하였다. 볼은 엔드존에서 A팀이 리커버하였다. 판정 : 엔드존 내에서의 배팅 반칙. A팀이 별칙을 사퇴하고 2점을 얻는다.

VI. A팀이 필드골을 시도하였다. 엔드존에 있는 B23이 크로스바 위에 날아올라 볼을 캐치하였다. 판정 : 정당한 플레이

VII. A팀의 펄름이 B1에 의해 공중에서 전방으로 배팅되어 A팀의 골라인 후방에서 아웃오브바운즈로 나갔다. 판정 : 세이프티. 공중에 있는 펄름을 배팅하는 것은 새로운 원동력을 가하는 것이 아니다. (규칙 8-5-1-a) B팀의 반칙 별칙 10야드

VIII. A팀의 백워드패스가 공중에서 B1에 의해 배팅되어 A팀의 골라인 후방에서 아웃 오브바운즈로 나갔다. 판정 : 세이프티. 패스는 어떤 방향으로든 배팅해도 좋다. 원동력은 A팀의 패스이다. (규칙 8-5-1-a)

IX. B팀의 선수가 자기 진영 엔드존에서 공중에 있는 프리킥된 볼을 머프하였다. 루스볼이 엔드존에 있는 동안에 B팀의 선수가 배팅하여 엔드존의 바깥으로 나갔다. 판정 : 플레이의 결과는 터치백. B팀에 의한 엔드존 내에서의 부정확한 배팅. 프리비어스 지점에서 15야드의 별칙

X. B1은 B팀의 20야드라인에서 A팀의 정당한 포워드패스를 인터셉트한 후, 자기 진영 38야드라인에서 볼을 펄름하였다. 그 루스볼을 B2가 B팀의 30야드라인에서 부정확하게 배팅하여 볼은 전방으로 굴러 아웃오브바운즈로 나갔다. 판정 : B팀의 반칙. 별칙 : 반칙 지점에서 10야드의 별칙. B팀의 볼로서 20야드라인에서 퍼스트에 10야드. 별칙의 시행 후, B팀의 새로운 시리즈를 주기 때문에 별칙에는 로스오브다운이 포함되지 않는다.(5-1-1-e-1)

XI. A팀은 킥오프의 준비를 하고 있다. 볼은 티 위에 놓여있고 레퍼리가 레디포플레

이의 시그널을 하였다. 키커가 볼에 다가가 킥의 모션을 시작할 때, 볼이 티에서 떨어져 굴러가기 시작했다. 키커는 차는 동작하여 굴러가는 또는 티 근처에 있는 볼을 찾다. **판정** : 반칙은 아니다. 이것은 9-4-4 또는 9-2-1-a-2에 반하는 바이얼레이션이 아니다. 심판은 플레이를 멈추고 양 팀에 새로운 킥오프의 준비를 위한 라인업을 시켜야 한다. 날씨의 상황에 따라 A팀은 티 위에 볼을 잡아줄 선수를 배치하는 것이 좋다.

제4조 볼의 부정한 킥

■ A.R.9-4-4

- I. A팀의 48야드 지점에서 4번째 다운. 8야드. 스크리미지 킥 포메이션에서 A32가 펀트를 차고 볼은 B팀의 7야드 지점에서 B25의 다리에 닿았다. A팀에의 리커버를 피하기 위해 볼이 그라운드에 굴러가는 중에 B25가 B팀의 4야드 지점에서 볼을 차버렸다. 볼은 B팀의 엔드존에 들어가서 그대로 엔드라인을 넘었다. **판정** : B25가 새로운 원동력을 더했기 때문에 플레이의 결과는 세이프티가 된다. B팀에 의한 부정한 킥의 반칙. A팀은 벌칙을 사퇴하고 2점을 받을 수 있다. 벌칙이 수락되는 경우 B25에 의한 반책은 포스트스크리미지 킥의 규칙이 적용되어 B팀의 2야드 지점에서 B팀의 퍼스트다운. 10야드가 된다 (8-5-1-a 및 8-7-2-b)

제 2 편

벌칙의 시행

제1장 | 벌칙의 시행

제4조 오프세팅 파울(반칙의 상태)

■ A.R.10-1-4

- I. A팀 킥오프, 볼이 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운즈가 되기 전 B팀이 반칙하였다. **판정** : 오프세팅 파울. 프리비어스 지점에서 킥 반복
- II. 자기 진영 35야드라인에서 A팀 킥오프, 볼이 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운즈된 후 B팀이 반칙하였다. **판정** : B팀은 A팀 45 야드라인에서 A팀에 프리킥을 다시 차게 할 수 있다. 또 B팀이 볼을 가지기 위해 B팀 35야드라인에서 15야드 벌칙을 시행한 후 20야드라인에서 공격하거나, 또는 A팀 킥이 아웃오브바운즈 된 지점에서 A팀의 5야드 벌칙 후, B팀의 15야드 벌칙을 시행한 지점을 선택할 수 있다(규칙 6-1-8, 10-1-6).
- III. A팀이 부정한 포메이션 상태에서 스냅 했다. A1의 포워드패스를 인터셉트한 B1이 5야드 전진 후 태클 당했다. B팀은 B1이 달리는 동안 클리핑을 했다. **판정** : B팀은 오프세팅 파울을 선택하여 다운을 반복하거나, 오프세팅 파울을 선택하지 않고 B팀의 벌칙 후 볼을 선택할 수 있다. 후자의 경우 A팀은 B팀 클리핑 반칙의 벌칙을 수락하거나 사퇴 할 수 있다.
- IV. A1은 부정한 포워드패스를 던졌고 B팀은 스냅시 뉴트럴존에 들어와 있었다. B23은 패스 인터셉트하여 리턴 중 B10이 클리핑했다. B23은 필드오브플레이에서 태클당했다. **판정** : 선택권이 없다. 오프세팅 파울, 다운을 반복한다. B팀은 볼을 확보하기 전에 반칙했기 때문에 오프세팅 파울을 사퇴할 수 없다.
- V. A1의 포워드패스를 B1이 인터셉트하여 볼을 전진시킨 후에 펌블하고 다시 B2가 볼을 주워 5야드 리턴하였다. A팀이 그 다운 중 또는 후에 반칙하였고 B2가 리턴 중 또는 펌블 중에 B팀도 반칙하였다. **판정** : A팀 반칙이 라이브볼 파울이라면 B

팀은 오프세팅 파울을 선택하여 다운을 반복하거나, B팀 반칙의 벌칙을 시행 후 볼을 가질 수 있다. A팀 반칙이 데드볼 파울이라면 양 벌칙을 시행한 후 B팀이 볼을 가진다.

- VI. A팀의 정당한 포워드패스를 B45가 인터셉트하여 몇 야드 전진했다. 리턴중 B23은 클리핑하였고, A78이 B45의 페이스 마스크를 잡아당기고 비틀었다. **판정** : B팀이 확보의 변경 전에 파울하지 않았기 때문에, 오프세팅 파울을 사퇴하고 클리핑에 대한 벌칙을 받은 후 볼을 소유할 수 있다.
- VII. A1이 자기 엔드라인에서 스냅을 받고, B팀이 스냅시 오프사이드를 했다. **판정** : A팀 파울, 스냅시 아웃오브바운즈, B팀 오프사이드와 오프세트. 다운은 반복된다[주: B팀이 오프사이드를 하지 않았다면, B팀은 A팀의 반칙의 벌칙이나 세이프티를 선택할 수 있다 (규칙 8-5-1-a)].

제5조 데드볼 파울

■ A.R.10-1-5

- I. 포스에 8야드, A팀이 4야드 획득하고 볼 데드 선언 후 B1이 파일링온하였다. **판정** : B팀 퍼스널 파울. 벌칙 : 석시딩 지점에서 15야드. B팀의 퍼스트에 10야드 (규칙 5-1-1-c), 스냅에서 계시 시작.
- II. 레디포플레이전 일어난 스냅 위반 후 연속된 행위 중 퍼스널파울이 일어났다. **판정** : 그런 빠른 스냅이나 그 결과로 일어날 행위를 피하기 위한 노력하여야 한다. 그러나 이러한 반칙이 실제로 일어난다면 다운 사이의 반칙으로 보아야한다. 양 반칙의 벌칙이 시행된다. 퍼스널 파울이 B팀에 의한 것이라면 양 반칙의 벌칙 시행 결과는 B팀의 10야드 벌칙이 되는 것이다. B팀 반칙에 대해서는 자동으로 퍼스트다운.
- III. 3야드라인에서 세컨드에 골. 볼 캐리어 A14가 1야드라인에서 다운되고, B67이 파일링온을 하였다. A14는 양값음으로 B67을 때렸다. **판정** : 어느 쪽 벌칙도 완료되지 않았기 때문에 벌칙은 취소된다. A14는 폭력행위로 자격물수. 서드에 골 (규칙 10-1-1).

제6조 라이브볼--데드볼 파울

■ A.R.10-1-6

- I. A팀이 펀트를 했으나 스냅 시 부정한 모션을 했다. 볼은 누구에게도 터치되지 않고 골라인 사이에서 아웃오브바운즈되었다. 그 후 B팀이 퍼스널 파울하였다. **판**

정 : 가능한 선택은 아래와 같다. (1) B팀이 다운의 반복을 선택한다면 A팀 프리 비어스 지점에서 5야드 벌칙 후 B팀에 대해 15야드의 벌칙과 자동 퍼스트다운이 된다. (2) B팀이 부정한 모션 벌칙을 사퇴하고 아웃오브바운즈 지점에서 15야드의 벌칙을 받은 후, 볼을 가지고 퍼스트에 10야드 (3) B팀은 A팀 5야드 벌칙을 아웃오브바운즈 지점에서 시행을 수락하고 (규칙 6-3-13) 그 후 15야드의 벌칙을 받을 수 있다. 어느 경우라도 계시는 스냅에서 시작된다 (규칙 3-3-2-d-8).

- II. 볼캐리어 B17은 패스 인터셉트후 리턴하여 터치다운하기 전 A팀 11야드까지 따라온 A55를 모욕했다. B17은 골라인을 넘은 후 엔드존 안쪽 5야드지점에서 A55에 태클되었다. **판정 :** B17과 A55에 의한 스포츠맨답지 않은 행위. 양쪽 벌칙이 시행된다. B17의 라이브볼에 대한 벌칙은 A팀 11야드라인에서 시행하고 A55의 데드볼 반칙의 벌칙은 석시딩 지점에서부터 시행된다. A팀 13야드라인에서 B팀의 퍼스트에 10야드.
- III. B2가 정당한 포워드패스를 인터셉트하기 전 B1이 반칙했다. 볼 데드 선언 후 A1이 파일링온하였다. **판정 :** B팀 반칙의 벌칙 시행결과 A팀 볼이 된다. 그 후 A팀의 데드볼 반칙에 대해 벌칙이 시행된다(규칙 5-2-3).
- IV. B팀이 3야드라인에서 스냅 시 오프사이드를 하였고 (트라이 아님) A팀이 B팀 엔드존으로 정당한 포워드패스를 던졌다. B팀이 인터셉트하여 101야드를 달려 A팀 엔드존에 들어간 후 A팀이 클리핑하였다. **판정 :** B팀 16.5야드라인에서 A팀 볼로 플레이. 다운을 반복.
- V. B팀이 A팀의 정당한 포워드패스를 인터셉트할 때까지는 반칙이 일어나지 않았으나 리턴 시 B팀 선수가 클리핑하였다. 볼 데드시 A팀 선수가 파일링온하였다. **판정 :** B팀이 볼을 가진다. B팀의 클리핑 반칙의 벌칙 시행 후 A팀 데드볼 파울에 대한 벌칙을 시행한다. 한 시행지점이 골까지 30야드 이내거나 시행이 골라인 방향이 아니면, 벌칙거리는 취소된다.
- VI. A팀이 펀트를 하고 부정한 터치 바이얼레이션을 했고, 펀트 리턴 중 B1이 클리핑한 후 B2가 펌블했다. A1이 펌블을 확보하고 볼 데드후 A2가 반칙을 했다. **판정 :** B팀이 라이브볼 동안 반칙을 했기 때문에 A팀이 첫 선택권이 있다. 만약 A팀이 B팀 반칙의 벌칙을 사퇴하면, B팀은 바이얼레이션 지점에서 공을 확보할 수 있고, A팀 데드 볼 반칙의 벌칙 시행의 수락도 선택할 수 있다. A팀이 B팀 반칙의 벌칙을 수락하면, B팀 라이브 볼 반칙 벌칙과 A팀 데드 볼 반칙의 벌칙을 시행 후, B팀이 볼을 확보 한다.

제2장 | 시행방법

제2조 시행지점과 시행기점 결정

■ A.R.10-2-2

- I. B팀에 터치되지 않은 킥오프 볼이 A팀에 의해 부정한 터치후 아웃오브바운즈되었다. 킥 중 A팀이 홀딩 또는 퍼스널파울을 했다. **판정** : B팀은 아래의 선택권이 있다: B팀은 부정한 터치지점에서 스냅: 프리비어스 지점에서 5, 10 또는 15야드의 벌칙 수락후 A팀 리킥: 볼이 아웃오브바운즈된 지점에서 5, 10, 15야드 전진 후 볼 스냅. A팀 제한선으로부터 30야드 전방(리시버팀의 방향)에서 스냅
- II. 펄볼 또는 백위드패스가 A팀 엔드존 안에서 루스볼이 되었다. 그곳에서 A33이 볼을 킥 또는 배팅했다. **판정** : 벌칙 - 세이프티(규칙 8-5-1-b).
- III. 스크리미지킥된 볼이 필드오브플레이에 있는 B44에 터치되는 동안 A55는 B팀 엔드존에서 클리핑했다. **판정** : 벌칙 - 15야드. 시행은 프리비어스 지점 (A팀이 볼을 확보), 또는 다음에 B팀에 소속된 데드 볼 지점에서 시행한다.
- IV. 자기 엔드존에서의 A팀 펀트가 A팀 30야드라인으로 리턴되었다. 리턴 중 A팀 엔드존에서 A23이 B35를 클리핑하였다. **판정** : 벌칙 - 시행기점인 런엔드 지점인 A팀 30야드라인에서 15야드. B팀 볼로 퍼스트에 10야드.
- V. 자기 엔드존에서의 A팀 펀트가 A팀 30야드라인으로 리턴 되고, 거기서 펄볼되었다. 펄볼동안 A팀 엔드존에서 A23이 B35를 클리핑했다. **판정** : 벌칙 - 시행기점인 펄볼지점에서 15야드. A팀 30야드라인, B팀 볼로 퍼스트에 10야드.
- VI. 자기 엔드존에서의 A팀 펀트가 터치되지 않고 A팀 40야드라인에서 아웃오브바운즈되었다. 볼의 킥전 A팀 엔드존에서 A2가 B팀 선수를 클리핑했다. **판정** : 벌칙 - 세이프티. (규칙 9-1 벌칙) 또는 B팀은 볼이 아웃오브바운즈된 지점에서 벌칙 시행 후, A팀 25야드라인에서 스냅할 수 있다.
- VII. A팀이 자기 진영 1야드라인에서 스냅하여 볼캐리어 A1이 자기 진영 5야드라인에서 다운되었다. B팀은 볼이 플레이되는 동안 엔드존에서 퍼스널 파울을 했다. **판정** : 벌칙 - 시행기점 (5야드라인)에서 15야드
- VIII. 펀트 중 킥이 뉴트럴 존을 넘어 B팀에 터치 되기 전 뉴트럴 존 뒤나 넘은 곳에서 B1이 A2를 홀딩 했다. **판정** : 벌칙 - 10야드. B팀이 다음번 스냅을 한다면 PSK 시행의 적용을 받는다.
- IX. A1이 런 중, B25가 뉴트럴존을 10야드 넘는 지점에서 반칙했다. A1이 30야드 전

진하여 펄프하고 그것을 B48이 리커버후 A팀 골라인을 넘었다. **판정** : 시행기점인 펄프지점에서 B팀에 대해 벌칙을 시행한다. A팀의 확보는 이어 진다(규칙 5-2-3).

- X. A팀 30야드라인에서 퍼스트에 10야드. A1이 B팀 40야드라인까지 전진 후 다운. 런 중, B1이 A팀 45야드라인에서 클리핑을 했다. **판정** : 벌칙- 시행기점인 B팀 40야드라인에서 15야드. B팀 25야드라인에서 퍼스트에 10야드.
- XI. A팀 40야드라인에서 퍼스트에 10야드. A1이 B팀 40야드라인까지 전진후 펄프했다. A1이 런 중 혹은 펄프 중 B2가 50야드라인에서 퍼스널 파울을 했다. B1이 퍼블을 리커버하여 리턴하여 A팀 골라인을 지났다. **판정** : 시행기점인 런엔드(B팀 40야드라인)부터 15야드. A팀 퍼스트다운.
- XII. 스크리미지 킥 리턴 중 B팀 25야드라인에서 B40이 A80의 허리위 등 뒤를 블록했다. B팀 볼캐리어는 B팀 40야드라인에서 볼을 확보한 채 다운되었다. **판정** : B팀 반칙. 일리걸 블록 인더백) 벌칙- 반칙지점에서 10야드. B팀 볼. B팀 15야드라인에서 퍼스트에 10야드.
- XIII. B팀이 정당한 포워드패스를 인터셉트 후, 패써가 리턴 중 반칙을 당했다. **판정** : B팀 볼. 벌칙 시행 후 퍼스트에 10야드(규칙 2-27-5, 5-2-4 와 9-1).
- XIV. B1이 자기 엔드존 깊은 곳에서 정당한 포워드패스(트라이가 아님)를 인터셉트하여 전진했으나 엔드존에서 다운되었다. 런 중 B2가 A1을 (a) B팀 25야드라인에서 클리핑했다. (b) B팀 14야드라인에서 클리핑했다. (c) 엔드존에서 클리핑했다. **판정** : B팀 20야드라인이 시행기점이 된다. (a) B팀 10야드라인에서 퍼스트에 10야드 (b) B팀 7야드라인에서 퍼스트에 10야드. (c) 세이프티 (규칙 8-5- 1-b, 8-6-1과 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17이 자기 엔드존 깊은 곳에서 정당한 포워드패스(트라이가 아님)를 인터셉트하여 엔드존의 바깥을 달리려고 할 때, A19가 엔드존에서 클리핑했다. 반칙 후 B17이 엔드존을 벗어나기 전 B17은 펄프하고 A26이 2야드라인에서 리커버했다. **판정** : 벌칙-골라인에서 15야드. B팀 볼로 자기 진영 15야드에서 B팀. 퍼스트에 10야드 (규칙 10-2-2-d-2-c).
- XVI. 세이프티 후 A팀이 A팀 20야드라인에서 펀트를 하였다. 볼은 B팀에 터치되지 않은 채 아웃오브바운즈 되었다. **판정** : B팀 캡틴은 A팀 15야드라인에서 다운을 반복하거나, 50야드라인에서 공격하거나 (아웃오브바운즈된) 인바운즈 지점에서 5야드 벌칙 시행 후 공격하거나를 선택할 수 있다.

제3조 포스트스크리미지킥 벌칙 시행

■ A.R.10-2-3

- I. 스크리미지킥 중 볼이 뉴트럴존을 넘어 터치되었을 때, 한 팀이 반칙했다. 반칙은 뉴트럴존을 넘은 지점에서 일어났고, B팀이 다음에 볼을 플레이하는 상황이 되었다. **판정** : B팀 반칙의 벌칙은 3-1의 원칙에 따라 포스트 스크리미지 킥 지점을 시행기점으로 시행한다 (규칙 2-25-11). B팀 볼로 퍼스트에 10야드. A팀 반칙의 벌칙은 프리비어스 지점 또는 다음에 B팀에 소속된 볼 지점에서 시행한다(규칙 6-3-13).
- II. A팀 펀트가 뉴트럴존 후방에서 블록되었다. 일단 뉴트럴존을 넘었으나 B팀에는 터치되지 않았다. 그 후 B팀 클리핑이나 홀딩이 일어나기 전에 다시 뉴트럴존 후방으로 돌아갔다. 루스 볼일 때 반칙이 일어났다. **판정** : 반칙은 킥 중 일어났다. 만약 B팀이 다음 스냅을 한다면, 포스트스크리미지킥 규칙에 의해 시행한다.
- III. A팀 펀트가 뉴트럴존 후방에서 블록되었다. 그 후 B팀 클리핑 또는 홀딩이 뉴트럴존을 넘은 지점에서 일어났다. 볼은 플레이 중 한 번도 뉴트럴존을 넘지 않았다. **판정** : 규칙 10-2-3은 뉴트럴존을 넘은 스크리미지 킥에만 적용된다. 프리비어스 지점에서 벌칙 시행 후 A팀의 볼 확보가 계속된다.
- IV. A팀의 성공된 필드골 시도가 B팀 30야드라인에서 스냅되었다. 그리고 킥 중 B팀 20야드라인에서 B팀 선수가 반칙했다. **판정** : A팀은 벌칙을 사퇴하고 득점을 수락하거나, 득점을 사퇴하고 프리비어스 지점에서 B팀 벌칙을 수락 할 수 있다(규칙 10-2-5-d).
- V. A팀의 터치되지 않은 실패된 필드골 시도가 B팀 30야드라인에서 스냅되었다. 킥 중 B팀 15야드라인에서 B팀이 반칙하였다. **판정** : B팀 볼. 포스트 스크리미지 킥 지점은 30야드라인이고 벌칙은 반칙 지점인 15야드라인에서 시행한다. 다운은 반복되지 않는다(규칙 2-25-11과 8-4-2-b).
- VI. A팀 펀트가 뉴트럴존을 넘었다. 킥 동안 B79가 A55를 뉴트럴존 넘어 1야드지점에서 홀딩했다. B44가 B팀 25야드에서 킥을 캐치하고, 달리다가 B팀 40야드에서 태클을 당했다. **판정** : B79의 반칙은 포스트스크리미지킥 시행에 따라 처리된다. 킥이 끝난 지점인 B팀 25야드에서 10야드 벌칙을 시행한다. B팀 15야드에서 퍼스트에 10야드.
- VII. A팀은 포스다운에 7야드로 A팀 35야드지점에서 스냅. 스냅즉시 라인맨 B77은 가드 A66을 움켜잡고 한쪽으로 끌어당기고. 라인베커 B43은 갭을 통과하여 킥을 블록하려고 시도했다. B44는 B팀 25야드에서 공을 캐치하여 달리다가 B팀

40야드에서 태클을 당했다. **판정** : B77의 홀딩 반칙은 킥 전에 일어난 것이므로 포스트스크림이 킥 시행에 따라 처리되지 않는다. 프리비우스 지점에서 10야드 벌칙 시행. 벌칙야드에 의해 A팀은 A팀 45야드에서 퍼스터다운.

제5조 터치다운, 필드골과 트라이 중 또는 후 반칙

■ A.R.10-2-5

A팀의 터치다운, 또는 필드골 플레이 중에 일어난 반칙

- I. 터치다운 런 중 필드오브플레이 또는 엔드존에서 B팀이 클리핑했다. **판정** : A팀은 벌칙을 트라이 중에 시행하거나 다음 킥오프에서 할지를 선택할 수 있다 (규칙 10-2-5-a-1).
- II. A팀이 터치다운 한 다운 중 B팀이 퍼스널 파울을 했다. A팀은 득점 후 트라이의 레디포플레이 시그널 전에 반칙했다. **판정** : 득점은 주어진다. A팀은 B팀에 대한 벌칙 시행을 트라이 또는 다음 킥오프에서 선택할 수 있다. 그 후 B팀도 또 A팀 반칙에 대해 트라이 또는 다음의 킥오프에서 벌칙 시행을 선택할 수 있다. 라이브볼 벌칙과 데드볼 벌칙은 거리적으로는 취소된다 (규칙 10-2-5).
- III. A팀이 터치다운 한 런 플레이 중 B팀이 홀딩했다. 그리고 터치다운 후 A팀이 반칙했다. **판정** : 득점은 주어진다. B팀 홀딩 반칙의 벌칙은 규칙에 의해 사퇴된다. B팀은 A팀 반칙에 대해 트라이 또는 다음의 킥오프에서 벌칙 시행을 선택할 수 있다(규칙 10-2-5a-2와 10-2-5-c).
- IV. A팀이 터치다운 한 런 플레이 중, 또는 그 후 B팀 선수가 상대를 때렸다. 성공한 트라이에서 B팀이 오프사이드를 했다. **판정** : 터치다운은 인정된다. B팀 선수는 폭력행위로 자격물수가 된다. A팀은 B팀 반칙에 대해 트라이 또는 다음 킥오프에서 벌칙 시행을 선택할 수 있다. 성공한 트라이 후, A팀은 오프사이드에 대한 벌칙을 트라이 지점에서 시행하여 트라이를 반복하는 것을 선택할 수 있다(규칙 10-2-5와 8-3-3-b).
- V. 터치다운이 된 패스 플레이 중 B팀이 러핑 더 패서를 했다. **판정** : 터치다운은 인정된다. A팀은 벌칙시행을 트라이 또는 다음의 킥오프에서 선택할 수 있다.
- VI. 성공된 필드골 다운에서, B팀이 오프사이드했다. **판정** : A팀은 프리비우스 지점에서 벌칙을 수락하여 다운을 반복하거나 벌칙을 사퇴하고 득점을 얻는 것을 선택할 수 있다.
- VII. 성공된 필드골 다운에서, B팀이 반칙했다. **판정** : A팀은 득점을 취소하고 프리비우스 지점에서 벌칙을 수락하거나 벌칙을 사퇴하고 득점을 선택할 수 있다. A팀

은 득점을 하고 퍼스널 파울과 비신사적인 행위에 대해서는 이어지는 킥오프 때 적용하거나 연장 피리어드에서 석시딩 지점에 적용한다.

A팀 터치다운 후 A팀 반칙

- VIII. 터치다운 후 A팀이 반칙하고 성공한 트라이에서 B팀이 반칙했다. **판정** : 터치다운은 인정된다. B팀은 A팀 반칙에 대해 트라이 또는 다음의 킥오프에서 벌칙 시행을 선택할 수 있다. 그 후 A팀은 B팀 반칙에 대해 벌칙을 시행하고 트라이의 반복을 선택할 수 있다. B팀의 퍼스널 파울은 다음 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 부과할 수 있다. 다음 킥오프의 시행은 거리적으로는 취소된다.
- IX. 터치다운 후, A팀이 반칙하고 성공한 트라이 후 B팀이 반칙했다. **판정** : 득점은 인정된다. B팀은 A팀의 반칙에 대해 트라이 또는 다음 킥오프에서 벌칙의 시행을 선택할 수 있다. 트라이 후 B팀 반칙에 대해서는 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다.

팀 확보 변경이 없는 트라이 중 반칙 (데드볼 반칙으로 시행되는 라이브볼 반칙, 또는 로스오브 다운을 수반한 반칙을 제외)

- X. 성공한 트라이 중 B팀이 반칙했다. **판정** : 벌칙 시행 후 다운을 반복하거나 공식 규칙에 의해 벌칙은 사퇴 된다. 퍼스널 파울과 비신사적인 행위에 대한 벌칙은 다음 킥오프 또는 연장전의 석시딩지점에서 부과할 수 있다 (규칙 8-3-3-b-1).
- XI. 성공한 트라이 중 B팀이 반칙했다. **판정** : 벌칙 시행 후 다운을 반복하거나 공식 규칙에 의해 벌칙은 사퇴 된다. 퍼스널 파울에 대한 벌칙은 다음 킥오프 또는 연장전의 석시딩지점에서 부과할 수 있다 (규칙 8-3-3-b-1).
- XII. 3야드라인에서 성공된 킥의 트라이 중 B팀이 오프사이드를 하였다. 볼 데드 후, B팀이 퍼스널 파울하였다. **판정** : A팀이 트라이의 반복을 선택한다면 스냅 전에 B팀의 2개의 벌칙을 시행한다. (규칙 10-1-6) A팀이 오프사이드 벌칙을 사퇴하고 득점을 선택한다면 B팀의 데드볼 반칙은 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다(규칙 8-3-5).
- XIII. 3야드라인에서 실패된 킥 트라이 중 A팀이 부정한 모션 반칙했다. 볼 데드 후, B팀이 반칙하였다. **판정** : B팀은 명확하게 A팀 반칙을 사퇴할 것이다. B팀 반칙은 다음 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 벌칙을 시행한다.

트라이 후에서 다음 킥오프 전 반칙

XIV. 어느 팀이 반칙했다. **판정** : 트라이가 경기의 마지막 다운이 아니라면 킥오프에서 벌칙을 시행한다.

XV. 모든 벌칙이 완료되기 전 양 팀이 반칙했다. **판정** : 양 팀의 반칙은 취소된다.

XVI. 성공한 트라이 후 B팀 반칙의 벌칙을 수락하고 프리킥에서 시행하게 되었다;
그리고:

1. 트라이 후 A팀이 반칙했다. **판정** : 벌칙은 반칙 발생순서대로 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다.
2. 트라이 후 B팀이 반칙했다. **판정** : B팀의 두 개의 벌칙은 반칙 발생순서대로 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 시행한다.
3. 모든 벌칙이 종료되기 전 양 팀이 반칙했다. **판정** : 양 팀의 반칙은 취소된다.
최초의 B팀 반칙의 벌칙은 킥오프 또는 연장전의 석시딩 지점에서 시행된다.

대한미식축구협회 규칙위원회 (2019년)

감 수 : 송영호

위 원 : 강상영, 김용희, 노인환, 윤봉근, 이상봉, 정석현

본 규칙의 발간에 참여한 분

1989년 공식규칙	번역 : 박경규 이전제 윤석후 감수 : 박경규 이전제 윤석후 차정환
1990년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규 윤석후
1991년 공식규칙	번역 : 윤석후 감수 : 박경규
1992년 공식규칙	번역 : 윤석후 감수 : 박경규
1993년 공식규칙	번역 : 윤석후 감수 : 박경규
1994년 공식규칙	번역 : 윤석후 감수 : 박경규
1995년 공식규칙	번역 : 윤석후 감수 : 박경규
1996년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규
1997년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규
1998년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규
1999년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규 윤석후
2000년 공식규칙	번역과 감수 : 박경규 윤석후
2003년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 박경규 송영호 변명철 석진우 노인환 최정립 김진목 정석현 강상영
2005년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 박경규 노인환 김진목 최정립 정석현
2007년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 박경규 노인환 최정립 김진목
2009년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 박경규 노인환 정석현 김활
2011년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 이종희 광창영 원도환 신경창 장원석 한상구 김용희 차봉환 송영호
2013년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 이종희 김활 정석현 신경창 박경배 남성남 노인환
2017년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 송영호 강상영 김용희 노인환 윤봉근 이상봉 정석현
2018년 공식규칙	대한미식축구협회 규칙위원회 김인태 방인환 노인환 문종봉 장수영 이상봉 양승상

사단법인 대한미식축구협회

137-130 서울특별시 중구 수표로10길 5-3, 3층

Tel. : 070-7775-1255 / E-mail : president@kafa.org

<http://www.kafa.org>

2019

미식축구 공식규칙과 공식규칙해설

인 쇄 / 2019년 7월 22일

발 행 / 2019년 7월 22일

역 은 이 / (사)대한미식축구협회 규칙위원회

펴 낸 곳 / 도서출판 금석

Tel. 02-319-8595 / scholar55@hanmail.net

ISBN 978-89-969440-4-1

■ 파본은 교환하여 드립니다.