

ATURAN FLAG FOOTBALL INTERNASIONAL 2021

5 on 5 / non-contact

BAHASA INDONESIA

KATA PENGANTAR	5
KODA FLAG FOOTBALL	5
FLAG FOOTBALL	8
FLAG PANTAI	8
FLAG INDOOR	8
OPSI PERUBAHAN NASIONAL	9
UKURAN LAPANGAN	10
RULE 1 PERMAINAN, LAPANGAN, BOLA, DAN PERLENGKAPAN	12
PASAL 1. Kelengkapan Umum	12
PASAL 2. Bola	12
PASAL 3. Perlengkapan	13
RULE 2 PENGERTIAN	15
PASAL 1. Area dan Garis	15
PASAL 2. Tim dan Posisi	15
PASAL 3. Down, Scrimmage, dan Jenis-Jenis Play	16
PASAL 4. Keadaan Bola (Hidup, Mati, Siap)	17
PASAL 5. Forward, Beyond, dan Forward Progress	17
PASAL 6. Spot	17
PASAL 7. Pelanggaran, Penalty, dan Curang	17
PASAL 8. Shift dan Motion	18
PASAL 9. Perpindahan Bola	18
PASAL 10. Passing	19
PASAL 11. Holding, Shielding, Contact, dan Aiming	19
PASAL 12. Deflag, Flag Guarding, Jumping, Dipping, Spin, dan Diving	20
PASAL 13. RoP dan RoW	20
RULE 3 BABAK DAN WAKTU	21
PASAL 1. Awal Babak	21
PASAL 2. Waktu	22

PASAL 3. Timeout	23
RULE 4 LIVE BALL DAN DEAD BALL	24
PASAL 1. Bola Hidup-Bola Mati	24
RULE 5 SERIES OF DOWNS	24
PASAL 1. Seri: Dimulai, Berakhir, Diperbarui	24
PASAL 2. Down dan Posesi setelah Pelanggaran	25
RULE 6 MENENDANG	25
PASAL 1. Menendang	25
RULE 7 SNAP DAN PASSING	25
PASAL 1. Scrimmage (Sebelum Play)	25
PASAL 2. Passing dan Fumble	27
PASAL 3. Forward Pass	28
RULE 8 SKOR	29
PASAL 1. Nilai Skor	29
PASAL 2. Touchdown	29
PASAL 3. Try Down (PAT)	29
PASAL 4. Safety	30
PASAL 5. Touchback	30
RULE 9 SIKAP PEMAIN	31
PASAL 1. Pelanggaran Kontak Fisik	31
PASAL 2. Pelanggaran Tanpa Kontak Fisik	31
PASAL 3. Pergantian Pemain	32
RULE 10 PENERAPAN PENALTI	33
PASAL 1. Umum	33
PASAL 2. Penerapan Penalti	33
PASAL 3. Tata Cara Penerapan	34
Prinsip Penerapan	36
RULE 11 TUGAS WASIT	37

PASAL 1. Tugas Umum	37
PASAL 2. Referee	37
PASAL 3. Wasit Down	37
PASAL 4. Wasit Lapangan	38
PASAL 5. Wasit Sideline	38
RULE 12 CHALLENGES	39
PASAL 1. Rembukan Wasit	39
RANGKUMAN PENALTI	40

Kata Pengantar

Peraturan direvisi oleh IFAF untuk meningkatkan keamanan dan kualitas permainan, dan adanya keperluan untuk mengklarifikasi arti dan tujuan peraturan yang telah dibuat. Prinsip yang mengatur seluruh perubahan peraturan adalah bahwa mereka harus:

- Aman bagi peserta
- Bisa diterapkan di setiap level permainan
- Bisa diajarkan dan diterapkan oleh perangkat pertandingan
- Menjaga keseimbangan antara offense dan defense
- Menarik bagi penonton
- Tidak memberikan dampak ekonomi yang berarti
- Masih menunjukkan kemiripan dengan aturan IFAF tackle

IFAF meminta seluruh anggota federasi untuk bermain dengan aturan IFAF, dengan adaptasi sesuai dengan yang tertera pada AYAT “Perubahan Nasional”.

Aturan-aturan ini mulai berlaku setelah dipublikasi oleh IFAF.

Salah satu tujuan dari penyusunan aturan ini adalah untuk tetap sependek dan sesederhana mungkin. Oleh karena itu, rulebook ini tidak akan mencakup seluruh kemungkinan dalam permainan. Pemain, pelatih, dan perangkat pertandingan diharapkan memaknai peraturan yang ada sesuai prinsip yang mendukung.

Koda Flag Football

Pengantar

Kode Flag Football adalah kode etik yang harus dibaca dengan baik dan seksama. Kode ini adalah panduan bagi pemain, pelatih, perangkat pertandingan, dan pihak-pihak terkait untuk kebaikan permainan.

Flag football adalah olahraga tidak agresif, tanpa kontak, namun tetap kompetitif. Kejujuran, sportivitas, dan perilaku yang baik diharapkan dari pemain, pelatih, dan pihak-pihak terkait.

Tidak boleh ada ruang bagi strategi unfair, sikap tidak sportif, dan tindakan yang bertujuan mencelakakan serta merendahkan. Pemain maupun pelatih yang mencoba untuk mendapatkan keuntungan dengan mengabaikan hal-hal ini tidak pantas bermain Flag Football.

Rulebook ini berusaha untuk mencegah segala bentuk kontak yang tidak perlu, strategi yang tidak fair, dan sikap tidak sportif. Namun, peraturan-peraturan ini tidak bisa mencakup seluruh kemungkinan. Standar etika tertinggi hanya bisa dicapai dengan kerjasama seluruh pemain, pelatih, dan pihak terkait.

Etika Kepelatihan

Tidak diperkenankan mengajarkan pemain untuk dengan sengaja melanggar aturan. Melatih pemain untuk melakukan kontak disengaja, aiming, atau interference hanya akan merusak karakter pemain. Hal-hal tersebut tidak hanya tidak adil bagi lawan, namun juga menurunkan nilai moral pemain yang dipercayakan kepada pelatih.

Pelatih harus selalu sadar bahwa mereka memiliki pengaruh besar (baik baik maupun buruk) terhadap pemain yang mereka tangani. Pelatih harus menjunjung tinggi nilai moral

dan etika melebihi nilai 'kemenangan'. Keamanan dan kebaikan pemain harus selalu diletakkan diatas segalanya dan tidak boleh dikorbankan demi kebanggaan pribadi.

Dalam mengajarkan permainan Flag Football, pelatih harus sadar bahwa setiap peraturan diciptakan untuk melindungi pemain dan memberikan nilai-nilai umum yang menentukan pemenang. Pelatih yang berusaha memanfaatkan aturan yang ada untuk mendapatkan keuntungan sepihak dan bersikap tidak sportif tidak layak dipanggil pelatih. Pelatih harus dapat memberikan contoh menang tanpa sombong dan kalah tanpa dendam.

Pelatih yang dapat bersikap sesuai prinsip-prinsip tersebut tidak perlu takut akan gagal, karena indikator keberhasilan seorang pelatih adalah ketika mereka dihormati pemain sendiri dan tim lawan.

Sportivitas

Pemain atau pelatih yang dengan sengaja melanggar aturan baik ketahuan dan dihukum (penalti) atau tidak, sesungguhnya telah bermain dengan tidak adil dan mencoreng nama baik permainan.

Pemain, pelatih, dan seluruh pihak terkait harus menekankan tidak adanya usaha melakukan kontak fisik dengan lawan.

Memalsukan cedera dengan alasan apapun adalah hal yang tidak etis. Aturan disusun untuk mencegah pemain dari cedera. Namun memalsukan cedera adalah suatu tindakan tidak jujur, tidak sportif, dan berlawanan dengan prinsip-prinsip peraturan.

Berbicara dengan bahasa yang merendahkan kepada siapa pun adalah tindakan yang dilarang.

Pelatih diharapkan untuk sering menekankan hal ini dan mendukung segala usaha untuk mencegah hal tersebut.

Apabila pihak terkait memberikan hukuman (penalti) atau mengeluarkan kebijakan tertentu, mereka hanya melaksanakan tugas yang diberikan. Mereka ada di lapangan untuk menegakkan aturan dan integritas Flag Football dan keputusan mereka bersifat mutlak dan harus diterima oleh pemain dan pelatih.

Menunjukkan sikap kecewa dan tidak percaya kepada pihak terkait selama permainan atau memancing hal-hal yang mengarah kepada hal tersebut bertentangan dengan aturan dan dapat dipertimbangkan untuk dikeluarkan dari permainan dan lokasi pertandingan.

Prinsip-Prinsip Permainan

Aspek utama dalam peraturan adalah menghindari segala bentuk kontak fisik.

1. Flag harus bisa diincar dengan mudah. Runner hanya diperbolehkan menggunakan flag dan taktik legal (misal: spin) untuk menghindari usaha deflag lawan. Sebagai gantinya, deflagger harus meminimalisir segala bentuk kontak fisik ketika melakukan deflag.
2. Right of place dan Right of Way (RoP dan RoW) digunakan untuk menentukan siapa yang harus menghindari kontak fisik. Secara garis besar, prioritas pergerakan diberikan kepada offense sampai dengan saat ketika bola dilempar atau di-hand off dan kemudian diberikan kepada pemain defense. Namun hak-hak ini tidak boleh disalah gunakan untuk memancing kontak fisik. Dengan sengaja melakukan kontak fisik meskipun memiliki RoW akan dikenakan penalti.

Prinsip-prinsip lain meliputi:

1. Blitzzer mengorbankan posisi mereka untuk diberikan RoW. Sebagai gantinya, offense harus memperhitungkan jalur blitzzer dan menghindari kontak dengan mereka.
2. Runner harus memperhitungkan pergerakan pemain defense untuk menghindari kontak.
3. Membatasi backward pass bertujuan agar permainan tidak menyerupai Rugby.
4. Aturan yang ada bersifat tidak sempurna. Ia berusaha menyeimbangkan antara kemudahan dalam penerapan dan keadilan.

Perlengkapan

Mendapatkan keuntungan dari celana lebar atau menyamarkan flag adalah curang. Termasuk menggunakan celana bermotif garis-garis dan berwarna tidak kontras dengan flag. Hal ini dan tindakan menggunakan peralatan dilarang lain harus dihukum oleh pihak terkait. Pemain dan pelatih juga diharapkan sadar bahwa hal ini dapat merusak citra mereka. Tim dengan perlengkapan sempurna (celana dan flag) menurut aturan harus lebih dihargai.

Right of Way (Hak Jalan)

RoW diciptakan untuk memberikan keadilan dalam bermain kepada kedua belah pihak yang bertanding dan untuk menghindari kontak fisik yang tidak perlu. Hak ini tidak boleh disalahgunakan untuk memancing kontak fisik, dengan sengaja melakukan aiming untuk memancing lawan agar menghindar, atau dengan sengaja membatasi area pergerakan lawan. Pemain diharapkan untuk tidak mengganggu pergerakan lawan yang sesuai dengan aturan.

Obat-Obatan

Dilarang menggunakan obat-obatan non terapis karena bertentangan dengan maksud dan tujuan atlet amatir.

Pelatih dilarang keras mengizinkan penggunaan obat-obatan oleh pemain dan orang-orang dibawah pengaruh mereka. Obat-obatan dan stimulan hanya boleh digunakan dibawah pengawasan dokter. Pelatih yang mengabaikan penggunaan obat-obatan oleh paman mereka dianggap sebagai mendukung aksi tersebut. Pelatih diharuskan untuk mengetahui dan menerapkan kebijakan IFAF mengenai obat-obatan.

Flag Football

Aturan IFAF Flag Football disusun berdasarkan aturan American Football (Tackle Football) namun dibuat lebih singkat dan sederhana. Susunan aturannya mengikuti aturan Tackle Football, namun dengan penomoran yang berbeda. Seluruh situasi flag football diatur tanpa merujuk kepada aturan Tackle Football. Meskipun terdapat lebih dari 50 halaman, namun AYAT inti yang diperlukan untuk memahami permainan tidak sampai setengahnya.

Koda Flag Football adalah AYAT integral (tak terpisahkan) dari aturan lainnya. Flag Football memiliki banyak istilah tambahan (no-run zone, middle, blitz, shielding, contact, aiming, flag pulling, jumping, dipping, spinning, diving, RoP, RoW, dll). Namun tidak ada helm, pad pelindung, istilah kick, block, tackle, dll. Hal ini menjadikan Flag Football olahraga yang serupa tapi tak sama dengan American Tackle Football. Secara umum, bisa dipahami bahwa Flag Football adalah olahraga yang bertempi cepat dan berorientasi pada passing.

Flag Football bersifat non-contact. Dilarang melakukan block, tackle, dan kick.

AYAT terpenting dari aturan Flag Football adalah selalu menghindari kontak berlebihan.

Flag Pantai

Beach Flag dimainkan dengan aturan yang sama dengan Flag Football dengan perubahan berikut:

R 1-1-1 Panjang Lapangan dikurangi menjadi 25 yd (75 ft, 22.86 m), tanpa garis tengah.

R 1-1-1 Lebar garis: 5cm, penanda lapangan dibuat menggunakan karet.

R 1-1-1 Tim terdiri dari tidak lebih dari 4 orang. Roster tim terdiri dari 10 orang.

R 1-3-2 Dilarang menggunakan sepatu.

R 3-1-1 Bola dimainkan dari garis 1 yd (0.9 m) milik sendiri.

R 3-2-1 Waktu permainan 30 menit, dibagi kedalam 2 babak 15 menit.

R 3-2-5 Aturan pada Aturan Nomer 3-2-5 diterapkan selama 1 menit.

R 3-3-4 Time-out tidak boleh melebihi 60 detik.

R 7-1-3 Waktu untuk melakukan passing dikurangi menjadi 5 detik.

R 7-1-4 Jarak blitz dikurangi menjadi 5 yd (4.6 m).

R 8-3-3 Setelah try, bola diletakkan di garis 1 yd (0.9 m) milik offense.

R 8-4-2 Setelah safety, bola diletakkan di garis 1 yd (0.9 m) milik tim yang mencetak skor.

R 8-5-2 Setelah touchback, bola diletakkan di garis 1 yd (0.9 m) milik tim defense.

Flag Indoor

Flag Indoor dimainkan dengan aturan yang sama dengan Flag Pantai atau Flag Football apabila lapangannya mencukupi.

Ukuran lapangan sebisa mungkin sama dengan yang tertera pada aturan yang digunakan (Pantai/Flag Football).

Penanda menggunakan cone dan pylon. Area safety/keamanan masih diperlukan (area di luar lapangan utama untuk mencegah kecelakaan).

Sepatu yang sesuai dengan tempat yang digunakan diperbolehkan.

Opsi Perubahan Nasional

Perubahan Nasional memberikan ruang untuk mengubah satu atau dua aturan tertentu untuk memberikan fleksibilitas tanpa mengubah aspek dasar aturan.

Badan yang menyelenggarakan permainan/turnamen/kejuaraan diperbolehkan mengubah beberapa aturan seperti berikut:

Flag Football:

R 1-1-1 Ukuran lapangan boleh diubah sesuai keadaan setempat atau umur pemain.

Panjang (kecuali endzone) boleh dipendekkan menjadi minimal 40 yd (46,6 m) atau dipanjangkan menjadi maksimal 60 yd (54,9 m). endzone boleh dipendekkan menjadi minimal 8 yd (7,3 m).

Lebar boleh dipersempit menjadi minimal 20 yd (18,3 m) atau dilebarkan menjadi maksimal 30 yd (27,45 m).

Area keamanan tidak boleh diubah.

Hanya diizinkan untuk memperlebar dan memperpanjang; atau memperpendek dan menyempitkan (menjaga proporsi lapangan).

Disarankan mengubah panjang dan lebar secara proporsional.

R 1-1-1 Penanda lapangan minimal boleh side line, goal line, dan end line.

R 1-1-1 Boleh hanya menyarankan pylon dan disc.

R 1-1-1 Boleh hanya menyarankan penanda down.

R 1-1-1 Boleh hanya menyarankan papan skor.

R 1-1-1 Roster boleh melebihi 15 pemain.

R 1-1-1 Tim boleh terdiri dari gender berbeda.

R 1-1-4 Boleh hanya menyarankan wasit.

R 1-2-1 Bola tidak harus berbahan kulit.

R 1-2-2 Boleh menggunakan ukuran youth ball untuk permainan mixed gender.

R 1-3-1 Untuk youth dan junior tidak harus menggunakan flag model pop.

R 1-3-1 Mouthpiece boleh diwajibkan.

R 1-3-2 Boleh mengizinkan penggunaan pelindung kepala selama tidak membahayakan dan disetujui pemain lain.

R 3-1-4 Penyelenggara dibebaskan menentukan sistem untuk tie-breaker. Namun disarankan menggunakan sistem yang tertera karena adil dan mudah diterapkan.

R 3-2-1 Waktu permainan boleh diubah menyesuaikan skema kompetisi dan umur.

R 3-2-5 Waktu yang tertera pada Aturan Nomer 3-2-boleh dikurangi menjadi 1 menit.

R 3-3-2 Jumlah timeout boleh diubah.

Flag Pantai (tambahan):

R 1-1-1 Ukuran lapangan boleh diubah menyesuaikan keadaan sekitar dan usia pemain.

Panjang (diluar endzone) boleh dipendekkan menjadi minimal 20 yd (18,3 m), endzone boleh dipendekkan menjadi minimal 8 yd (7,3 m). Lebar boleh dipersempit menjadi minimal 20 yd (18,3 m).

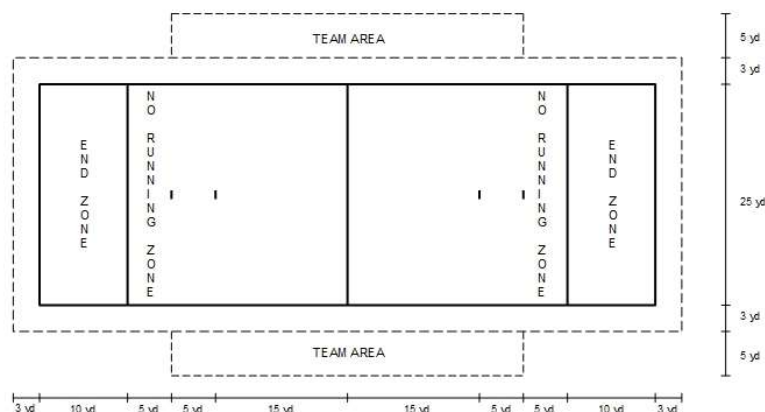
Disarankan untuk menjaga proporsi lapangan.

R 1-1-1 Penanda lapangan boleh menggunakan pylon atau disc.

R 1-1-1 Roster boleh terdiri dari lebih dari 10 orang.

R 5-1-1 Jumlah down boleh dikurangi menjadi 3.

Ukuran Lapangan



Flag Football

Lapangan: panjang 50 yd (45,75 m), endzone 10 yd (9,15 m), lebar 25 yd (22,9 m).

Keseluruhan area yang diperlukan termasuk area keamanan 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,4m).

Lebar garis: 4 inch (10 cm). Apabila menggunakan garis temporer, harus datar dan dipasang dengan kuat ke tanah.

Penanda try 1 dan 2 poin sepanjang 1 yd (0,9 m) dan diletakkan 5 dan 10 yd (4,57 dan 9,15 m) berturut turut dari goal line. No-run zone ditandai dengan disc di sisi lapangan, atau dengan garis putus-putus.

Pylon atau disc diletakkan di perpotongan garis sideline dengan goal line dan end line. Disc diletakkan di perpotongan antara garis side line dan middle line dan di perpotongan garis tegak lurus lapangan dengan area keamanan.

Area keamanan berjarak 3 yd (2,75 m) di luar side line dan end line dan harus memiliki tinggi dan kondisi yang sama dengan lapangan. Area keamanan dan bench tidak perlu ditandai tapi perlu diperhatikan oleh semua pihak. Apabila ada dua lapangan bersebelahan, jarak minimal antara keduanya adalah 6 yd (5,5 m). Apabila hal ini menimbulkan masalah, maka bench boleh dipindahkan ke tempat lain.

Penanda down diletakkan 2 yd (1,8 m) di luar sideline berlawanan dengan arah penonton utama.

Penanda 7yd (6,4 m) boleh digunakan di jarak 2 yd di luar sideline di sisi yang sama dengan penonton utama.

Papan skor yang bisa dilihat dengan jelas digunakan di dekat lapangan.

Kejuaraan Internasional

Untuk kejuaraan internasional, diperlukan penanda tambahan sebagai berikut:

Garis setiap 5 yd dari sideline ke sideline. Garis 5 yd harus ditandai dengan garis putus-putus dengan panjang 1 yd (0,9 m) dengan spasi 0,5 yd (0,45 m).

Perpanjangan yard line sepanjang 1 yd (0,9 m) setiap yard line sejajar dengan sumbu tegak lurus lapangan di kedua sisi 4 inch (10 cm) ke dalam dari side line.

Angka pada garis 10 yd dan 20 yd dengan ketinggian 1 yd (0,9 m) dan berjarak 3 inch ke dalam lapangan di kedua sisi sideline.

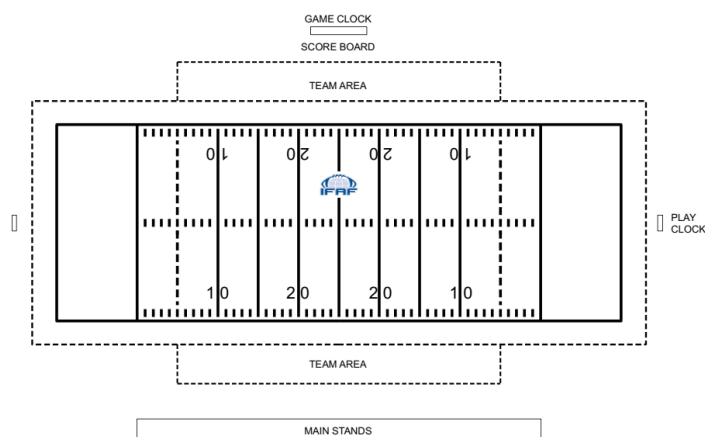
Area tim (bench) harus ditandai.

Penanda berupa pylon di perpotongan antara sideline dengan middle line, goal line, dan end line.

Terdapat logo IFAF dengan panjang 5 yd di middle line.

Jam pertandingan diletakkan di sisi yang berlawanan dengan penonton utama dengan jarak minimal 1 yd (0,9 m) dari area keamanan. Waktu permainan dipegang oleh wasit yang ada di lapangan, dan jam pertandingan ini bisa disesuaikan apabila diperlukan. Jam pertandingan digabungkan dengan papan skor dan menunjukkan informasi lain seperti tim yang bertanding, time out, down, dan jarak.

Di kedua sisi end line terdapat penanda play clock yang diletakkan di sumbu tegak lurus lapangan dengan jarak minimal 1 yd (0,9 m) dari endline dan maksimal 5 yd (4,5 m) dari area keamanan dengan ketinggian 2-5 yd (1,8-4,5 m) dari tanah.



Flag Pantai

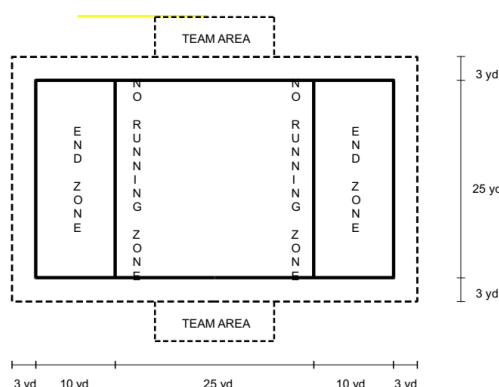
Lapangan: panjang 25 yd (22,9 m), end zone 10 yd (9,15 m), lebar 25 yd (22,9 m).

Area total yang diperlukan untuk lapangan termasuk area keamanan: 51x 31 yd (46,7x28,4m)

Tebal garis: 2 inch (5cm), ditandai dengan garis solid yang ditanamkan ke tanah.

Area keamanan sama dengan Flag Football.

No-run zone ditandai dengan disc.



RULE 1 Permainan, Lapangan, Bola, dan Perlengkapan

PASAL 1. Kelengkapan Umum

AYAT 1. Permainan

Permainan dilakukan antar dua tim dengan tidak lebih dari masing-masing 5 pemain dalam lapangan dan bola yang ditentukan.

Roster tim terdiri dari maksimal 15 pemain (5 pemain di lapangan dan 10 pemain pengganti). Tim diperbolehkan bermain dengan minimal 4 orang pemain. Apabila satu tim hanya dapat memainkan 3 pemain, maka tim tersebut dinyatakan kalah.

Tim hanya diperbolehkan memiliki tim dengan satu jenis kelamin yang sama.

AYAT 2. Menentukan Pemenang dan Skor Akhir

Setiap tim diberikan kesempatan untuk membawa bola ke goal line lawan dengan cara passing atau running. Tim diberikan skor sesuai aturan dan tim dengan skor terbanyak di akhir permainan, termasuk waktu tambahan, dinyatakan sebagai pemenang.

AYAT 3. Pengawasan

Permainan dilakukan dibawah pengawasan 2 orang atau lebih wasit.

AYAT 4. Kapten dan Pelatih

Masing-masing tim menunjuk tidak lebih dari 2 orang kapten dan 2 orang pelatih kepada wasit.

PASAL 2. Bola

AYAT 1. Spesifikasi

Bola terbuat dari empat lembar olahan kulit berwarna natural dengan delapan jahitan baru atau terlihat baru dengan jarak sama dan tanpa cacat.

Bola berbentuk bulat elips dan dipompa dengan sampai tekanan antara 12.5-13.5 psi (0.85-0.95 bar).

Setiap tim diperbolehkan menggunakan bola masing-masing. Diperbolehkan menandai bola sebagai tanda kepemilikan.



AYAT 2. Ukuran

Dimensi	Regular	Youth	Junior
Panjang	11.00 to 11.50 inches	10.50 to 11.00 inches	10.25 to 10.75 inches

	(27,9 – 29,2 cm)	(26,7 – 27,9 cm)	(26,0 – 27,3 cm)
Lingkar panjang	27.00 to 28.00 inches (68,6 – 71,1 cm)	26.00 to 27.00 inches (66,0 – 68,6 cm)	25.00 to 26.00 inches (63,5 – 66,0 cm)
Diameter	6.25 to 6.75 inches (15,9 – 17,2 cm)	6.00 to 6.50 inches (15,2 – 16,5 cm)	5.75 to 6.25 inches (14,6 – 15,9 cm)
Lingkar menyilang	20.00 to 21.00 inches (50,8 – 53,3 cm)	19.00 to 20.00 inches (48,3 – 50,8 cm)	18.00 to 19.00 inches (45,7 – 48,3 cm)
Berat	14 to 15 ounces (400 – 425 g)	12 to 13 ounces (340 – 370 g)	11 to 12 ounces (310 – 340 g)

PASAL 3. Perlengkapan

AYAT 1. Perlengkapan Wajib

Kedua belah tim wajib mengenakan jersey dengan warna kontras. Apabila kedua tim mengenakan jersey dengan warna serupa, tim tuan rumah berhak menentukan siapa yang perlu mengganti jersey.

- Pemain dalam satu tim wajib mengenakan jersey dengan warna, potongan, dan gaya yang sama. Jersey harus panjang ke pinggang dan dimasukkan ke dalam celana. Pada AYAT belakang jersey terdapat nomer dengan ketinggian minimal 6 inch (15 cm). Setiap pemain dalam satu tim harus mengenakan nomer yang berbeda antara 1-99.
Jersey tidak boleh diikat atau dilakban dengan cara apa pun.
- Pemain dalam satu tim wajib mengenakan celana dengan warna sama. Celana tersebut harus memiliki potongan yang sama, tanpa kantong dan kancing. Pemain dilarang menggunakan selotip untuk menutup kantong.

Catatan: Pada edisi selanjutnya, celana hanya boleh terdiri dari satu warna kecuali merk, logo, atau nomer pada AYAT depan dengan ukuran maksimal 4x4 inch (10 x 10 cm).

- Pemain dalam satu tim harus mengenakan flag belt yang terpasang ketat dengan sambungan pop dan 2 flag identik. Pemain harus mengusahakan agar terdapat satu flag di masing-masing sisi pinggang.
Sambungan terpasang secara vertikal.
Flag terlihat jelas, menggantung bebas, serta berwarna kontras dan tidak boleh tertutupi oleh seragam pemain.
Sambungan flag tidak boleh di lem atau diubah seperti apa pun. Pemain yang secara sengaja memanipulasi flag-nya dapat didiskualifikasi.
- Apabila mouthpiece digunakan, ia harus terlihat, berwarna selain putih, dan tidak ada AYAT yang menonjol melebihi 0.5 inch (1.25 cm) dari mulut. Penggunaan mouthpiece sangat disarankan.

AYAT 2. Spesifikasi Flag

Setiap flag dan sambungannya terbuat dari bahan dan warna yang sama dan tanpa sisi tajam.

- Flag berukuran 2 x 15 inch (5 x 38 cm).
- Panjang flag dari sambungan: 15-16 inch (38.1-40.6 cm)
- Lebar flag: 1.9-2.1 inch (4.8-5.3 cm)



- d. Diizinkan untuk menambahkan logo atau merk dengan satu warna pada $\frac{1}{4}$ AYAT atas dengan ukuran maksimal 2x3 inch (5x7.5 cm)
- e. Ketebalan flag: maksimal 0.03 inch (0.75 mm)
- f. Berat flag: minimal 3.5 ons (100 g)
- g. Ketahanan tarik flag: minimal 300 N (30 kg)
- h. Ukuran sambungan: 0.7-1 inch (1.8-2.5 cm)
- i. Panjang sambungan menurut sumbu:
 - AYAT belt dari atas ke pojok: 1.3-1.5 inch (3.3-3.8 cm)
 - AYAT flag dari pojok ke bawah 2.4-2.6 inch (6.1-6.6 cm)
 - Diagonal dari atas ke bawah 3.5-4.0 inch (8.9-10.2 cm)
 - Sudut patahan 130-140 degrees.
- j. Kekuatan tarik: maksimal 250 N (25 kg) untuk senior (semua gender), 150 N (15 kg) untuk selain itu.

AYAT 3. Perlengkapan Ilegal

- a. Sepatu dengan cleat lebih dari 0.5 inch (1.25 cm), runcing, atau terbuat dari bahan logam.
- b. Segala jenis shoulder pad dan helm atau perlengkapan kepala lainnya (topi, bandana, head band, dll).
- c. Pelindung yang membahayakan pemain lain (misal: knee brace bersisi runcing).
- d. Kacamata non minus atau yang terbuat dari bahan keras.
- e. Perhiasan harus dilepas atau ditutupi sepenuhnya.
- f. Perlengkapan tambahan seperti handuk dan penghangat tangan.
- g. Bahan perekat, cat, minyak, atau cairan lainnya yang diberikan pada peralatan, pemain, pakaian, dll yang mempengaruhi bola atau lawan.
- h. Segala peralatan yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan pelatih.

AYAT 4. Sertifikasi (Pernyataan) Pelatih

Sebelum permainan dimulai, pelatih kepala memberikan roster kepada wasit dan menyatakan bahwa pemainnya telah memenuhi ketentuan perlengkapan dan diberitahu konsekuensi menggunakan perlengkapan ilegal.

RULE 2 Pengertian

PASAL 1. Area dan Garis

AYAT 1. Lapangan

Lapangan adalah area didalam area keamanan dan ruang diatasnya.

AYAT 2. Lapangan Bermain

Lapangan adalah area didalam garis batas (side line dan end line) selain end zone.

AYAT 3. End Zone

End zone adalah area 10 yd pada kedua ujung lapangan yang dibatasi oleh endline dan goal line.

AYAT 4. No Run Zone

No run zone adalah area 5 yd di ujung lapangan bermain (field of play) sebelum goal line.

AYAT 5. Goal Line

Masing-masing goal line diletakkan pada kedua ujung lapangan yang berlawanan. Goal line dan pylon berada di dalam end zone. Setiap goal line merupakan AYAT dari bidang vertikal yang memisahkan end zone dari lapangan bermain dan memanjang hingga kedua sideline. Goal line suatu tim adalah goal line yang mereka lindungi.

AYAT 6. Middle Line

Pertengahan antar dua goal line adalah middle line. Middle line menentukan pemberian 1st down (new series) dan akan disebut 'middle'.

AYAT 7. In Bounds dan Out of Bouns

Area yang dibatasi oleh side line dan end line adalah in bound. Area selain itu (termasuk garis side line dan end line) adalah out of bound.

AYAT 8. Area Tim (Bench)

Area tim (bench) di luar safety area dan di antara kedua no run zone sepanjang side line dengan lebar 5 yd (4.58 m). Penggunaan alat elektronik didalam bench diperbolehkan.

PASAL 2. Tim dan Posisi

AYAT 1. Offense (O) dan Defense (D)

Offense adalah tim yang berhak melakukan snap. Defense adalah tim lawannya. Tim offense terdiri dari snapper, runner, atau receiver. Tim defense terdiri dari blitzter, rusher, atau defender.

AYAT 2. Snapper

Snapper adalah pemain offense yang melakukan snap.

AYAT 3. Quarterback

Quarterback adalah pemain yang pertama kali menerima snap. Ia juga merupakan runner pertama.

AYAT 4. Passer

Passer adalah runner yang melakukan legal pass.

AYAT 5. Runner

Runner adalah pemain yang memegang bola hidup.

AYAT 6. Blitz

Blitzer adalah pemain yang memberikan sinyal untuk blitz dengan cara mengangkat tangan setidaknya 1 detik sebelum snap. Sebelum snap, blitzer harus berada lebih dari 7 yd dari scrimmage. Blitz memiliki RoW mutlak.

Blitzer harus bergerak langsung setelah snap, cepat, dan lurus ke arah tempat QB akan menerima snap. Apabila blitzer tidak bergerak demikian, ia **kehilangan RoW namun tetap diperbolehkan berpartisipasi sebagai defender**.

Defender yang melewati scrimmage tanpa mengangkat tangan disebut rusher.

AYAT 7. Out of Bounds

Pemain dinyatakan out of bounds apabila salah satu bagian dari tubuh mereka menyentuh apa pun di luar lapangan kecuali pemain lain atau wasit.

Bola dinyatakan out of bounds apabila ia menyentuh apa pun di luar lapangan.

AYAT 8. Pemain yang Didiskualifikasi

Pemain yang didiskualifikasi adalah pemain yang telah dinyatakan tidak berhak berpartisipasi dalam permainan.

AYAT 9. Tim Kandang

Apabila tidak ada tim yang bermain di kandang, atau turnamen dengan lebih dari 2 tim, maka tim yang terdaftar (atau menemui wasit) pertama dianggap sebagai tim kandang. Tim yang terdaftar selanjutnya adalah tim tandang.

PASAL 3. Down, Scrimmage, dan Jenis-Jenis Play

AYAT 1. Down

Down adalah AYAT dari permainan yang dimulai dengan legal snap setelah bola dinyatakan siap dan berakhir ketika bola dinyatakan mati. Between downs adalah selang waktu ketika bola dinyatakan mati. Play adalah aksi yang dilakukan kedua tim selama down.

AYAT 2. Scrimmage Line (SL) / Line of Scrimmage (LoS)

Scrimmage line adalah bidang vertikal yang berada di AYAT ujung bola yang terdekat dengan goal line sendiri ketika bola dinyatakan siap untuk di snap.

Pemain dinyatakan melewati scrimmage line apabila salah satu AYAT tubuhnya melewati scrimmage line tersebut.

AYAT 3. Forward Pass Play

Forward pass play adalah interval antara snap hingga legal forward pass melewati scrimmage line dinyatakan complete atau intercept. Selain itu, semua forward pass dari belakang scrimmage line yang incomplete atau disentuh pemain defense juga disebut forward pass play.

AYAT 4. Running Play

Running play adalah aksi selama live ball (bola hidup) selain legal forward pass play.

Completed pass di belakang scrimmage line adalah legal dan termasuk running play.

PASAL 4. Keadaan Bola (Hidup, Mati, Siap)

AYAT 1. Bola Hidup

Bola hidup adalah bola yang sedang dimainkan. Passing yang belum menyentuh tanah adalah bola hidup.

AYAT 2. Bola Mati

Bola mati adalah bola tidak sedang dimainkan.

AYAT 3. Bola Siap Dimainkan (Ready for Play)

Bola mati siap dimainkan ketika bola diletakkan di tanah dan wasit menyatakan siap untuk dimainkan.

PASAL 5. Forward, Beyond, dan Forward Progress

AYAT 1. Forward dan Beyond (Maju)

Maju menunjukkan arah yang perlu dituju oleh offense untuk mencetak touchdown. Backward atau belakang menunjukkan arah sebaliknya.

AYAT 2. Forward Progress

Forward progress adalah istilah untuk menunjukkan kemajuan (gain yard) oleh runner atau receiver dengan passing dan merupakan titik terjauh dari bola ketika ia dinyatakan dead.

PASAL 6. Spot

AYAT 1. Enforcement Spot

Enforcement spot adalah titik dimana akan diberlakukan penalty.

AYAT 2. Dead Ball Spot (DB)

Dead ball spot adalah titik lokasi bola dinyatakan mati.

AYAT 3. Spot of Foul (SF)

Spot foul adalah titik terjadinya foul (pelanggaran). Apabila out of bounds, maka lokasinya sejajar dengan titik yang berada di side line. Apabila di belakang goal line, maka spot foul adalah end zone.

AYAT 4. Titik Out of Bound

Titik out of bound adalah titik dimana bola dinyatakan mati karena out.

PASAL 7. Pelanggaran, Penalty, dan Curang

AYAT 1. Pelanggaran

Pelanggaran adalah tindakan melawan aturan yang hukumannya telah ditentukan. Pelanggaran berat adalah pelanggaran yang membahayakan lawan.

AYAT 2. Penalty (Hukuman)

Penalty adalah akibat dari pelanggaran yang dilakukan oleh salah satu tim. Pelanggaran dapat mengakibatkan: loss of yardage, loss of down, automatic first down, atau diskualifikasi.

Apabila penalty mengakibatkan loss of down, maka down tersebut dianggap salah satu dari 4 down dalam seri tersebut.

AYAT 3. Violation

Violation adalah pelanggaran yang hukumannya belum ditentukan. Dalam penerapan penalty, ia tidak menggantikan pelanggaran (keduanya berlaku).

AYAT 4. Loss of Down (LoD)

Loss of down adalah singkatan dari "Loss of the right to repeat a down" (Kehilangan kesempatan mengulangi down).

PASAL 8. Shift dan Motion

AYAT 1. Shift

Shift adalah perpindahan posisi oleh 2 atau lebih pemain offense pada saat bersamaan setelah bola siap dimainkan dan sebelum snap. Shift berakhir apabila seluruh pemain sudah diam selama 1 detik penuh.

AYAT 2. Motion

Motion adalah perubahan posisi oleh 1 pemain offense setelah berakhirnya shift dan sebelum snap.

PASAL 9. Perpindahan Bola

AYAT 1. Hand-off

Hand-off adalah perpindahan bola dari satu pemain ke pemain lain dalam satu tim yang tidak melibatkan pass.

Fake hand-off adalah gerakan runner dengan tangan mengarah ke rekan timnya yang menyimulasikan perpindahan bola. Fake pass (pump) atau runner yang membalikkan badan ke arah rekan setimnya tanpa adanya pergerakan tangan bukanlah fake hand-off.

AYAT 2. Pass

Pass adalah segala usaha untuk melempar bola ke arah mana pun atau menjatuhkan bola. Pass ditunjukkan dengan adanya jeda waktu dimana bola tidak dipegang oleh siapapun.

Pass dimulai dengan lepasnya bola setelah terkontrol dengan baik dengan adanya gerakan lengan atau tangan. Pass masih disebut pass hingga ia ditangkap atau dinyatakan dead.

AYAT 3. Fumble

Fumble adalah hilangnya kontrol terhadap bola selain passing dan hand-off yang berhasil.

Fumble hanya bisa terjadi setelah ia dikontrol penuh.

AYAT 4. Possession

Possession berarti memiliki kontrol penuh terhadap bola hidup.

Change of Possession terjadi ketika lawan mendapatkan possession.

AYAT 5. Batting (Memukul)

Batting/memukul adalah dengan sengaja mengenai bola dengan tangan atau lengan.

AYAT 6. Kicking

Kicking adalah dengan sengaja mengenai bola dengan AYAT tubuh dibawah lutut. Kicking bersifat ilegal.

PASAL 10. Passing

AYAT 1. Forward dan Backward Pass

Forward Pass adalah ketika yang pertama kali disentuh bola terletak di depan titik release bola (bola dilepaskan). Passing selain itu adalah Backward Pass/Back Pass (termasuk lateral pass).

Snap adalah backward pass ketika snapper melepaskan bola. Apabila snapper kehilangan kontrol bola, ia adalah illegal snap.

AYAT 2. Melewati Scrimmage Line

Legal forward pass dianggap melewati scrimmage line ketika ia menyentuh apapun di depan scrimmage line.

AYAT 3. Catch dan Intercept

Catch adalah gerakan memiliki kontrol terhadap live ball yang sedang berada di udara. Catch terhadap bola yang di-passing oleh lawan adalah intercept. Untuk memperoleh complete pass, pemain yang meninggalkan tanah (lompat) untuk melakukan catch atau intercept harus memiliki kontrol penuh terhadap bola ketika menyentuh tanah dan tetap mempertahankan kontrol terhadap bola. Apabila pemain kehilangan kontrol terhadap bola dan bola menyentuh tanah, maka pass dianggap incomplete.

AYAT 4. Sack

Sack adalah melepas flag (flag pull) QB di belakang scrimmage saat ia masih memiliki bola. Pemain masih memiliki bola hingga bola benar-benar lepas.

PASAL 11. Holding, Shielding, Contact, dan Aiming

AYAT 1. Holding

Holding adalah memeluk atau menggenggam lawan atau perlengkapan mereka, tidak langsung melepaskan, dan berdampak pada pergerakan lawan.

AYAT 2. Shielding (Non-Contact Blocking)

Shielding adalah menghalangi lawan tanpa disertai kontak fisik dengan cara berjalan ke depannya. Pemain yang bergerak tanpa RoW dan menghalangi lawan yang berlari dalam rute passing, sedang dalam usaha mendeflag, atau blitz dikenakan pelanggaran shielding.

Pemain yang berdiri ditempat (RoP) tidak dikenai shielding meskipun ia menghalangi lawan.

AYAT 3. Kontak Fisik

Contact (Kontak Fisik) adalah menyentuh lawan yang berdampak pada pergerakan lawan. Menyentuh tanpa adanya dampak bukanlah pelanggaran.

AYAT 4. Aiming

Yang termasuk ke dalam aiming adalah:

1. Mengincar dan melakukan kontak fisik dengan lawan atau berlari ke arah lawan dengan sengaja, meskipun ia memiliki RoW.
2. Segala macam kontak fisik yang bisa dihindari atau disengaja dengan kekuatan berlebih baik ketika usaha mendeflag (defense) atau pun dalam passing play (offense).
3. Mengincar bola yang sudah dalam posesi atau merebut paksa bola dari runner.

PASAL 12. Deflag, Flag Guarding, Jumping, Dipping, Spin, dan Diving

AYAT 1. Deflag

Deflag adalah kegiatan melepaskan satu atau lebih flag dari lawan dengan satu tangan atau lebih.

AYAT 2. Flag Guarding

Flag guarding adalah usaha yang dilakukan runner untuk menghindari deflag dengan cara menutupi flag dengan AYAT tubuh apa pun atau dengan bola. Menjulurkan badan ke depan, dan merentangkan tangan ke arah lawan juga termasuk flag guarding. Flag guarding ilegal.

AYAT 3. Jumping

Jumping adalah usaha yang dilakukan runner untuk menghindari deflag dengan cara melompat sehingga menaikkan ketinggian flag secara signifikan dibandingkan dengan berlari biasa. Jumping termasuk flag guarding.

AYAT 4. Dipping

Dipping adalah usaha yang dilakukan runner dengan gerakan menerus untuk menghindari deflag dengan cara menekuk lutut sehingga ketinggian flag menurun. Dipping diperbolehkan.

AYAT 5. Spin

Spin adalah usaha yang dilakukan runner untuk menghindari runner dengan cara memutar tubuh searah sumbu vertikal (keatas). Spinning legal apabila ketinggian flag tidak berubah secara signifikan. Spinning boleh dikombinasikan dengan dipping, namun tidak dengan jumping.

AYAT 6. Diving

Diving adalah usaha yang dilakukan runner untuk menghindari deflag dengan memiringkan badan ke depan. Diving termasuk flag guarding.

PASAL 13. RoP dan RoW

AYAT 1. RoP

RoP diberikan kepada semua pemain yang tidak bergerak dan mempertahankan postur normal tanpa menunjukkan usaha untuk berpindah posisi. Gerakan vertikal (atas-bawah) tidak menghilangkan RoP.

RoP mengalahkan RoW dalam menentukan siapa yang bersalah ketika terjadi pelanggaran.

AYAT 2. RoW

RoW dibeikan kepada pemain yang menurut aturan telah menunjukkan arah pergerakan dan bermaksud mempertahankan arah tersebut.

Pemain dengan RoW memiliki hak lebih ketika menentukan siapa yang bersalah dalam pelanggaran kecuali apabila pemain lain memiliki RoP.

RULE 3 Babak dan Waktu

PASAL 1. Awal Babak

AYAT 1. Babak Pertama

Sebelum permainan dimulai, masing-masing tim menunjuk 2 pelatih dan 2 kapten kepada wasit.

3 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, wasit melakukan coin toss di tengah lapangan disaksikan kapten dari kedua tim. Kapten tim tandang berhak memilih coin toss. Pemenang coin toss memilih untuk memulai snap di babak pertama atau kedua (memilih offense/defense). Tim lawannya memilih sisi lapangan.

AYAT 2. Babak Kedua

Di babak kedua, kedua tim berpindah sisi lapangan. Tim yang pada babak pertama bermain defense pada snap pertama berhak melakukan offense di awal babak kedua.

AYAT 3. Overtime (Tie Breaker)

Sistem tie breaker digunakan ketika permainan berakhir seri setelah dua babak dan kompetisi mengharuskan adanya pemenang (misal: play off/sistem gugur).

- a. Setelah istirahat selama 2 menit, wasit melakukan coin toss di tengah lapangan seperti pada awal pertandingan. Pemenang coin toss memilih melakukan offense atau defense. Tim satunya memilih sisi lapangan.
- b. Tidak ada time out
- c. Pada babak tambahan pertama, masing-masing tim diberikan 1 seri (1 drive, @4 down atau menyesuaikan) untuk menyerang. Bola disnap di tengah lapangan (1st to goal). Apabila pemain defense mencetak skor selain pada try down (PAT), maka permainan dinyatakan berakhir.
- d. Setiap tim bermain dengan down-nya hingga PAT atau menghabiskan down-nya (turn over). Setelah pergantian possession, bola masih dinyatakan live hingga dinyatakan dead. Seri dinyatakan berakhir meskipun ada pergantian possession kedua setelah down tersebut.
- e. Apabila setelah babak tambahan pertama (2 seri) skor masih imbang, babak selanjutnya terdiri dari masing-masing tim memainkan try down 1 poin (PAT dari 5 yd/no run zone). Permainan berakhir ketika pada satu babak skor tidak lagi berakhir seri, atau tim defense mencetak skor.
- f. Tim yang mencetak poin lebih banyak ketika babak tambahan dinyatakan menang.

AYAT 4. Sistem Tie Breaker Turnamen

Apabila 2 atau lebih tim dalam turnamen memiliki persentase menang-seri-kalah yang sama, maka berikut adalah cara menentukan peringkat. Secara berurutan:

1. Persentase head-to-head, apabila setiap tim saling berhadapan.
2. Perbedaan skor head-to-head, apabila setiap tim saling berhadapan.
3. Poin yang dicetak head-to-head, apabila setiap tim saling berhadapan.
4. Perbedaan skor (dicetak-kebobolan)
5. Total skor dicetak
6. Coin toss

PASAL 2. Waktu

AYAT 1. Durasi Permainan dan Istirahat

Total durasi permainan adalah 40 menit, dibagi kedalam 2 babak masing-masing 20 menit dengan waktu istirahat selama 2 menit diantara kedua babak.

AYAT 2. Perpanjangan Babak

Waktu dalam suatu babak diperpanjang hingga down dimainkan tanpa adanya live ball foul dan penalty diterima (penalty is accepted). Apabila terdapat dua pelanggaran yang saling meniadakan dalam down ketika waktu habis, maka down diulang.

Tidak ada babak yang berakhir sebelum bola dinyatakan dead dan wasit menyatakan babak telah berakhir. [S14]

AYAT 3. Menghitung Waktu

Waktu permainan dan 25-second-clock (huddle clock) ditentukan dengan stopwatch yang dioperasikan oleh wasit atau dengan jam yang terlihat yang dioperasikan oleh asisten dengan arahan wasit.

AYAT 4. Dimulainya Waktu

Apabila waktu pertandingan dihentikan karena suatu alasan yang tercantum dalam aturan, ia dimulai kembali ketika bola berhasil di-snap.

Pengecualian: waktu pertandingan dimulai kembali ketika ia dinyatakan siap dimainkan (start counting) apabila ia dihentikan oleh wasit.

AR 3-2-4-I sampai III

AYAT 5. Dihentikannya Waktu

Waktu permainan dihentikan ketika babak berakhir, tim melakukan time out, injury time out (time out karena ada cedera), atau atas arahan wasit.

Pada 2 menit akhir setiap babak, waktu dihentikan ketika:

1. 1st down dan pergantian possession.
2. Terdapat penalty
3. Bola atau runner out of bounds
4. Pass dan fumble menyentuh tanah (bola jatuh ke depan/ke belakang).
5. Teman setim dari pemain yang melakukan fumble menyentuh bola.
6. Skor dicetak (try/PAT tidak menggunakan waktu pertandingan).
7. Time out diberikan. (Illegal timeout tidak memberhentikan waktu kecuali di accept).

Overtime dan perpanjangan babak tidak menggunakan waktu.

AYAT 6. Waktu Jalan

Apabila perbedaan skor melebihi 30 poin, dengan arahan dari wasit, waktu boleh tidak dihentikan.

Wasit wajib memberitahu kedua tim bahwa waktu tidak akan dihentikan sepanjang babak.

Setelah pemberitahuan oleh wasit, status waktu (tidak dapat dihentikan/dapat dihentikan) tidak berubah meskipun perbedaan skor melebihi atau tidak lebih dari 30 poin. AR 3-2-6-I sampai II

PASAL 3. Timeout

AYAT 1. Penerapan Timeout

Wasit menyatakan timeout ketika permainan dihentikan sementara karena alasan apapun. Setiap timeout diterapkan atas nama salah satu tim atau atas nama wasit. [S3]

AYAT 2. Timeout Tim

Wasit menyatakan timeout tim ketika ia diminta oleh salah satu pelatih atau pemain di dalam lapangan ketika bola mati. Setiap tim diberikan 2 kesempatan melakukan timeout untuk setiap half. Timeout yang tidak digunakan pada satu half tidak dapat digunakan di half lainnya.

AYAT 3. Timeout Cedera

Apabila ada pemain yang cedera, wasit boleh menyatakan timeout dengan syarat pemain yang menyebabkan timeout tersebut dikeluarkan lapangan permainan untuk setidaknya satu down.

AYAT 4. Durasi Timeout

Timeout tim tidak boleh melebihi 90 detik (termasuk huddle clock).

Wasit wajib mengingatkan kedua tim apabila akan memasuki huddle clock. (R 3-3-5)

Timeout lainnya tidak boleh lebih dari yang wasit rasa butuhkan untuk memenuhi tujuan timeout tersebut.

AYAT 5. Pemberitahuan Wasit

Wasit wajib memberitahu pelatih kedua tim ketika akan/telah memasuki 2 minutes warning ketika bola mati. Pada saat ini, waktu dihentikan.

AR 3-3-5-I sampai II

RULE 4 Live Ball dan Dead Ball

PASAL 1. Bola Hidup-Bola Mati

AYAT 1. Bola Mati Menjadi Bola Hidup

Untuk down selanjutnya, bola diletakkan di pertengahan antara dua sideline, sejajar dengan titik dimana bola dinyatakan mati atau titik penerapan penalti.

Setelah bola dinyatakan mati, ia menjadi bola hidup setelah snap berhasil.

Bola tetap mati apabila di snap sebelum dinyatakan siap atau snap yang gagal.

Pelanggaran sebelum bola di snap (delay of game, encroachment, false start, aba-aba yang mengganggu, dan aba-aba blitz illegal) menyebabkan bola tetap mati.

AYAT 2. Bola Hidup Menjadi Bola Mati

Bola hidup dinyatakan mati apabila:

- a. Bola out of bounds
- b. Runner out of bounds
- c. AYAT apapun dari runner selain tangan dan kaki menyentuh tanah. AR 4-1-2-I
- d. Runner menunjukkan gerakan menyentuh lutut ke tanah.
- e. Pass atau fumble menyentuh tanah.
- f. Rekan setim fumbler menyentuh bola.
- g. Pemain dengan kurang dari 2 flag memiliki bola. AR 4-1-2-II
- h. Pemain dengan flag tidak terletak sesuai aturan akibat perbuatannya sendiri memiliki bola.
- i. Touchdown, touchback, safety, atau try (PAT) berhasil.
- j. Pelanggaran yang menyebabkan bola menjadi mati (misal: illegal kick, delay of pass).

Apabila wasit secara tidak sengaja atau tidak tepat meniupkan peluit, bola menjadi mati dan tim yang memiliki bola berhak memiliki untuk memulai play selanjutnya dari titik bola dinyatakan mati atau mengulang down.

RULE 5 Series of Downs

PASAL 1. Seri: Dimulai, Berakhir, Diperbarui

AYAT 1. Pemberian Seri Baru

Turunan 4 scrimmage down (seri) diberikan kepada tim yang akan melakukan snap di awal setiap babak dan setelah touchdown (bersama dengan try), safety, touchback, atau pergantian posesi.

Seri baru diberikan kepada offense apabila:

- a. Ia memiliki posesi terhadap bola (termasuk setelah penerapan penalti bola hidup apabila ada) melebihi garis tengah untuk pertama kalinya ketika bola dinyatakan mati. Apabila setelah hal tersebut terdapat penalti yang menyebabkan bola mundur dari garis tengah dan kemudian dibawa maju kembali ke garis tengah, ia tidak mendapatkan seri baru. AR 5-1-1-I sampai II
- b. Penerapan penalti yang diterima menghasilkan 1st down.

Seri baru diberikan kepada defense di titik 5 yd apabila tim offense tidak mencetak touchdown atau memperoleh 1st down setelah 4th down.

Seri baru diberikan kepada defense di titik bola dinyatakan mati setelah intercept.

PASAL 2. Down dan Posisi setelah Pelanggaran

AYAT 1. Pelanggaran Sebelum Pergantian Posisi

Apabila penalti untuk pelanggaran yang terjadi pada down sebelum perubahan posisi, bola dimiliki oleh offense dan down diulang, kecuali penalti tersebut mengakibatkan loss of down (LOD) atau menghasilkan 1st down

AYAT 2. Pelanggaran Setelah Pergantian Posisi

Apabila penalti untuk pelanggaran yang terjadi pada down setelah pergantian posisi, bola dimiliki oleh tim yang memiliki bola ketika pelanggaran terjadi. Down selanjutnya menjadi 1st down di titik penerapan penalti.

AYAT 3. Penalty Ditolak

Apabila penalti ditolak, penomoran down selanjutnya akan menjadi down yang sama dengan apabila pelanggaran tersebut tidak terjadi.

AYAT 4. Pelanggaran diantara Down

Apabila pelanggaran terjadi diantara down, penomoran down selanjutnya akan sama dengan apabila pelanggaran tersebut tidak terjadi, kecuali penerapan penalti tersebut menghasilkan 1st down.

AYAT 5. Pelanggaran oleh Kedua Tim

Apabila terdapat pelanggaran yang saling meniadakan, down sebelumnya akan diulang.

RULE 6 Menendang

PASAL 1. Menendang

AYAT 1. Illegal Kick

Runner tidak boleh dengan sengaja menendang bola. Ini adalah pelanggaran dead ball.

AR 6-1-1-I

PENALTI – 5 yd dari spot of foul, dead ball. [S19]

RULE 7 Snap dan Passing

PASAL 1. Scrimmage (Sebelum Play)

AYAT 1. Bola Siap Dimainkan

- Tidak ada pemain yang boleh memainkan bola sebelum dinyatakan siap (aba-aba start counting).

Catatan: apabila bola di-snap karena telah dinyatakan siap, namun sebelum semua wasit siap, maka wasit apa pun harus menghentikan permainan tanpa adanya penalti dan down diulang. Wasit hanya diperbolehkan menyatakan bola siap dimainkan apabila semua wasit sudah siap dan berada di posisi masing-masing.

PENALTI – Dead ball, 5 yd dari dead ball spot. [S19]

- Bola harus di-snap 25 detik setelah bola dinyatakan siap.

PENALTI – Dead ball, 5 yd dari dead ball spot. [S21]

AYAT 2. Dimulai dengan Snap

Setelah snapper menyentuh bola, snapper tidak boleh mengangkat bola atau pun menggerakkan bola menyerupai gerakan snap.

Sebelum snap, sumbu panjang bola harus sesuai dengan garis scrimmage.

Legal snap adalah menyerahkan atau passing ke arah belakang dari posisi bola di permukaan tanah dengan gerakan cepat dan menerus yang mengakibatkan perpindahan kepemilikan bola. Snap tidak perlu melalui diantara kedua kaki snapper.

PENALTI – Dead ball, 5 yd dari dead ball spot.

AYAT 3. Persyaratan Tim Offense

Tidak ada ketentuan jumlah pemain minimal di garis scrimmage ketika snap.

- a. Setelah snapper menyentuh bola dan sebelum bola di-snap, seluruh pemain offense harus berada di dalam lapangan permainan di belakang garis scrimmage (encroachment) dan menyelesaikan seluruh tahapan shift. AR 7-1-3-I
- b. Pemain offense dilarang melakukan false start atau melakukan gerakan yang menyerupai dimulainya permainan.

PENALTI – Dead ball, 5 yd dari dead ball spot.

- c. Ketika snap dimulai, satu pemain offense boleh berpindah (motion) dengan ketentuan tidak maju. Ketika snap dimulai dan 2 atau lebih pemain offense berpindah, maka ia adalah illegal shift. AR 7-1-3-II
- d. QB tidak boleh berlari melebihi garis scrimmage, kecuali bola sudah semoat dimiliki oleh pemain lain dan kemudian dikembalikan kepada mereka atau telah tersentuh pemain defense selagi di udara. AR 7-1-3-II sampai VII
- e. Ketika bola di snap di garis atau di area no-run zone, pemain offense harus melakukan forward pass play. Apabila QB atau runner di-deflag di no-run zone, itu bukanlah illegal run play. AR 7-1-3-V

PENALTI – 5yd dari scrimmage line.

- f. Setelah snap, QB diberikan waktu 7 detik untuk melepaskan bola (hand-off atau passing). Apabila melewati ini, bola dinyatakan mati di garis scrimmage.

PENALTI – LOD di scrimmage line. [S21+S9]

AYAT 4. Persyaratan Tim Defense

- a. Sebelum bola di-snap, semua pemain defense harus berada di dalam lapangan permainan dan di belakang garis scrimmage (offside). AR 7-1-4-I
- b. Setelah bola dinyatakan siap, pemain defense dilarang menyentuh bola hingga prosesi snap selesai.
- c. Pemain defense dilarang mengeluarkan aba-aba yang mengganggu lawan sebelum bola di-snap.
- d. Maksimal 2 orang pemain defense berhak mengajukan diri sebagai blitz. Apabila blitz memberikan tanda yang tidak sesuai (misal: mengangkat tangan tidak sampai di atas bahu atau hanya sesaat), ia berada kurang dari 7 yd dari garis scrimmage, atau terdapat lebih dari 2 orang yang mengangkat tangan, maka itu adalah pelanggaran illegal signal. Apabila blitz terpaksa mengubah arah karena adanya shielding, maka ia tetap memiliki ROW. AR 7-1-4-II sampai VI

PENALTI – Dead ball, 5yd dari dead ball spot. [S18]

- e. Semua pemain defense yang seluruh bagian tubuhnya berada pada jarak lebih dari 7 yd dari scrimmage line ketika snap diperbolehkan melewati garis scrimmage berulang kali hingga bola dinyatakan mati. Rusher tidak diharuskan mengangkat tangan.
- f. Pemain defense yang ketika snap berada kurang dari 7 yd dari garis scrimmage tidak boleh melewati garis scrimmage hingga bola di hand-off, di passing, atau terdapat fake hand-off.

PENALTI – 5 yd dari spot foul (scrimmage line). [S18]

AYAT 5. Menyerahkan Bola (Hand-Off)

- a. Tim offense diperbolehkan melakukan hand-off berulang kali selama kedua pemain berada di belakang garis scrimmage, bola belum pernah melewati garis scrimmage, dan bola tidak mengalami perubahan posesi (misal: intercept).
- b. Snapper tidak diperbolehkan menerima forward hand-off.

PENALTI – 5yd dari spot foul, LOD apabila oleh offense sebelum pergantian posesi

PASAL 2. Passing dan Fumble

AYAT 1. Backward Pass (Passing ke Belakang)

Runner diperbolehkan melakukan backward pass selama bola belum pernah melewati garis scrimmage dan sebelum perpindahan posesi. AR 7-2-1-I sampai III

PENALTI – 5 yd dari spot foul, LOD apabila dilakukan offense sebelum pergantian posesi.

AYAT 2. Complete Pass

Semua passing yang ditangkap oleh pemain yang menyentuh tanah di dalam lapangan permainan dianggap complete dan masih dalam permainan (boleh dibawa run) kecuali complete di end zone lawan (touchdown). AR 7-2-2-I sampai VI

AYAT 3. Incomplete Pass

Passing dianggap incomplete apabila ia menyentuh tanah sebelum sempat dikontrol oleh pemain. Ia juga dianggap incomplete apabila pemain melompat ketika menangkap bola namun pertama kali mendarat di luar lapangan permainan. [S10]

Apabila forward pass incomplete, bola dikembalikan ke tim yang melakukan passing dan dimulai di garis scrimmage (dead ball spot).

Apabila backward pass incomplete, bola dikembalikan ke tim yang melakukan passing dan dimulai posisi terakhir pemain memiliki posesi (dead ball spot).

AYAT 4. Fumble

Apabila fumble menyentuh tanah atau disentuh rekan setim dari pemain yang melakukan fumble tanpa menyentuh pemain lawan, bola dinyatakan matidan dikembalikan ke tim yang melakukan fumble di titik posesi terakhir (dead ball spot). Apabila pemain lawan mendapatkan posesi sebelum bola mati, permainan masih diteruskan. AR 7-2-4-I sampai II

AYAT 5. Illegal Touching

Semua pemain yang berada di dalam lapangan permainan diperbolehkan menyentuh, memukul, dan menangkap passing. QB hanya diperbolehkan menangkap passing yang mereka lempar apabila telah tersentuh defender.

Pemain offense yang keluar lapangan permainan dengan sengaja selama live ball tidak diperbolehkan menangkap bola. Apabila ia keluar lapangan permainan karena pelanggaran tim lawan dan langsung kembali ke dalam lapangan, ia diperbolehkan menyentuh dan menangkap.

PENALTI – LOD dari garis scrimmage. [S19]

PASAL 3. Forward Pass

AYAT 1. Legal Forward Pass

Tim offense diperbolehkan melakukan satu kali forward pass (2-10-1, definisi forward pass) di setiap down sebelum perpindahan posesi, dengan ketentuan passing dilakukan di belakang scrimmage line. AR 7-3-1-I sampai IV

AYAT 2. Illegal Forward Pass

Forward pass dinyatakan illegal jika terdapat minimal satu dari kriteria berikut:

- a. Dilempar oleh pemain yang berada di depan garis scrimmage ketika melempar.
- b. Dilempar setelah runner telah melewati garis scrimmage (pernah dibawa melebihi LOS).
- c. Merupakan forward pass kedua oleh offense di down yang sama.
- d. Dilempar setelah perpindahan posesi dalam down tersebut.

PENALTI – 5 yd dari spot foul, LOD apabila dilakukan oleh offense sebelum perpindahan posesi. [S35]

AYAT 3. Pass Interference

Pass interference (PI) adalah kontak fisik selama legal forward pass play hingga bola disentuh oleh pemain atau bola menyentuh tanah.

PI adalah kontak yang mengganggu lawan selagi bola berada di udara. Menghindari kontak adalah tanggung jawab defense.

Ia bukan PI apabila 2 atau lebih pemain bergerak bersamaan dan dengan fair dalam usaha menyentuh, memukul, atau menangkap bola. Setiap pemain memiliki hak yang sama atas bola, namun pemain yang berada pada posisi tidak menguntungkan bertanggung jawab menghindari lawan. AR 7-3-I sampai III

PENALTI – 10 yd dari basic spot, LOD apabila oleh offense. [S33] Automatic 1st down apabila oleh defense. [S33]

Catatan: Kontak fisik sebelum bola dilempar atau apabila bola tidak melebihi garis scrimmage adalah pelanggaran illegal contact (R-9-1-1).

RULE 8 Skor

PASAL 1. Nilai Skor

AYAT 1. Nilai Skor Permainan

Nilai skor yang diperoleh dari masing-masing permainan adalah:

Touchdown = 6 poin

Try dari 5 yd = 1 poin

Try dari 10 yd = 2 poin

Intercept touchdown dari try = 2 poin

Safety 2 poin

Safety dari try = 1 poin (poin diberikan pada tim lawan)

PASAL 2. Touchdown

AYAT 1. Mencetak Touchdown

Touchdown dicetak ketika:

- a. Bola yang dimiliki oleh runner dibawa memasuki goal line lawan.
- b. Pemain offense menangkap passing di area end zone lawan.

PASAL 3. Try Down (PAT)

AYAT 1. Nilai PAT

Nilai (skor) PAT sesuai dengan yang tercantum di AYAT nilai skor.

AYAT 2. Kesempatan Mencetak

Try (PAT) adalah down tambahan dengan kesempatan untuk mencetak 1 atau 2 poin.

- a. Bola akan dimainkan oleh tim yang mencetak touchdown. Apabila touchdown (TD) dicetak dan waktu habis, Try tetap dimainkan.
- b. Tim yang mencetak TD memilih untuk mencetak 1 atau 2 poin sebelum bola dinyatakan siap.
- c. Try dimulai ketika bola dinyatakan siap dimulai.
- d. Bola diletakkan di tengah garis 5 yd dari goal line musuh apabila ingin mencetak 1 poin, dan 10 yd apabila ingin mencetak 2 poin.
- e. Try berakhir apabila bola dinyatakan mati.
- f. Penalty yang diterima dapat berakibat: mengulang try, try berhasil, atau try gagal.
- g. Apabila try diulangi setelah adanya penalty, nilainya tetap sama dengan yang dipilih di awal. Tidak diperbolehkan mengubah keputusan 1 atau 2 poin.

AR 8-3-2-I sampai IV

AYAT 3. Play Selanjutnya

Setelah try, bola akan dimainkan oleh tim lawan di garis 5 yd mereka apabila tidak ada penalty.

PASAL 4. Safety

AYAT 1. Mencetak Safety

Safety adalah ketika:

- a. Bola dinyatakan mati dengan AYATnya berada di garis atau di belakang goal line, kecuali incomplete pass atau fumble dari luar end zone dengan posisi terakhir dari tim offense.
- b. Penalti yang diterima mengakibatkan bola berada di garis atau di belakang goal line tim offense.

AR 8-4-1-I sampai V

AYAT 2. Snap Setelah Safety

Setelah safety, bola akan dimainkan oleh tim yang mencetak safety dari titik 5 yd milik mereka.

PASAL 5. Touchback

AYAT 1. Pengertian Touchback

Touchback adalah ketika:

- a. Bola dinyatakan mati dengan bagiannya berada di garis atau di belakang goal line, kecuali incomplete pass atau fumble dari luar end zone dengan posisi terakhir di pemain defense.
- b. Pemain defense melakukan intercept diantara garis 5 yd dan goal line mereka dan momentum mereka membawa mereka ke end zone dan bola dinyatakan mati disana.

AYAT 2. Snap Setelah Touchback

Setelah touchback, bola dimainkan oleh tim yang pada down sebelumnya bermain defense dari 5 yd mereka.

RULE 9 Sikap Pemain

PASAL 1. Pelanggaran Kontak Fisik

AYAT 1. Illegal Contact

- a. Semua pemain dilarang dengan sengaja melakukan kontak fisik dengan lawan atau wasit.
- b. Semua pemain dilarang menginjak, melompati, atau berdiri diatas pemain lain.
- c. Semua pemain dilarang melakukan holding.
- d. Semua pemain yang diam di tempat memiliki ROP dan lawan harus menghindari kontak.
- e. Runner tidak memiliki ROW dan bertanggung jawab penuh terhadap kontak dengan lawan.
- f. Semua pemain offense memiliki ROW selagi legal forward pass masih memungkinkan dan semua pemain defense harus menghindari kontak. Ketika bola di udara, semua pemain berhak menangkap bola namun tidak dengan melakukan aiming (beradu).
- g. Semua blitzer yang melakukan rush sesuai aturan memiliki ROW dan pemain offense harus menghindari kontak.

Catatan: Meskipun tidak terdapat kontak, masih mungkin terjadi pelanggaran shielding.

- h. Semua pemain dilarang melakukan aiming.

PENALTI – 10 yd dari basic spot, LOD apabila dilakukan offense dan sebelum perpindahan posesi, automatic 1st down apabila oleh pemain defense.

AR 9-1-1-R-I sampai VIII, AR 9-1-1-1-B-I sampai XV

AYAT 2. Mengganggu Permainan

Tidak ada pemain pengganti (sub) atau pelatih yang boleh melakukan kontak fisik atau mengganggu bola, pemain, atau wasit dengan cara apapun.

PENALTI – 10 yd dari basic spot, LOD apabila dilakukan offense dan sebelum perpindahan posesi, automatic 1st down apabila oleh pemain defense

PASAL 2. Pelanggaran Tanpa Kontak Fisik

AYAT 1. Sikap Tidak Sportif

- a. Menggunakan bahasa atau isyarat yang bersifat merendahkan, mengancam, atau memprovokasi. AR 9-2-1-I
- b. Apabila pemain tidak mengembalikan bola ke dekat dead ball spot.
- c. Apabila pemain tidak mengembalikan flag lawan yang di-deflag atau meletakkannya di lokasi deflag. Mengembalikan flag diutamakan.
- d. Pemain atau pelatih yang melakukan 2 unsportmanlike conduct didiskualifikasi.

PENALTI – Dead ball foul, 10 yd dari dead ball spot.

AYAT 2. Sikap Tidak Adil

- a. Semua pemain dilarang melakukan shielding.

PENALTI – 5 yd dari basic spot. [S43]

- b. Runner dilarang melakukan jumping atau diving.

PENALTI – 5 yd dari spot foul, LOD apabila oleh offense sebelum perpindahan posesi. [S51]

- c. Runner dilarang melakukan flag guarding.

PENALTI – 5 yd dari spot foul, LOD apabila oleh offense sebelum perpindahan posisi. [S52]

- d. Semua pemain dilarang men-deflag lawan selain runner, berpura-pura sebagai runner, atau sedang menangkap bola.

PENALTI – 5 yd dari basic spot. [S52]

- e. Semua pemain dilarang dengan sengaja menendang passing atau fumble. Pelanggaran ini tidak mengubah status bola (tetap live ball) kecuali apabila dilakukan oleh rekan tim yang melakukan fumble.

PENALTI – 5 yd dari basic spot. [S19]

- f. Lebih dari 5 orang pemain di lapangan.

PENALTI – 5 yd dari spot foul (SL). [S22]

- g. Pemain cadangan dan pelatih dilarang keluar dari team area selama play.

PENALTI – 5 yd dari spot foul (SL). [S27]

- h. Pemain yang mengenakan perlengkapan ilegal atau tidak mengenakan perlengkapan wajib dilarang bermain.

Pemain dengan luka terbuka harus meninggalkan lapangan permainan. Pemain harus segera meninggalkan lapangan setelah diperintahkan wasit.

PELANGGARAN – Dikenakan timeout (dikenakan illegal timeout apabila tidak memiliki timeout).

PASAL 3. Pergantian Pemain

AYAT 1. Prosedur Pergantian Pemain

Pergantian pemain dapat dilakukan setelah bola dinyatakan mati.

Tim offense diperbolehkan melakukan pergantian pemain **sampai snapper menyentuh bola**. Pemain defense diperbolehkan sampai bola di-snap.

- a. Setelah bola di-snap, tidak boleh ada pemain yang masuk lapangan.

PENALTI – 5yd dari spot foul (SL) [S22]

- b. Pemain offense dilarang masuk atau keluar lapangan setelah snapper menyentuh bola.

- c. Tidak diperbolehkan adanya pergantian pemain tipuan untuk **membingungkan lawan**.

AR 9-3-1-I

PENALTI – Dead ball, 5 yd dari SL. [S22]

RULE 10 Penerapan Penalti

PASAL 1. Umum

AYAT 1. Pelanggaran Berat

Pelanggaran keras adalah pelanggaran yang dapat menyebabkan lawan mengalami cedera berat dan bertentangan dengan prinsip atlet. Pelanggaran berat menyebabkan diskualifikasi. [S47]

Aturan lebih lanjut dapat ditentukan oleh penyelenggara pertandingan.

AYAT 2. Taktik Tidak Jujur

Apabila salah satu tim memilih untuk tidak bermain atau berulang kali melakukan pelanggaran yang hanya dapat dipenalti dengan memberlakukan half distance rules atau melakukan tindakan tidak adil yang tidak ditentukan dalam aturan, wasit diperkenankan mengambil tindakan yang dinilai pantas seperti memberikan penalty, mendiskualifikasi pemain atau pelatih, memberikan LOD, memberikan 1st down, memberikan skor, atau mengakhiri pertandingan. AR 10-1-2-I sampai III

Catatan: Wasit disarankan untuk memberikan peringatan sebelum mengambil tindakan tersebut.

Dibutuhkan banyak pengalaman untuk memberikan keputusan yang tepat berkaitan dengan aturan ini. Untuk itu, wasit diharapkan berembuk sebelum menghasilkan keputusan.

PASAL 2. Penerapan Penalti

AYAT 1. Cara dan Waktu

- a. Penalty akan diterapkan apabila ia diterima (accept), ditolak (decline), atau dibatalkan.
- b. Penalty dapat ditolak oleh kapten atau pelatih, tapi pemain yang didiskualifikasi harus keluar dari permainan.
- c. Ketika pelanggaran terjadi, penalty harus diterapkan sebelum bola dinyatakan siap.
- d. Hanya kapten dan pelatih yang diperbolehkan mempertanyakan aturan.

AYAT 2. Pelanggaran yang Bersamaan dengan Snap

Pelanggaran yang terjadi bersamaan dengan snap dianggap terjadi di down snap tersebut terjadi. Spot foul-nya adalah LS.

AYAT 3. Lebih dari Satu Live Ball Foul oleh Satu Tim

Apabila terjadi dua pelanggaran bola hidup yang dilakukan oleh satu tim, wasit perlu menjelaskan kepada tim lawannya mengenai konsekuensi dari masing-masing pelanggaran, dan kemudian memilih salah satu untuk diterapkan.

AYAT 4. Pelanggaran yang Saling Meniadakan (Offsetting Foul)

Apabila kedua tim sama-sama melakukan Live Ball Foul, maka kedua pelanggaran tersebut saling meniadakan, dan down akan diulang.

Pengecualian:

1. Apabila terjadi perpindahan posisi di down tersebut (misal: interception) dan tim yang terakhir memiliki bola tidak melakukan pelanggaran sebelum memperoleh posisi. Offsetting foul dibatalkan, tim tersebut mendapatkan posisi namun dikenai hukuman atas penalty yang mereka lakukan.

2. Apabila live ball foul dinyatakan sebagai dead ball foul, ia tidak saling meniadakan dan akan diterapkan sesuai urutan kejadian.

AR 10-2-4-I sampai IV

AYAT 5. Pelanggaran Bola Mati

Penalty untuk dead ball foul diterapkan sendiri-sendiri sesuai urutan kejadian.

Dead ball foul yang terjadi bersamaan akan saling meniadakan dan down sebelumnya tetap terhitung (LOD).

AYAT 6. Pelanggaran saat Istirahat

Penalty untuk pelanggaran yang terjadi saat istirahat akan diterapkan di seri selanjutnya.

PASAL 3. Tata Cara Penerapan

AYAT 1. Basic Spot (BS)

Basic spot adalah SL dengan pengecualian:

- a. Pelanggaran oleh offense di belakang SL, BS adalah spot foul. AR 10-3-1 a-I sampai VII
- b. Pelanggaran oleh defense ketika dead ball spot melebihi SL, BS adalah dead ball spot.
- c. Pelanggaran setelah pergantian posesi, BS adalah dead ball spot. Apabila pelanggaran terjadi di play run terakhir oleh tim yang memiliki posesi saat itu dan pelanggaran terjadi di belakang dead ball spot, BS adalah spot foul. AR 10-3-1-c-I sampai VI

AYAT 2. Tata Cara Penerapan

Apabila tidak dicantumkan dalam penalty, penerapan penalty untuk live ball foul adalah SL.

Penerapan penalty untuk dead ball foul adalah SL.

Pelanggaran saat atau setelah touch down atau try:

1. Pelanggaran dengan penalty 10 yd yang dilakukan oleh tim yang kebobolan diterapkan saat try. Penalty lainnya diabaikan (automatic decline).
2. Pelanggaran setelah TD dan sebelum bola dinyatakan siap untuk try diterapkan di try.
3. Pelanggaran dengan penalty 10 yd oleh tim yang kebobolan di try yang berhasil akan diterapkan di seri selanjutnya. Penalti lain diabaikan (automatic decline)/
4. Pelanggaran setelah try diterapkan di seri selanjutnya.

AR 10-3-2-I sampai VIII

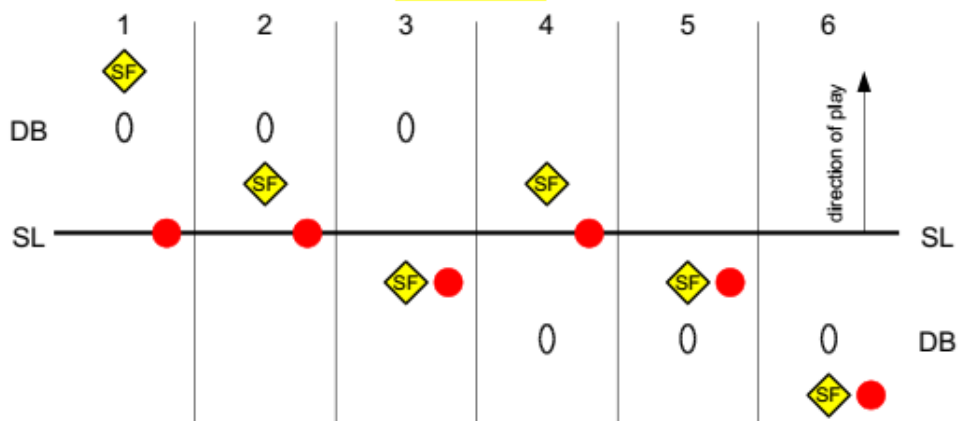
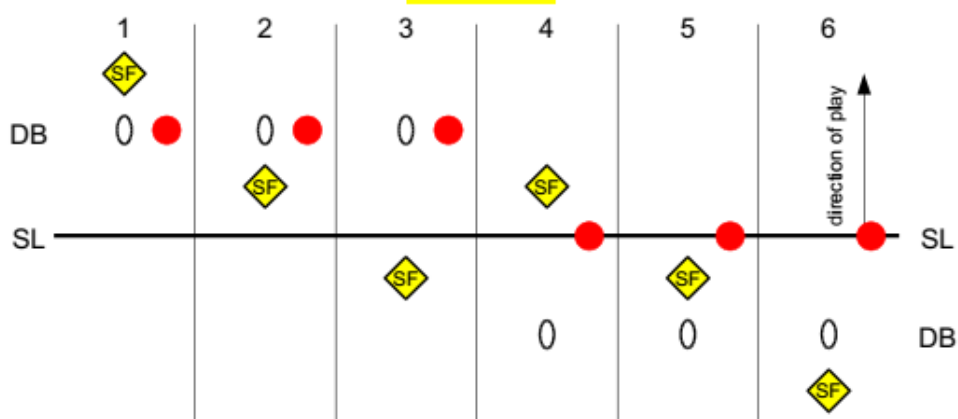
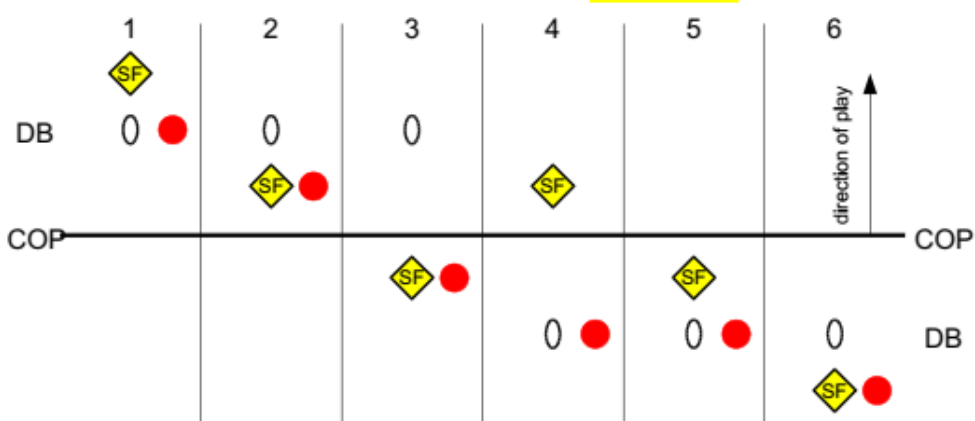
AYAT 3. Penerapan Half-Distance (Setengah Jarak)

Tidak ada penalty, termasuk saat try, yang melebihi setengah jarak titik penerapan penalty ke goal line lawan. AR 10-3-3-I sampai II

Basic Spot Enforcement

The basic spot will be used for: pass interference, illegal contact, game interference, shielding, illegal flag pull, intentionally kicking a pass

Below are the 6 possible situations with the basic spot **marked with a red dot**.

Offense fouls – SF related to SL defines BS**Defense fouls – DB related to SL defines BS****Fouls after COP – SF related to DB for last run defines BS**

Prinsip Penerapan

Berikut adalah panduan singkat untuk lebih mudah memahami aturan. Penerapan penalty secara tepatnya tetap harus merujuk kepada aturan yang lengkap.

Illegal contact dan unsportsmanlike conduct dikenai penalty 10 yd, non-contact 5 yd.

LOD hanya terjadi pada live ball foul, otomatis 1st down selalu diterapkan.

Pelanggaran sebelum snap adalah dead ball foul dan langsung diterapkan dari LS.

Illegal snap, delay of game, encroachment, false start, offside, disconcerting signal, illegal blitz signal

Pelanggaran teknis diterapkan dari LS.

Delay of pass, illegal touching, illegal motion, illegal run (play), illegal blitz, side line interference, illegal participation, dan illegal substitution

Pelanggaran yang hanya bisa dilakukan oleh runner adalah spot foul dan LOD.

Illegal hand-off, illegal (forward and backward) pass, jumping, diving, flag guarding

Illegal kick menyebabkan bola menjadi dead dan penalty diterapkan sebagai dead ball foul.

Pelanggaran yang terjadi selama play diterapkan dari BS.

Shielding, illegal flag pull, intentionally kicking a pass, pass interference, illegal contact, game interference

BS adalah mana yang lebih merugikan antara SL atau spot foul untuk pelanggaran offense, dan SL atau dead ball spot untuk defense.

Live ball foul oleh kedua tim selama play akan saling meniadakan. Down akan diulang.

Pengecualian: Tim yang terakhir memiliki posesi dapat menolak offsetting penalty dan tetap memiliki posesi terhadap bola apabila tidak melakukan pelanggaran sebelum memiliki posesi. Hanya pelanggaran mereka yang akan diterapkan.

Pelanggaran setelah pergantian posesi diterapkan dari dead ball spot. Prinsip titip paling merugikan hanya diterapkan untuk pelanggaran yang terjadi di run terakhir.

Apabila jarak antara titik penerapan penalty dan goal line kurang dari dua kali jarak penalty, bola diletakkan di tengah-tengah jarak titik penerapan penalty dan goal line.

RULE 11 Tugas Wasit

PASAL 1. Tugas Umum

AYAT 1. Wewenang Wasit

Wewenang wasit dimulai dari coin toss dan berakhir ketika wasit mengumumkan skor akhir.

AYAT 2. Jumlah Wasit

Permainan dimainkan dalam pengawasan 2 (Wasit Umum ® dan Wasit Lapangan (Field Judge/FJ), 3 (R, FJ, dan Wasit Down (Down Judge/DJ), atau 4 (R, FJ, DJ, dan Wasit Sideline (Side Judge/SJ).

AYAT 3. Tanggung Jawab

- a. Setiap wasit memiliki tugas tersendiri sesuai dengan ketentuan IFAF. Namun semuanya memiliki tanggung jawab dan wewenang yang sama dalam mengambil keputusan.
- b. Semua wasit diharapkan mengenakan seragam dan perlengkapan sesuai ketentuan IFAF.

PASAL 2. Referee

AYAT 1. Posisi

Posisi awal head reff adalah di belakang tim offense. Apabila hanya ada 2 reff, head reff berposisi dan bertugas seperti wasit down.

AYAT 2. Tanggung Jawab Umum

- a. Head reff secara umum mengawasi dan mengendalikan jalannya permainan. Ia memiliki keputusan akhir untuk skor dan menerapkan aturan.
- b. Mengecek keadaan lapangan dan melaporkan adanya hal-hal yang tidak diharapkan kepada pelatih dan wasit lain.
- c. Mengawasi perlengkapan pemain
- d. Mengumumkan bola siap dimainkan, memberitahu 1st down, dan memberikan penalty.
- e. Memberitahu kedua belah tim mengenai diskualifikasi.
- f. Setelah snap, mengawasi play di belakang offense di sekitar bola.

Head reff bertanggung jawab untuk mengawasi QB.

PASAL 3. Wasit Down

AYAT 1. Posisi

Posisi awal wasit down adalah di sisi lapangan yang sejajar dengan SL. Ia bertugas menghitung down.

AYAT 2. Tanggung Jawab Umum

- a. Mengoperasikan penghitung down
- b. Menghitung down
- c. Mengawasi SL dan sideline tempat mereka berada.
- d. Setelah bola melewati SL, mengawasi bola dan progress ke depan dari sideline-nya.

PASAL 4. Wasit Lapangan

AYAT 1. Posisi

Posisi awal wasit lapangan adalah 7 yd ke arah defense di sisi sideline yang berbeda dengan wasit down.

AYAT 2. Tanggung Jawab Umum

- a. Apabila hanya ada 2 atau 3 wasit, wasit lapangan bertanggung jawab atas waktu pertandingan.
- b. Mengawasi sideline ia berada.
- c. Setelah bola melewati SL, mengawasi bola dan progress ke depan dari sideline-nya.

PASAL 5. Wasit Sideline

AYAT 1. Posisi

Posisi awal wasit sideline adalah 7 yd atau lebih ke arah defense di sisi yang sama dengan wasit down.

AYAT 2. Tanggung Jawab Umum

- a. Bertanggung jawab atas waktu pertandingan.
- b. Mengawasi rute deep saat long pass dan bola serta progress di area sekitarnya.

RULE 12 Challenges

PASAL 1. Rembukan Wasit

AYAT 1. Meminta Challenge

Sekali setiap half, dan sekali saat overtime, pelatih boleh mengambil timeout dan meminta wasit berembuk untuk menantang keputusan wasit. Yang boleh dipertanyakan/ditantang adalah mengenai keputusan pada play sebelumnya atau penerapan penalty setelahnya. Challenge harus dilakukan sebelum bola di snap untuk play selanjutnya atau wasit mengumumkan half-time atau akhir pertandingan.

Yang boleh di challenge hanyalah keputusan wasit mengenai penerapan rule atau penerapan penalty yang tidak tepat. Keputusan wasit yang tidak ditentukan di dalam rule book tidak bisa di-challenge. Play yang sudah di-challenge oleh satu tim tidak boleh di-challenge untuk kedua kalinya oleh tim mana pun. AR 12-1-1-I sampai VI

AYAT 2. Tata Cara

1. Setelah pelatih meminta challenge, wasit akan menyatakan time out wasit.
2. Pelatih yang meminta challenge menjelaskan kepada wasit mengenai apa yang mereka challenge beserta alasannya ditemani wasit lain.
3. Wasit menentukan apakah hal tersebut bisa di-challenge menurut aturan.
4. Wasit kedua memberitahu pelatih tim lain mengenai challenge tersebut.
5. Wasit berembuk di tempat terpisah dari anggota tim mana pun.

Dalam rembukan, setiap wasit memberikan informasi dengan jujur dan berhati-hati dengan tujuan memutuskan hasil play sebelumnya apakah sudah sesuai atau perlu diubah.

Setelah keputusan keluar, wasit ditemani wasit lainnya menjelaskan kepada pelatih yang meminta challenge mengenai keputusan sebelumnya, apakah tetap, atau diubah lengkap dengan alasannya. Kemudian wasit juga menjelaskan akibat dari keputusan baru tersebut (spot, down, time). Hal ini juga akan diberitahukan kepada pelatih tim lainnya.

AYAT 3. Review Video

Pelatih atau pemain yang melakukan challenge tidak diperkenankan memberikan video, foto, audio, saksi, atau bukti-bukti lain untuk mendukung challenge mereka. Wasit diharapkan mengabaikan hal ini apabila terjadi.

AYAT 4. Timeout

- a. Apabila challenge diizinkan dan keputusan awal diubah, tim yang menyatakan challenge tidak akan dikenai timeout.
- b. Apabila challenge tidak diizinkan atau keputusan awal tidak diubah, tim yang melakukan challenge akan dikenai timeout dan diberikan waktu yang sepantasnya untuk durasi timeout.

Apabila tim tersebut sudah tidak memiliki timeout atau permainan memasuki overtime, ini akan menjadi pelanggaran dan tim tersebut tidak mendapatkan timeout.

PELANGGARAN – Dikenai timeout untuk tim yang meminta challenge. [S3] Penalty – 5yd apabila tidak memiliki timeout.

Rangkuman Penalti

R = Rule, S = Pasal, A = Ayat, E = Enforcement Spot

AUTOMATIC FIRST DOWN (AFD)

Defensive pass interference [also 10 yards]	33	7-3-3	BS
Illegal contact by defense [also 10 yards]	38	9-1-1	BS
Game interference by defense [also 10 yards]	38	9-1-2	BS

LOSS OF A DOWN (LOD)

Delay of pass	21	7-1-3	SL
Illegal hand-off [also 5 yards]	19	7-1-5	SF
Illegal backward pass [also 5 yards]	35	7-2-1	SF
Illegal touching	19	7-2-5	SL
Illegal forward pass [also 5 yards]	35	7-3-2	SF
Offensive pass interference [also 10 yards]	33	7-3-3	BS
Illegal contact by offense [also 10 yards]	38	9-1-1	BS
Game interference by offense [also 10 yards]	38	9-1-2	BS
Jumping or diving [also 5 yards]	51	9-2-2	SF
Flag guarding [also 5 yards]	52	9-2-2	SF

LOSS OF 5 YARDS

Illegal kick by runner	19	6-1-1	DB
Illegal snap	19	7-1-1	DB
Delay of game	21	7-1-1	DB
Illegal snap	19	7-1-2	DB
Encroachment, false start	19	7-1-3	DB
Illegal shift, illegal motion, illegal run, illegal run play	19	7-1-3	SL
Offside, disconcerting signals, illegal blitz signal	18	7-1-4	DB
Illegal blitz	18	7-1-4	SL
Illegal hand-off [also LOD]	19	7-1-5	SF
Illegal backward pass [also LOD]	35	7-2-1	SF
Illegal forward pass [also LOD]	35	7-3-2	SF
Shielding	43	9-2-2	BS
Jumping or diving [also LOD]	51	9-2-2	SF
Flag guarding [also LOD]	52	9-2-2	SF
Illegal flag pull	52	9-2-2	BS
Illegal kicking a pass	19	9-2-2	BS
Illegal participation	22	9-2-2	SL
Side line interference	27	9-2-2	SL
Charged timeout without a timeout left	21	9-2-2	DB
Illegal substitution	22	9-3-1	SL

LOSS OF 10 YARDS

Offensive pass interference [also LOD]	33	7-3-3	BS
Defensive pass interference [also AFD]	33	7-3-3	BS
Illegal contact [also LOD or AFD]	38	9-1-1	BS
Game interference [also LOD or AFD]	38	9-1-2	BS
Unsportsmanlike acts	27	9-2-1	DB

CHARGED TIMEOUT

Player with wearing illegal equipment not leaving field	3	9-2-2	DB
Player with missing mandatory equipment not leaving field	3	9-2-2	DB
Player with bleeding wound not leaving field	3	9-2-2	DB
Failed Coach's challenge	3	12-1-4	DB