

OKUL SPORLARI

ADANA

FLAG (BAYRAK) FUTBOL
GENÇLER (KIZ – ERKEK) KATEGORİSİ
İL BİRİNCİLİĞİ

YER	HURŞİT KARSLI STADYUMU
TARİH	14 - 15 OCAK 2026
SON BAŞVURU	05 OCAK 2026 PAZARTESİ SAAT: 17.00
TEKNİK TOPLANTI	08 OCAK 2026 PERŞEMBE SAAT: 10.30
YER	GENÇLİK VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ TOPLANTI SALONU
ÖNEMLİ NOT	SON BAŞVURU TARİHİ VE SAATİNDEN SONRA YAPILAN BAŞVURULAR DİKKATE ALINMAYACAKTIR!

MÜSABAKALARA GELİRKEN OKUL SPORLARI LİSANSI ASLI, SPOR BİLGİ SİSTEMİNDEN ÇIKARTILMIŞ ONAYLI ESAME LİSTESİ VE NÜFUS CÜZDANLARININ ASLININ GETİRİLMESİ ZORUNLUDUR.



T.C. GENÇLİK VE
SPOR BAKANLIĞI



T.C. MİLLİ EĞİTİM
BAKANLIĞI





2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



1. Yarışmalar;

Gençlik ve Spor Bakanlığı Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğünce öngörülen ve ilan edilen hükümlere, Ulusal/Uluslararası federasyon spor dalı yarışma kurallarına uygun olarak yapılacaktır.

- Gençler kategorisinde Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışma aşamalarında, kız ve erkek takımları arasında ayrı ayrı olarak yapılacaktır.
- Mahalli yarışmalar, Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerince belirlenecek ve ilan edilecek takvim doğrultusunda düzenlenecektir.
- Türkiye Birinciliği yarışma duyuruları ve katılımcı listeleri, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğünce yayımlanacaktır.
- İlgili branş ve kategoride mahalli yarışmalar yapılmadan ulusal yarışmalara katılım sağlanmayacaktır.

2. Kategoriler, Doğum Tarihleri ve Terfiler

Kategorisi	Eğitim ve Öğretim Kademesi	Yarışma Aşaması	Doğum Tarihleri	Yaş Aralığı (2025 Yılı İtibariyle)
Gençler	Lise	Mahalli / Ulusal	01.09.2007-2008-2009-2010-2011	14- 17 yaş

- Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği'nin "Terfiler" başlıklı 15. maddesindeki hüküm gereğince, öğrencinin velisinin izni ile;
 - 2012 doğumlu öğrenciler lise kademesinde öğrenim görmeleri kaydıyla Gençler kategorisinde terfi ettirilebilir.

3. Kafile İşlemleri ve Mali Hususlar

- Yarışmalara katılacak olan okul takımları;
Gençler kategorisinde; en az 8 (sekiz) en fazla 12 (on iki) öğrenci sporcudan oluşturulacaktır.
- Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarında, **Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Faaliyetleri Seyahat Yönergesinde** yer alan idareci ve çalıştırıcı sayısından fazla kişi yarışma alanına giremez.
- Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarına katılacak olan kafileler; **Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Faaliyetleri Seyahat Yönergesi** gereğince oluşturulacaktır.
- İlan edilen Türkiye Birinciliği yarışma programlarına göre yarışmaları erken sonuçlanan veya tamamlanan kafilenin yasal harcırahları, organizasyonu düzenleyen **Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Faaliyetleri Seyahat Yönergesi'nin "Seyahat Gün Süre Hesabı" başlıklı 6 ncı maddesinin ikinci fıkrasında** yer alan hüküm de dikkate alınarak, belirlenen tarih üzerinden bağlı oldukları Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerince ödenecektir.
- Mali konularla ilgili hususlarda, Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği'nin 19. maddesine göre işlem yapılacaktır.
- Avans kapatma işlemleri, idareci tarafından yapılacaktır. Ödemelerde, Mülki Amir Onayı ve Kafile listesi ödeme bordrosuna mutlaka eklenecektir.
- Mülki Amir Onayı ve Kafile Listesinde; bu maddenin (a) fıkrasında belirlenen öğrenci sporcu sayısına istinaden oluşturulan kafilede yer alan öğrenci sporcular ile **Gençlik ve Spor**



2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



Bakanlığı Spor Faaliyetleri Seyahat Yönergesinde belirtilen idareci ve çalıştırıcı sayısından fazla kişi yer alamaz

g) Türkiye Birinciliği yarışmalarının; hava şartları, katılım sayısı vb. zorunlu nedenlerden dolayı belirlenen tarihlerde yapılamaması veya uzaması durumlarında; yarışmalar, ev sahibi ilin İl Tertip Komitesinin alacağı karar doğrultusunda, (takımların bağlı bulunduğu illerle gerekli yazışmalar yapılarak) yarışma tarihini takip eden günlerde düzenlenecektir. Söz konusu nedenlerle; yarışma tarihlerinde değişikliğe gidilmesi durumlarında, yarışmaya katılan iller tarafından Mülki Amir Onayı ve Kafiye Listesi güncellenerek, tahakkuk edecek harcırahlar, yarışmaya eklenen süreler dikkate alınarak, ilgili mali yılın bütçesinden karşılanacaktır.

4. Ödüller

1) Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarında;

- a)** Takım sıralamasında; ilk dört dereceyi elde eden okul takımlarına kupa ve başarı belgesi,
- b)** Takım sıralamasında; ilk dört dereceyi elde eden okulların öğrenci sporcularına madalya ve başarı belgesi verilir.

5. Kontenjanlar

- Mahalli yarışmalar neticesinde illerinde 1.lık derecesi elde eden okul takımları Türkiye Birinciliği yarışmalarına katılmaya hak kazanacaktır.
- Mahalli yarışmalar sonucunda bir üst aşamadaki yarışmalara katılamayacaklarını geçerli mazeretleriyle İl Tertip Komitelerine yazılı olarak bildiren okul takımlarının yerine, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğünce ilan edilen kontenjan doğrultusunda Mahalli sıralamanın bir altında yer alan okul takımı, İl Tertip Komitesine yarışmalara katılmak için başvuruda bulunabilir. Başvurunun Ulusal yarışma tarihinden en az üç iş günü öncesinde Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne İl Tertip Komitesi kararıyla bildirilmesi ve uygun görülmesi halinde söz konusu takım yarışmalara katılabilir. Bildirim yapmayan illerin okul takımları ilgili yarışmalara katılamazlar.

6. Yetki

- a)** Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü gerekli gördüğü takdirde, yarışmalara dair tüm hususları değiştirmede yetkilidir.
- b)** İl Tertip komiteleri, yarışmalar öncesinde düzenlenecek teknik toplantıda Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından yayımlanan spor dalı açıklamalarını ve yarışmalara dair diğer hususları dikkate alarak yarışma programını belirlemek ve uygulamakla yetkilidir.

7. Disiplin İşlemleri ve İtirazlar

- a)** Okul spor faaliyetlerinde; oyun kurallarına, spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışlarda bulunulması halinde, Spor Disiplin Yönetmeliği hükümleri göz önüne alınarak işlem tesis edilir.
- b)** Yarışmalarda spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışların işlenmesi halinde, Spor Disiplin Yönetmeliği hükümleri gereğince, Türkiye Birinciliği yarışmalarında meydana gelen disiplin ihlalleri hakkında karar verme görev ve yetkisi yarışmanın düzenlendiği ilin İl Spor Disiplin Kuruluna aittir.
- c)** İtirazlar, Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliği'nin 21. maddesinde belirtilen hükümlere göre İl Tertip Komitesine yapılır. İtirazların değerlendirmeye alınabilmesi için organizasyonu düzenleyen Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nün hesabına 2.000,00 TL ücret yatırılır ya da İl Tertip Komitesine tutanak karşılığı elden verilir.



2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



d) İtirazlara yönelik İl Tertip Komitesinin verdiği kararlar kesindir.

8. Genel Hususlar

a) Yarışma alanına, **Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Faaliyetleri Seyahat Yönergesine** uygun hazırlanmış Mülki Amir Onayı ve Kafiye Listesinde yer alan öğrenci sporcu, idareci ve çalıştırıcıdan başkasının girmesine izin verilmeyecektir.

b) Çalıştırıcı ve idarecilerin; Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarına 'Spor Bilgi Sistemi' üzerinden çıkarılmış 'Saha Giriş Kartı' ile katılmaları zorunludur.

c) Çalıştırıcılar tarafından; Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarında esame listelerinin 'Spor Bilgi Sistemi' üzerinden çıkarılması ve yarışmada görevli hakem veya İl Tertip Komitesi yetkililerine ibraz edilmesi zorunludur.

ç) Türkiye Birinciliği yarışmalarına ait Mülki Amir Onayı ve Kafiye Listesinin 'Spor Bilgi Sistemi' üzerinden düzenlenmesi zorunludur.

d) Çalıştırıcı ve/veya idarecilerin; spor.gsb.gov.tr/okulsportal adresinde yayımlanan ilgili spor dalı açıklamalarında yer alan saatte ve yerde yapılacak olan teknik toplantıya katılmaları zorunludur. Teknik toplantıya katılmayan çalıştırıcı ve/veya idarecilerin İl Tertip Komitesine yazılı olarak sunulmuş geçerli mazeretleri olmaması halinde takımlar/öğrenci sporcular yarışmalara alınmayacaktır.

e) Yarışmanın teknik toplantısında alınan kararlar ve çekilen yarışma fikstüründe zorunlu haller ve tabii afetler haricinde herhangi bir değişiklik yapılmayacaktır. Fikstür değişikliği yapılması halinde söz konusu durum yarışmaya katılan idareci ve çalıştırıcılara İl Tertip Komitesi tarafından bildirilecektir.

f) Öğrenci Sporcular; yarışma süresince aynı forma numarası ile oynayacaklardır (Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmaları ayrı yarışma olarak kabul edilir)

g) Öğrenci sporcuların fiziki görünümü ile ilgili olarak Okul Spor Faaliyetleri Yönetmeliğinin 16. maddesinde belirtilen hususlara göre İl Tertip Komitesi tarafından işlem tesis edilir.

ğ) Mahalli ve Türkiye Birinciliği yarışmalarında takımların yanlarında bulundurulması zorunlu evraklar aşağıdadır. Zorunlu evrakları eksik olan takım/öğrenci sporcu yarışmalara alınmayacaktır.

- T.C. Kimlik Kartı/Nüfus Cüzdanı
- Öğrenci Sporcu Lisansı (Spor Dalına ait)
- Mülki Amir Onayı ve Kafiye Listesi (İl dışına gidecek kafiye için zorunludur.)
- Esame Listesi (Tüm yarışmalarda zorunludur.)

h) Çalıştırıcının ilgili mevzuatlarda yer alan hükümleri taşıması gerekmektedir.

9. Lisans

- Öğrenci sporcu lisansları, okul yetkilisi tarafından spor bilgi sistemi üzerinden düzenlenir.

a) Lisans Çıkaracak Öğrenci Sporcular İçin İstenen Belgeler;

- Öğrenci belgesi,
- Sağlık izin belgesi,
- Veli izin belgesi, (e-devlet veya okul müdürlüğü)
- Türkiye Cumhuriyeti kimlik numarası beyanı,
- Yabancı uyruklular için oturma izin belgesi, istenir.

b) Öğrenci sporcular için lisans düzenlenirken sağlık izin belgesi ibrazı zorunludur.



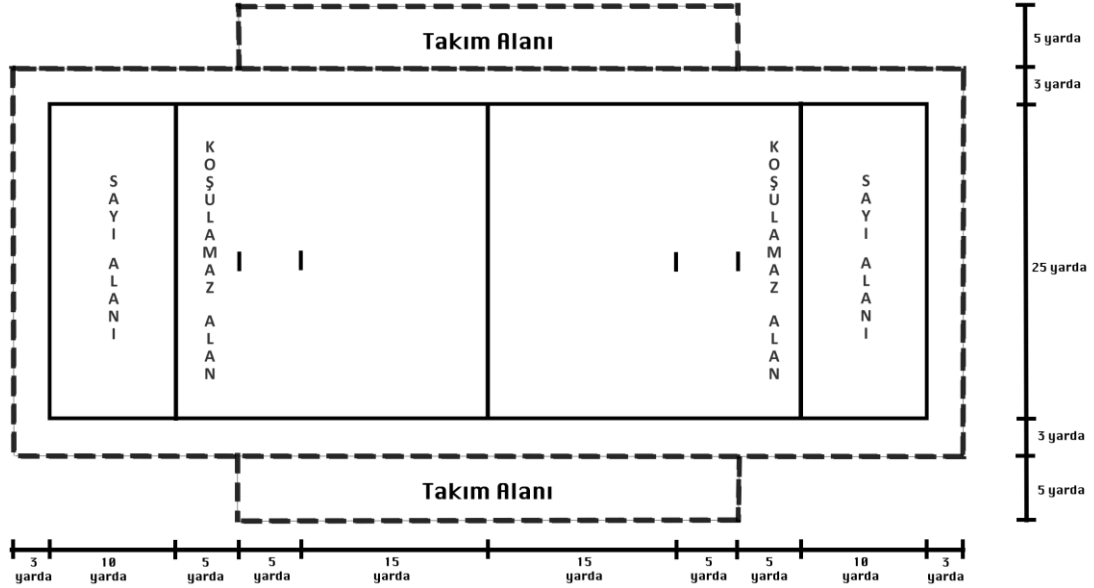
2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



Teknik Açıklamalar:

a) Saha Ölçüleri

Oyun alanı: uzunluk 50 yarda (45,75 m), ayrıca sayı bölgeleri 10 yarda (9,15 m), genişlik 25 yarda (22,90 m). Güvenlik alanı dahil bir saha için gereken uzunluk: 76 yarda (69,55 m) x 31 yarda (28,40 m). Çizgi kalınlığı: 4 inç (10 cm).



1 ve 2 puanlık ek sayı çizgileri 1yarda (0,90 m) uzunluğunda ve orta noktaları, kale çizgisinin orta noktasından sırasıyla 5 yarda (4,57 m) ve 10 yarda (9,15 m) mesafede olmalıdır. Koşulamaz alanlar saha kenarında bulunacak antrenman çanakları(koni) veya saha üzerinde kesik çizgi ile işaretlenmelidir. Kenar çizgilerin, kale çizgileri ve son çizgilerle kesiştiği 8 nokta pylon veya antrenman çanakları(koni) ile işaretlenmelidir. Kenar çizgileri ile orta çizginin kesiştiği noktalar ve sahanın boylamasına ekseninin kesiştiği noktalar antrenman çanakları(koni) ile işaretlenmelidir. Güvenlik alanı, kenar çizgiler ve son çizgilerin dışında, 3 yarda (2,75 m) genişlikte olmalı, ve saha ile aynı yükseklikle ve aynı zemin yapısında olmalıdır. Güvenlik alanı ve takım alanları işaretlenmek zorunda değildir, ancak katılımcılar tarafından bu alanlar dikkate alınmalıdır. Yan yana iki saha olacaksa aralarında, takım alanları bulunmadan en az 6 yarda (5,50 m) mesafe olmalıdır. Hak göstergesi ana tribün tarafının karşısında kenar çizginin 2 yarda dışında kullanılmalıdır.

b) Oyun Özellikleri

- 1) Bayrak (flag) futbol 5x5 **temassız bir spordur.**
- 2) Bayrak (flag) futbol her birinin sahada en fazla 5 oyuncusu olan 2 takım arasında, dikdörtgen bir sahada ve kurallara uygun bir topla oynanmalıdır.



2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



- 3) Hücumlar 5 yarda çizgisinden başlar. Hücum takımı ilk 4 hakta orta saha, sonraki 4 hakta sayı çizgisini geçmeye çalışır. Bayrak (flag) çekilmesi oyunu durdurur; temas/blok yasaktır. Oyun kurucu (qb) 7 sn içinde pas atmalıdır.
- 4) Oyun süresi duraklamasız 2x15 dk; devre arası 2 dakikadır.
- 5) Değişiklikler sınırsızdır; oyun durduğunda yapılır.
- 6) Takım kadroları en fazla 12 oyuncudan oluşur.
- 7) Takımlar sadece aynı cinsiyetten oyuncularından oluşur.
- 8) Taç sayısı (touchdown) 6 puandır.
- 9) Ek sayı (extra point); 5 yarda ise 1; 10 yarda ise 2 puandır.
- 10) Ek sayı savunma taç sayısı (touchdown) 2 puandır.
- 11) Güvenlik sayısı (safety) 2 puandır. Puan rakibe verilir.
- 12) Ek sayıda güvenlik sayısı (safety) 1 puandır.
- 13) Beraberlikte belirlenen çizgiden sırayla hücum serileri yapılır. Fazla sayı yapan kazanır; eşitlik bozulana kadar tekrar eder.

<https://trf.gov.tr/bayrak-futbolu-flag/> internet adresinden bayrak futbolu türkçe kural kitabına ulaşabilirsiniz.

c) Kazanan Takım ve Nihai Skor

Her iki takım da sayı yapabilmek için belirlenen hakta topu pas veya koşu ile ilerleterek rakibin kale çizgisini geçirmelidir. Takımlar sayıya ulaştıklarında, kurallara göre puan verilmeli ve maçın sonunda, uzatmalar dahil, daha çok puan almış olan takım maçın galibi olmalıdır.

d) Hakemler

- 1) Bayrak Futbol 3 hakemin (Başhakem, aday hakem ve masa hakemi) denetiminde oynanmalıdır.
- 2) Kararlar kesindir; sportmenliğe aykırı itirazlar cezalandırılır.

e) Takım Kaptanları, Antrenörler ve İdareciler

Her bir takım başhakeme en fazla 2 oyuncusunu kaptan olarak bildirmelidir ve en fazla 2 antrenöre sahip olabilir. En fazla 1 idareci yer alabilir. Sadece takım kaptanları ve antrenörler başhakeme kural açıklaması sorabilir.

f) Oyun Topu Özellikleri

Top doğal taba, rengi pütürlü deriden yapılmış dört parçadan oluşmalı, eşit aralıklara sahip 8 dikişi bulunmalı, değişiklik yapılmamış, yeni ya da yeniye yakın olmalıdır. Kurallarda belirtilen boyutlarda elipsoit, sferoid şeklinde olmalı ve top havası 12.5 - 13.5 psi (0,85 - 0,95 bar) aralığında olmalıdır.

Kullanılacak top, IFAF uyumlu resmi genç boyutundaki (youth size) Korumalı Futbol topu olmalıdır.



**2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları**



Ölçüler	Youth
Uzunluk	10.50-11.00 inç (26,7 – 27,9 cm)
Uzun çevre	26.00-27.00 inç (66,0 – 68,6 cm)
Çap	6.00-6.50 inç (15,2 – 16,5 cm)
Kısa Çevre	19.00-20.00 inç (48,3 – 50,8 cm)
Ağırlık	12-13 ons (340 – 370 g)

g) Malzemeler

- 1) Rakip takımların oyuncularını karşıt renklerde forma giymelidir. Takımların formaları benzer ise, forma seçim hakkı ev sahibi takımdadır.
- 2) Bir takımın oyuncularını aynı renk, kesim ve stilde forma giymelidir. Formalar tam boyda olmalı, ve arkalarında rakamlar ile en az **6 inç (15 cm)** yüksekliği olan, forma ile karşıt renkte numaralar bulunmalıdır. Tüm oyuncular **0 - 99** arası tam sayılar kullanmalıdır. Formalar hiçbir şekilde bantlanamaz, bağlanamaz.
- 3) Bir takımın oyuncularını aynı renkte şort veya tayt giymelidir. Her iki bacağın sadece ön kısımlarında, en fazla **4x4 inç (10x10 cm)** boyutunda logo veya numara bulunabilir. Şort veya taytlar aynı tarz ve kesimde olmalı, cep, çitçit vb. olmamalıdır. Şort veya taytlar kurallara uydurmak için bağlanamaz, bantlanamaz. **Etek giyilemez.**
- 4) Her iki takımın oyuncularını da sıkıca bağlanmış bayrak kemerleri takmalı ve kemerlerde 2 “pop” soketi ve özdeş iki bayrak olmalıdır. Belin her iki yanında birer bayrak olacak şekilde sabitlenmesi için gerekli çaba gösterilmelidir. Soketler dışa ve aşağı yönde durmalıdır. Bayraklar net olarak görülebilmeli, serbestçe sarkmalı ve oyuncunun kıyafetleri tarafından hiçbir şekilde kapatılmamalıdır. Bayrak renkleri taytko rengi ile karşıt olmalıdır. Bayrak ve soketler hiçbir şekilde yağlanamaz, yapıştırılmaz veya değişiklik yapılamaz. **Kasıtlı olarak bayraklarında değişiklik yapan oyuncu oyundan ihraç edilir.**
- 5) Dişlik kullanılıyorsa, beyaz veya şeffaf olmayan, görülebilir bir renkte olmalı ve hiçbir parçası ağızdan **0.5 inç (1,25 cm)** fazla dışarı çıkmamalıdır. Dişlik kullanımı tavsiye edilir.

h) Bayrak Özellikleri

Bayrak ve soketler, kendi içlerinde aynı malzemeden ve aynı renkte olmalı, sivri uçları olmamalıdır. **32 °F - 86 °F (0 °C - 30 °C)** arasında test edildiğinde aşağıdaki değerleri korumalıdır:

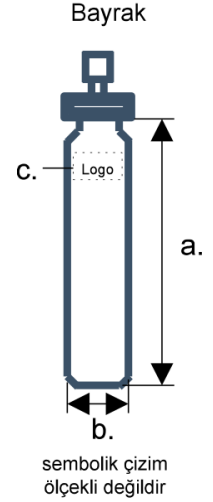


**2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları**



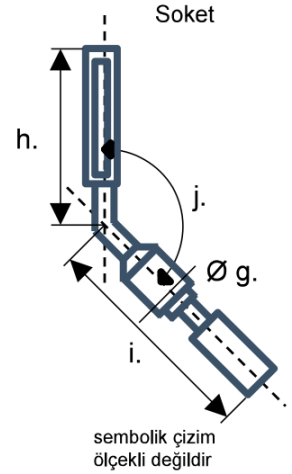
Bayrak (flag) Özellikleri :

- a. Soketten uca uzunluk: **15 - 16 inç (38,1 - 40,6 cm)**
- b. Genişlik: **1,8 - 2,0 inç (4,6 - 5,1 cm)**
- c. Logo veya Marka: en fazla **2 x 3 inç (5,1 x 7,6 cm)**, bayrağın sokete yakın çeyreğinde bulunabilir.
- d. Kalınlık: **0,02 - 0,10 inç (0,5 - 2,5 mm)**
- e. Ağırlık: en az **0,4 ons (11 g)** (soket hariç)
- f. Yırtılma direnci: en az **300 Newton (67 lbf)**, soketin bayrak kısmına takılıyken (yaklaşık **30 kg** veya **66 pound** ağırlığa eşittir).



Soket: (pop) Özellikleri :

- g. Dış çap: 0.7-1 inches (1,8 - 2,5 cm). sembolik çizim
- h. Kemer kısmı uzunluk: üstten köşeye 1.4 - 1.6 inç ölçekli değildir. (3,6 - 4,1 cm)
- i. Bayrak (flag) kısmı uzunluk: köşeden alta 2.4 - 2.6 inç (6,1 - 6,6 cm)
- j. Köşe açısı: 130 - 140 degrees.
- k. Çekme direnci: en fazla 100 Newton (22 lbf); büyüklerde (erkekler, kadınlar, karışık) en fazla 50 newton (11lbf); diğer tüm maçlarda (sırasıyla 10/5 kg veya 22/11 pound ağırlık uygulanmasına eşittir.)



i) Kuraldışı Malzemeler

- 1) 05 inçten (1.25 cm) uzun dişli ayakkabılar, sivriltilmiş ayakkabı dişleri, metal ayakkabı dişleri.
- 2) Her türlü omuz koruması, kask veya başlık (şapka, kapşon, bandana, saç bandı ve benzerleri)
- 3) Diğer oyuncuları tehlikeye atabilecek korumalar (sivri kenarlı dizlikler gibi).
- 4) Kırılabilir malzemeden yapılmış her türlü gözlük camı ve çerçevesi. NOT: Standartlara uygun şekilde sentetik malzemeden yapılmış onaylı sporcu gözlükleri kullanılabilir.
- 5) Takılar çıkarılmalı veya tamamıyla kapatılmalıdır.
- 6) Havlu veya el ısıtıcı gibi forma eklentileri.
- 7) Bir oyuncuya veya malzemesine sürülmüş, yapıştırıcı, boya, yağ veya başka bir kaydırıcı malzeme ya da topu veya rakibi etkileyen herhangi bir eklenti.



2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Okul Spor Faaliyetleri Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları



- 8) Antrenör veya başka kişilerle iletişim kurma amaçlı her türlü elektronik, mekanik veya başka tür sinyal cihazı.

j) Müsabaka Puanlama Sistemi

Her takım galibiyet için 2 puan, beraberlik için 1 puan ve yenilgi için 0 puan alacaktır.

k) Eşitlik Bozma Prensibi

Yukarıda belirtilen müsabaka puanlama sistemi sonucunda eşit puana sahip olan takımlar arasındaki nihai sıralama bu madde hükümlerince belirlenir.

1) İki veya daha fazla takım eşit puandaysa; 2. madde kriterlere sırasıyla bakılarak sıralaması belirlenir. Herhangi maddede sadece bir veya daha fazla takım diğerlerine avantaj sağlar veya dezavantajlı olursa ilgili takımlar sıralamaya yerleştirilir. Kalan takımlar için beraberlik devam ederse, bu takımlar için a) maddesinden başlanarak prosedür tekrar uygulanır.

2) Kriterler sırasıyla aşağıda verilmiştir:

- a) hükmen mağlubiyet durumu ve sayısı azlığı,
- b) takımların aralarında oynadıkları maçlarda topladığı puan fazlalığı,
- c) takımların aralarında oynadıkları maçlardaki galibiyet fazlalığı,
- d) takımların aralarında oynadıkları maçlardaki toplam averaj fazlalığı,
- e) takımların aralarında oynadıkları maçlarda atılan toplam sayının fazlalığı,
- f) takımların aralarında oynadıkları maçlarda yenilen toplam sayının azlığı,
- g) genel galibiyet fazlalığı,
- h) genel averaj fazlalığı,
- i) genel atılan sayının fazlalığı,
- j) genel yenilen sayının azlığı,
- k) ilgili şampiyona ayağında herhangi bir maçta atılan sayının fazlalığı,
- l) ilgili grubun birincisiyle oynanan maçın averaj fazlalığı,
- m) eşitlik bozulmamışsa, İl Tertip komitesi kararına göre tek maçlı eleme veya kura yöntemi uygulanır.

Bu talimatta yer almayan hallerde Uluslararası Amerikan Futbolu Federasyonu (IFAF) oyun kuralları ve Türkiye Ragbi Federasyonu Bayrak (Flag) Futbol Talimatı uygulanır.



**2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı
Okul Spor Faaliyetleri
Flag Futbol Spor Dalı Uygulama Esasları**



Not: Bu talimat okul düzeyi için sadeleştirilmiştir; sahaya ve turnuva akışına göre İl Tertip Komitesi gerekli gördüğü teknik düzenlemeleri yapabilir.



ULUSLARARASI BAYRAK FUTBOLU KURALLARI 2023

5 - 5 / temassız



**INTERNATIONAL
FEDERATION**
OF AMERICAN FOOTBALL

**7-7 BAYRAK FUTBOLU
4-4 PLAJ BAYRAK FUTBOLU ve
SALON BAYRAK FUTBOLU
dahil**

Önemli Değişiklikler

Bu değişiklikler listesi en önemli anahtar kelimelerle sınırlıdır.

- 7-7 bayrak futbolu (50x30 büyük saha) eklendi
- Saha yüzeyi gereklilikleri eklendi
- 0 artık forma numarası olarak kullanılabilir
- Konuma göre esneklik için takım alanı düzenlemeleri tanıtıldı
- Pant ve bayrak özellikleri değişti
- Kırılmaz gözlükler tekrar tanımlandı
- Diving tanımı geliştirildi
- Mola süreleri, kısaltma ve kontrolü değiştirildi
- Koşucu tarafından kuraldışı ayakla vuruş, kuraldışı koşu ve kuraldışı koşu oyunu artık hak kaybı içeriyor
- Kendi pasına kuraldışı dokunma artık sadece QB değil pas atan tüm oyuncularda geçerli
- Geri pasa, pas atan takım tarafından ileri yönde vurulması artık faul
- Koşucu ile savunmacı arasındaki temas daha net tanımlandı (Onaylı Karar var)
- Safety/Touchback uygulaması değişti
- Ek sayı denemesine taşınabilecek cezalar arttırıldı
- Ceza Özeti yeniden yapılandırıldı

Tüm değişiklikler kolaylıkla görülebilmesi için vurgulanmıştır. 2 farklı renk kullanılmıştır.

Bunların koyu altın sarısı önemli değişiklikleri, açık sarı ise yazınsal değişiklikleri belirtir. Bir bölüm tamamen vurgulanmış ise tüm içeriği yeni eklenmiştir.

Teşekkürler

Bu kurallar aşağıdaki kişilerin katkılarıyla düzenlenmiştir:

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) ve burada yer almayan ama bu kişilere destek olan daha bir çok kişi.

Ekstra çabaları için: Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa and Claes Scherwin Thalmann'a özel teşekkürlerimizi sunarız

Kapak sayfası: Tasarım; Dan Buruiana, fotoğraf IFAF tarafından temin edilmiştir.

Çeviri: Ozan Emre YAZICI
football@ozanyazici.com

İçindekiler

Önsöz	3
Bayrak Futbolu Yasası	4
Bayrak Futbolu	6
Flag	6
Beach Flag	6
Indoor Flag	6
National Changes (options)	7
Dimensions of Fields	8
Rule 1 - Game, Field, Ball and Equipment	10
Rule 2 - Definitions	13
Rule 3 - Periods and Timing	19
Rule 4 - Live Ball and Dead Ball	22
Rule 5 - Series of Downs	23
Rule 6 - Kicks	24
Rule 7 - Snapping and Passing the Ball	25
Rule 8 - Scoring	28
Rule 9 - Conduct of Players	30
Rule 10 - CEZA Enforcement	32
Rule 11 - Officials' Duties	36
Rule 12 - Challenges	38
Summary of Penalties	39
Official Flag Football Signals	40
INTERPRETATIONS	41

Önsöz

Kurallar IFAF tarafından sporun güvenlik seviyesini ve oyun kalitesini artırmak ve kuralların anlam ve gerektiğinde hedeflerini netleştirmek amacıyla düzenlenmiştir. Tüm kural değişiklikleri aşağıdaki prensiplerle yapılmıştır:

tüm katılımcılar için güvenli olmak;
 sporun tüm seviyelerinde uygulanabilir olmak;
 koçlar için öğretilebilir ve hakemler tarafından yönetilebilir olmak,
 hücum ve savunma arasında bir denge sağlamak;
 seyirciler için ilgi çekici olmak;
 zorlayıcı bir ekonomik etki yaratmamak;
 ve IFAF amerikan futbolu kurallarıyla bağı korumak.

Kuralların en önemli hedefi, belirgin ve etkili temaslardan kaçınmaktır.

Hedeflerimizden biri kuralları mümkün olduğunca kısa ve basit tutmaktır. Dolayısıyla kural kitabı oyun sırasında gerçekleşebilecek tüm ihtimalleri ve durumları kapsamayabilir. Oyuncular, koçlar ve hakemler kuralları bu durumlarda uygun şekilde yorumlamalıdır.

Bayrak Futbolu Yasası kuralların ayrılmaz bir parçasıdır

IFAF tüm üye federasyonlardan bayrak futbolunun, “Ulusal Değişiklikler” bölümündeki **seçenekleri** kullanma ihtimaliyle birlikte, IFAF kurallarına uygun olarak oynatılmasını talep eder..

Yürürlüğe giriş : **1 Mayıs 2023.**

Bayrak Futbolu Yasası

Giriş

Bayrak Futbolu Yasası oyun ahlaki kurallarını içerir; dikkatlice okunmalı ve incelenmelidir. Bu yasa oyuncular, koçlar, hakemler ve diğer ilgili kişiler için spor yararına bir rehberdir. Bayrak futbolu saldırgan olmayan, temassız ama yüksek mücadele gerektiren bir spordur. Oyuncu, koç, hakem ve oyunla ilgili diğer tüm kişilerden; dürüstlük, sportmenlik ve doğru tavırlar beklenmektedir. Dürüst olmayan taktikler, sportmenlik dışı davranışlar veya kasıtlı olarak sakatlamaya yönelik hareketler veya kaba davranışlara yer yoktur. Kasıtlı olarak kuralları ihlal ederek veya yok sayarak, haksız avantaj sağlamaya çalışan bir oyuncu ya da koç Bayrak Futbolunda yer almaya uygun değildir. Kural kitabı; gereksiz temas, dürüst olmayan taktikler ve sportmenlik dışı davranışların tümünü engellemeyi hedefler, ancak; kurallar yaşanabilecek tüm durumları kapsayamaz. Ancak oyuncu, koç ve hakemlerin elinden gelenin en iyisini yapmasıyla yüksek oyun ahlaki standartları yakalanabilir.

Koçluk ahlakı

Oyunculara kasıtlı olarak kurallara aykırı davranmayı öğretmek kabul edilemez. Kasıtlı darbeler, hedef alma veya müdahaleleri öğretmek oyuncu karakterinin gelişimine önemli bir zarar verecektir. Bu durum sadece rakiplere karşı yanlış olmakla kalmayıp koçlarının bilgi ve tecrübesine güvenen oyuncuların moral olarak düşüşüne sebep olacaktır ve sporda yeri yoktur. Koçlar, oyuncularıyla ilişkilerinde, iyi veya kötü yönde, çok önemli bir etkileri olacağını unutmamalıdır. Bir galibiyet asla oyuncuların karakteri ve ahlakının üstünde tutulmamalıdır. Oyuncuları güvenlik, sağlık ve refahı her zaman akıllarındaki en önemli nokta olmalı ve bunlar asla kişisel prestij veya bencilce davranışlara kurban edilmemelidir. Bayrak Futbolunu öğretirken koçlar, oyuncuları korumaya ve kazananla kaybedeni belirleyen standartları oluşturmaya yönelik kurallar olduğunun bilincinde olmalıdır. Bu kuralları ihlal etmenin, rakibe karşı haksız avantaj sağlamaya çalışmanın veya kasıtlı sportmenlik dışı davranışların oyunda yeri ve bu tür davranışları öğreten kişilerin kendilerini koç olarak isimlendirme hakları yoktur. Koçlar, gereksiz bir şekilde övünmeden kazanmak ve kaybetmeyi kabul edebilmek konusunda örnek olmalıdır. Bir koçun başarısı oyuncuları ve rakiplerinin saygısını kazanmasıyla bağlantılı olduğundan burada anlatılan prensiplere uygun davranan koçlar başarısız olmaktan korkmamalıdır.

Sportmenlik

Kasıtlı olarak kuralları ihlal eden bir oyuncu ya da koç, yakalanıp ceza almasa dahi, kuraldışı oyunu ve sportmenliğe aykırı davranışı nedeniyle suçludur ve oyunun iyi bilinen doğasına zarar vermektedir.

Oyuncular, koçlar ve hakemler rakibe darbe yapmanın oyunda yeri olmadığını konusunu anlamalıdır.

Sakatlanmış gibi davranmak oyun ahlakına uygun değildir. Sakatlanan bir oyuncu kurallara göre koruma altına alınmalıdır ancak sakatlanmış gibi davranmak, dürüst değildir, sportmenlik dışıdır ve oyunun ruhuna aykırıdır.

Herhangi bir takım üyesi, rakip veya hakemle aşağılayıcı, kaba, hakaret eder şekilde veya küfürlü konuşmak, fiziksel bir tepki almak amacıyla kışkırtmaya çalışmak veya sözlü olarak bir rakibi alçaltmak kurallara aykırıdır. Koçlar bu tarz davranışları engellemek için her zaman çaba göstermeli ve hakemlerin bu davranışları engellemeye yönelik çabasını her zaman desteklemelidir. Hakemler bir ceza verdiğinde veya karar açıkladığında görevleri gereği gördüklerini uygulamaktadır. Hakemler sahada Bayrak Futbolu oyununun bütünlüğünü korumak amacıyla bulunurlar ve kararları kesin ve nihaidir ve bu kararlar tüm oyuncu ve koçlar tarafından kabul edilmelidir.

Herhangi bir hakeme karşı hoş olmayan sözler veya hareketler sergilemek, ya da oyuncu veya seyircileri kışkırtacak davranışlarda bulunmak kuralların ihlalidir ve spordaki herhangi bir katılımcı tarafından yapılmamalıdır.

Prensip

Kurallardaki en önemli prensip belirgin ve şiddetli bir darbeden kaçınmaktır. Bu prensip için ilk önemli nokta bayrakların kolay ulaşılabilir bir hedef olmasıdır. Koşucu sadece kurallara uygun bayraklar kullanmalı ve rakibin bayraklara ulaşmasını sadece kurallara uygun hareketlerle engellemelidir.

Buna karşılık bayrak çeken oyuncu bu eylemi sırasında rakibiyle teması en alt düzeyde tutacak şekilde davranmalıdır.

Bu prensibin ikinci önemli noktası, kimin temastan kaçınmakla sorumlu olduğunu belirleyen, yer hakkı ve yol hakkıdır. Genel kural olarak, pasın atıldığı veya topun elden ele verildiği ana kadar hücum, sonrasında ise savunmaya öncelik verilir. Diğer taraftan temastan kaçınma sorumluluğu rakip oyuncudur.

Diğer bazı prensipler:

Bir blitzler, yol hakkına sahip olabilmek için bir elini kaldırarak duruşundan fedakarlık yapar. Hücum blitzler'ın hareket edeceği hattı hesaplamalı, ona yol hakkı tanımalı ve engellemekten kaçınmalıdır.

Koşucu temastan kaçınmak için savunmacının hareketlerini hesaplamalıdır.

Geri paslar ragbi benzeri bir oyun oynamaktan kaçınmak için sınırlandırılmıştır.

Cezalar ve uygulamaları kusursuz değildir. Uygulanabilir basitlik ve adil kusursuzluk arasında bir denge sağlamaya çalışmaktadır.

Malzemeler

Bol pantolonlar giyerek veya bayrakları gizleyerek avantaj elde etmek dürüstçe değildir. Çizgili veya farklı renkler içeren pantolonlar, veya oyuncunun pantolonu ile bariz bir şekilde karşıt renk olmayan bayraklar kullanmak rakibi dezavantajlı duruma düşürür. Kuraldışı malzeme kullanarak avantaj sağlama çabaları hakemler tarafından cezalandırılmalı, koçlar ve oyuncular bu tarz davranışların karakterlerine nasıl yansıtılacağına farkında olmalıdır.

Kurallara tam olarak uygun malzeme (forma, pantolon ve bayrak) kullanan bir takım saygıyı, estetik kaygılarla, kurallara uyumlu olmayan bir takımdan, çok daha fazla hakeder.

Yol Hakkı

Yol hakkı (ve yer hakkı) her iki tarafa da eşit bir oyun oynama ve gereksiz temastan kaçınma amacıyla belirlenmiştir. Bu hak, temasa yol açmaya çalışmak, veya bir rakibi hedefleyerek onu tepki vermeye zorlamak, veya rakibin kurallara göre hareket edebileceği bir konuma gitmesini kasıtlı olarak engellemek amacıyla kullanılmamalıdır. Rakibin kurallara uygun hareketlerine müdahale etmekten kaçınılması istenmekte ve beklenmektedir. Yol hakkına sahip olursa dahi, rakibe yapılabilecek kasıtlı bir müdahale cezalandırılacaktır.

İlaçlar

Tedavi amaçlı olmayan ilaçların kullanımı amatör sporun hedef ve amaçlarının dışında ve yasaktır. Hiç bir koşulda bir koç, oyuncular ya da kendilerine bağlı bir personelin bir ilacı kullanmasını onaylamamalıdır. Tıbbi ilaçlar, uyarıcılar ve diğer ilaçlar ancak bir doktorun onayı ve gözetimiyle kullanılmalıdır. Koçlar oyuncularının ilaç kullanımını bilinçli olarak görmezden gelmelerinin onay olarak algılanacağını bilmelidir. Koçlar, ilaçlar hakkındaki güncel IFAF politikalarını bilmeli ve uygulamalıdır.

Bayrak Futbolu 5-5 (normal saha 50 x 25 yd) STANDART TARZ

IFAF Bayrak Futbolu Kuralları, Amerikan Futbolu kurallarını temel alır ancak kısa ve basit tutulmuştur. Kural kitabının yapısı Amerikan Futbolu kurallarındaki gibidir ancak kural numaraları aynı şekilde ilerlememektedir. Bayrak futbolunda yaşanabilecek durumlar Amerikan Futbolu kurallarıyla ilişkilendirilmemiştir. Tüm doküman sadece 60 sayfadır, oyunun kendisini anlatan temel kısımlar bunun yarısından da azdır.

Bayrak futbolunda bir çok ek tanım (koşulamaz alan, orta, blitz, shielding, temas, aiming, bayrak çekme, flag guarding, jumping, dipping, spinning, diving, yer hakkı, yol hakkı) ve ilgili kural vardır. Diğer yandan kask, koruyucu pedler, vuruş (başlama vuruşu, punt, alan golü), blok veya tackle yoktur. Bunlar Bayrak Futbolunu benzerlikleri olan ancak farklı, daha hızlı ve sakatlığın daha az olduğu bir spor yapmaktadır. Genele bakınca bayrak futbolu hızlı ve pas odaklı bir spordur.

Bayrak futbolu temassız bir spordur. Block, tackle veya vuruşlara izin verilmez.

Bayrak Futbolu 7-7 (büyük saha 50 x 30 yd)

7-7 Bayrak Futbolu maçları aşağıdaki değişiklikler dışında aynı kurallarla oynanmalıdır:

K 1-1-1 Saha eni 30 yardaya genişletilir.

K 1-1-1 Takımlar sahada en fazla 7 oyuncu ile yer alabilir. Takım kadroları en fazla 20 kişiden oluşabilir. Bu kurallara yapılan atıflarda da değişiklikler geçerlidir.

Plaj Bayrak Futbolu 4-4 (küçük saha 25 x 25 yd)

Plaj Bayrak Futbolu maçları aşağıdaki değişiklikler dışında aynı kurallarla oynanmalıdır:

K 1-1-1 Saha uzunluğu 25 yardaya düşürülür ve orta çizgi yoktur.

K 1-1-1 Çizgi kalınlığı: 2 inç (5 cm), saha işaretlemeleri tek parça bantla yapılmalıdır.

K 1-1-1 Takımlar sahada en fazla 4 oyuncu ile yer alabilir. Takım kadroları en fazla 10 kişiden oluşabilir. **Bu kurallara yapılan atıflarda da değişiklikler geçerlidir.**

K 1-3-2 Tüm ayakkabılar kuraldışıdır.

K 3-1-1 Top oyuna ilk olarak takımın kendi 1 yarda çizgisinden yapılan snap ile girer.

K 3-2-1 Toplam maç süresi 30 dakikadır, herbiri 15 dakikalık iki yarı oynanır.

K 3-2-5 Kural 3-2-5 gereği zaman kısıtlamaları 1 dakika için geçerlidir.

K 3-3-4 Bir takım molası 30 saniyeden uzun olamaz.

K 7-1-3 Pas atmak için izin verilen süre 5 saniyedir.

K 7-1-4 Blitz mesafesi 5 yardaya indirilir

K 8-3-3 Ek sayı denemesi sonrası top rakip takımın 1 yarda çizgisinden oyuna girer.

K 8-4-2 Safety sonrası top sayıyı kazanan takımın kendi 1 yarda çizgisinden oyuna girer.

K 8-5-2 Touchback sonrası top savunan takımın kendi 1 yarda çizgisinden oyuna girer

Salon Bayrak Futbolu (tüm tarzlar)

Salon Bayrak Futbolu maçları, Plaj kuralları ile ya da tesis yeterli boyutlardaysa Bayrak Futbolu **veya 7-7** kuralları ile oynanmalıdır.

Saha boyutları baz alınacak kurallardakine uygun olmalıdır.

İşaretlemeler kuka ve pilon kullanılarak yapılmalıdır. Güvenlik alanları bulunmalıdır. Tesis uygun ayakkabılar kullanılabilir.

Ulusal deęişiklikler (seenekler)

Ulusal deęişiklikler, lke federasyonlarına, kuralların ana unsurlarını korurken, belli kuralları kendilerine uygun dzenleyerek organizasyonlarında esnek olabilmek ansı verir. Bir ma/turnuva/ampiyonanın organizatr aağıdaki kurallardan bir veya birkaçını deęiştirebilir:

Bayrak Futbolu **ve 7-7:**

K 1-1-1 Saha boyutları tesis artları veya yaşı grubuna gre dzenlenebilir.

Saha eni ve boyu 5 yarıyı aşımamak artıyla orantılı olarak uzatılabilir veya kısaltılabilir. Uzunluk deęişiklikleri orta izginin her iki tarafında eşıit uygulanmalıdır. (5 yarıda ekleme yapılacaksa her iki yarı saha 27.5 yarıda artı sayı blgesi eklinde dzenlenmelidir.)

NOT: standart tarz iin saha ls en fazla 60 yd (54,90m) x 30 yd (27,45m), en az ise 40 yd (36,60m) x 20 yd (18,30m) olabilir. Byk sahada geniřlik en fazla 35 yd (32,05m) en az ise 25 yd (22,90m) olabilir.

Bayrak futbolu veya 7-7 iin her iki yarı sahanın lleri birbirine uygun dikdrtgenler veya kareler eklinde olmalıdır.

Sayı blgeleri en az 8 yd (7.30m) olacak ekilde kısaltılabilir.

Gvenlik alanları deęiştirilemez.

K 1-1-1 Minimum zorunlu saha iřaretlemeleri kenar izgiler, kale izgileri ve son izgiler olabilir.

K 1-1-1 Pilon ve kuka iřaretlemeleri tavsiye olabilir.

K 1-1-1 Hak gstergesi tavsiye olabilir.

K 1-1-1 Skorbord tavsiye olabilir.

K 1-1-1 Takım kadroları 15 kiřiden fazla olabilir.

K 1-1-1 Takımlar farklı cinsiyetten oyunculara sahip olabilir.

K 1-1-4 Officials may only be recommended.

K 1-2-1 Oyun topları deri olmak zorunda deęildir.

K 1-2-2 Karıřık oyunculu malarda youth top kullanılabilir.

K 1-3-1 Genler ve minikler malarında pop-up bayraklar zorunlu olmayabilir.

K 1-3-1 Diřlik kullanımı zorunlu tutulabilir.

K 1-3-2 Dięer oyuncular iin tehlike oluřturmayan bařlıklara izin verilebilir.

K 3-1-4 Turnuva organizatr sıralama kurallarını deęiştirebilir ancak kolay uygulanabilirlięi ve adil olması sebebiyle resmi sistemin kullanılması nemle tavsiye edilir.

K 3-2-1 Turnuva yapısı veya yaşı grubuna gre oyun sresi deęiştirilebilir.

K 3-2-5 Kural 3-2-5 gereęi zaman kısıtlamaları 1 dakika iin geerli kabul edilebilir.

K 3-3-2 Mola hakkı sayısı deęiştirilebilir.

Plaj Bayrak Futbolu (bayrak futbolu deęişikliklerine ek olarak):

K 1-1-1 Saha boyutları, **Bayrak Futbolunda anlatıldığı usulde**, tesis artları veya yaşı grubuna gre dzenlenebilir.

NOT: Kk saha iin l en fazla 30 x 30 yd (27,45 m) en az 20 x 20 yd (18,30) m olabilir.

K 1-1-1 Saha iřaretlemeleri pilon ya da antrenman anakları ile yapılabilir.

K 1-1-1 Takım kadroları 10'dan fazla kiřiden oluřabilir.

K 5-1-1 Hak sayısı 3 olarak belirlenebilir.

Dięer kurallar resmi msabakalarda deęiştirilemez.

Farklı bir oyun oynamamak amacıyla resmi olmayan msabakalarda da bu kuralların deęiştirilmemesi nemle tavsiye edilir.

Saha Ölçüleri

Saha şekildeki ölçülerde ve bu işaretlemelere sahip dikdörtgen bir alan olmalıdır.

Oyun alanının yüzeyi tek parça ve düz olmalı, herhangi bir engel bulunmamalıdır.

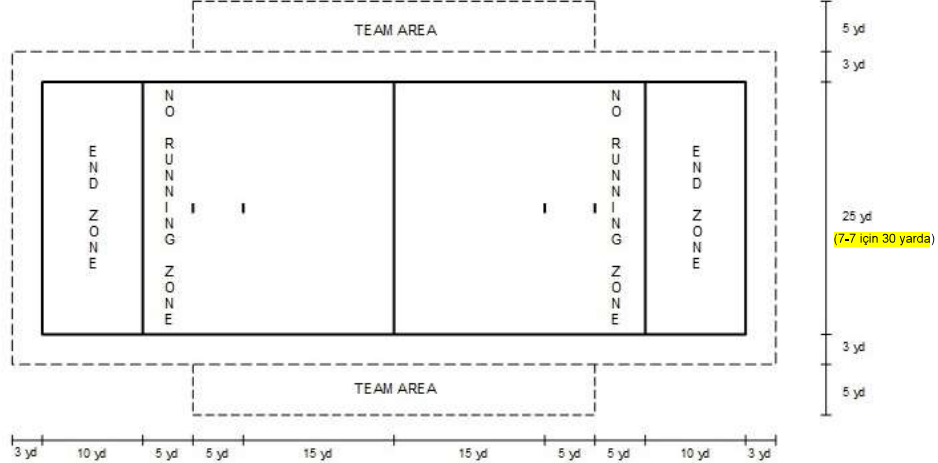
Ölçüler çizgilerin iç kenarındandır. Kale çizgisi sayı bölgesine dahildir.

Bayrak Futbolu:

Oyun alanı: uzunluk 50 yd (45,75 m), ayrıca sayı bölgeleri 10 yd (9,15 m), width 25 yd (22,90 m).

Güvenlik alanı dahil bir saha için gereken uzunluk : 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m).

Çizgi kalınlığı: 4 inç (10 cm). Eğer geçici çizgiler kullanılacaksa, düz ve tek parça olmalıdır ve yere düz tepeli çivilerle güvenli bir şekilde sabitlenmelidir.



1 ve 2 puanlık ek sayı çizgileri 1 yd (0,90 m) uzunluğunda ve orta noktaları, kale çizgisinin orta noktasından sırasıyla 5 yd (4,57 m) ve 10 yd (9,15 m) mesafede olmalıdır. Koşulamaz alanlar saha kenarında bulunacak antrenman çanakları veya saha üzerinde kesik çizgi ile işaretlenmelidir. Kenar çizgilerin, kale çizgileri ve son çizgilerle kesiştiği 8 nokta pilon veya antrenman çanakları ile işaretlenmelidir. Kenar çizgileri ile orta çizginin kesiştiği noktalar ve sahanın boylamasına ekseninin kesiştiği noktalar antrenman çanakları ile işaretlenebilir.

Güvenlik alanı, kenar çizgiler ve son çizgilerin dışında, 3 yd (2,75 m) genişlikte olmalı, ve saha ile aynı yükseklikte ve aynı zemin yapısında olmalıdır. Güvenlik alanı ve takım alanları işaretlenmek zorunda değildir, ancak tüm katılımcılar tarafından bu alanlar dikkate alınmalıdır. Yan yana iki saha olacaksa aralarında, **takım alanları bulunmadan** en az 6 yd (5,50 m) mesafe olmalıdır.

Hak göstergesi ana tribün tarafının karşısında kenar çizginin 2 yd dışında kullanılmalıdır.

7-yd (6,40 m) uzunluğunda bir zincir ana tribün tarafının karşısında kenar çizginin 2 yd dışında kullanılabilir.

Sahanın yakınında görülebilir bir skorbord olmalıdır.

Uluslararası Şampiyona Maçları

Uluslararası şampiyona maçlarında aşağıdaki ek saha çizgileri de bulunmalıdır:

Her 5 yd'de iki kenar çizgisi arasında, kenar çizgilerine 4 inç (10 cm) mesafede biten çizgiler.

5 yd'de çizgileri 1 yd (0,90 m) uzunluğunda 0,5 yd (0,45 m) boşuklu kesikli şekilde

işaretlenmelidir.

İki kale çizgisi arasında, sahanın uzunlamasına eseni boyunca, kenar çizgilerin 4 inç (10 cm)

içerisinde, 1 yd (0,90 m) uzunluğunda yd'de çizgileri.

10 ve 20 yd'de çizgilerinde, kenar çizgilerden 3 yd (2,70 m) mesafede 1 yd (0,90 m) yüksekliği olan numaralar.

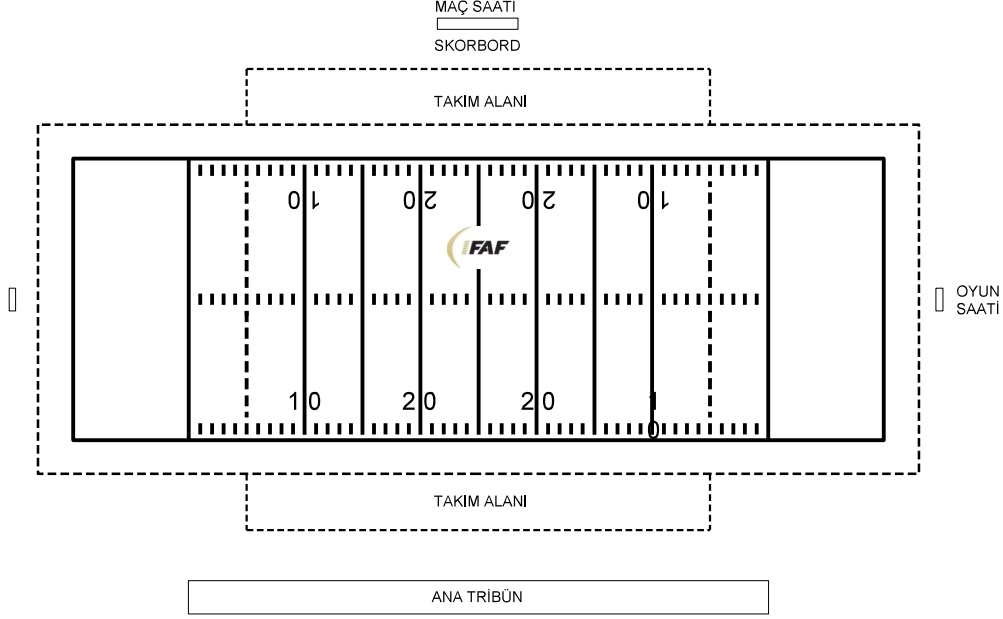
Takım alanları işaretlenmelidir.

Kenar çizgilerin kale çizgileri, son çizgiler ve orta çizgi ile kesiştiği 10 noktanın tümü pilonla işaretlenmelidir, uzunlamasına eksenin kesişim noktalarında antrenman çanağı kullanılmasına gerek yoktur.

Orta çizgide en az 5 yd (4,50 m) uzunluğunda IFAF logosu.

Ana tribünün karşısında geri sayım yapan bir maç saati bulunmalıdır. Bu saat güvenlik alanının en az 1 yd (0,90 m) dışındabulunmalıdır. Resmi maç saati sahada hakemler tarafından tutulacak ve

ve görülebilir maç saati gerektiğinde düzeltililecektir. Maç saati skorbord ile tümleşik olmalıdır, takım isimleri, molalar, hak ve mesafe gibi ek bilgileri içerebilir. Sahanın her iki ucunda 25 saniye geri sayım yapan oyun saati olmalıdır. bu saatler uzunlamasına ekseninde güvenlik alanının en az 1 yd (0.90 m) dışında olmalı ancak son çizgiden 5 yarıdan (4.50 m) daha uzakta olmamalı ve yerden 2-5 yarı (1.80 - 4.50 m) yükseklikte olmalıdır.



Plaj Bayrak Futbolu:

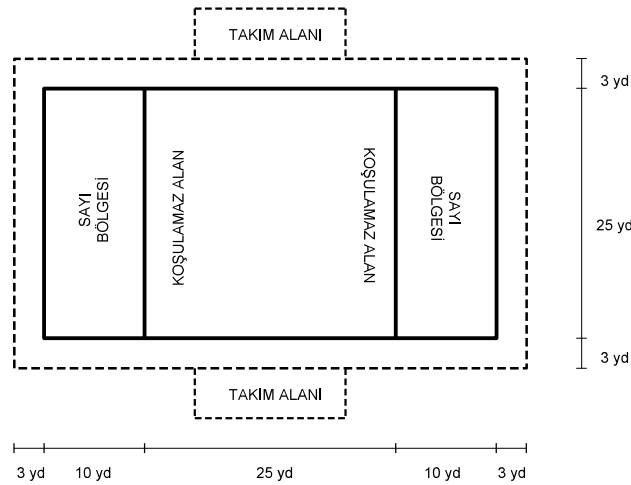
Yüzey mutlaka kum olmalı, sert olmamalıdır.

Oyun alanı: uzunluk 25 yd (22,90m), ayrıca sayı bölgeleri 10 yd (9,15m), genişlik 25 yd (22,90m).

Güvenlik alanı dahil gerekli toplam alan: 51 yd (46,70 m) x 31 yd (28,40 m).

Çizgi kalınlığı: 2 inç (5 cm), saha işaretlemesi, yere düz tepeli çivilerle güvenli bir şekilde sabitlenmiş tek parça bantlarla yapılmalıdır. Güvenlik alanı bayrak futbolundaki gibidir.

Koşulamaz alan antrenman çanağı ile işaretlenmelidir.



Uluslararası maçlar için farklı bir işaretlemeye gerek yoktur. Antrenman çanakları yerine plon kullanılmalıdır. Maç saati, oyun saati ve skorbord olmalıdır.

KURAL 1**Oyun, Saha, Top ve Malzemeler****BÖLÜM 1. Genel Hükümler****MADDE 1. Oyun**

Oyun her birinin en fazla 5 oyuncusu olan 2 takım arasında, dikdörtgen bir sahada ve kurallara uygun bir topla oynanmalıdır. Detaylar için **Saha Ölçülerine** bakınız.

Takımlar sahada daha az oyuncu ile yer alabilir. Bir takımın yuncu sayısı normalin birden fazla altında ise sahaya yeterli oyuncu çıkaramayan takım sahadan çekilmiş kabul edilir.

Takım kadroları en fazla 15 oyuncudan oluşur (5 sahada, 10 yedek).

Takımlar sadece aynı cinsiyetten oyuncularından oluşur.

MADDE 2. Kazanan Takım ve Nihai Skor

Her iki takıma da topu pas veya koşu ile ilerleteterek rakibin kale çizgisini geçirmek için imkan verilmelidir. Takımlar sayıya ulaştıklarında, kurallara göre puan verilmeli ve ve maçın sonunda, uzatmalar dahil, daha çok puan almış olan takım maçın galibi olmalıdır.

MADDE 3. Denetim

Oyun 2 veya daha fazla hakemin denetiminde oynanmalıdır.

MADDE 4. Takım Kaptanları ve Koçlar

Her bir takım Başhakeme en fazla 2 oyuncusunu kaptan olarak bildirmelidir ve en fazla 2 koça sahip olabilir.

Sadece bu kaptanlar ve koçlar Başhakeme kural açıklaması sorabilir, takım adına seçim yapabilir veya challenge hakkı kullanabilir.

BÖLÜM 2. Top**MADDE 1. Özellikler**

Top doğal taba rengi pütürlü deriden yapılmış dört parçadan oluşmalı, eşit aralıklara sahip 8 dikişi bulunmalı, değişiklik yapılmamış, yeni ya da yeniye yakın olmalıdır.

Kurallarda belirtilen boyutlarda elipsoit sferoid şeklinde olmalı ve 12.5-13.5 psi (0,85 – 0,95 bar) basınç ile şişirilmelidir.



Ölçüler	Regular	Youth	Junior
Uzunluk	11.00-11.50 inç (27,9 – 29,2 cm)	10.50-11.00 inç (26,7 – 27,9 cm)	10.25-10.75 inç (26,0 – 27,3 cm)
Uzun çevre	27.00-28.00 inç (68,6 – 71,1 cm)	26.00-27.00 inç (66,0 – 68,6 cm)	25.00-26.00 inç (63,5 – 66,0 cm)
Çap	6.25- 6.75 inç (15,9 – 17,2 cm)	6.00-6.50 inç (15,2 – 16,5 cm)	5.75-6.25 inç (14,6 – 15,9 cm)
Kısa Çevre	20.00-21.00 inç (50,8 – 53,3 cm)	19.00-20.00 inç (48,3 – 50,8 cm)	18.00-19.00 inç (45,7 – 48,3 cm)
Ağırlık	14-15 ons (400 – 425 g)	12-13 ons (340 – 370 g)	11-12 ons (310 – 340 g)

Her takım kendi kurallara uygun topunu kullanabilir. Topun sahibini belirtmek üzere işaretlemek serbesttir.

MADDE 2. Ebatlar

Erkekler veya karışık maçlar için regular boy topolar kullanılmalıdır.

Kadınlar için youth boy topolar kullanılmalıdır.

16 yaş altı, gençler maçları için youth boy top kullanılmıdır. Top deri olmayabilir.

13 yaş altı, minikler maçları için junior boy top kullanılmıdır. Top deri olmayabilir.

BÖLÜM 3. Malzemeler

MADDE 1. Zorunlu Malzemeler

Rakip takımların oyuncuları karşıt renklerde forma giymelidir. Takımların formları benzer ise, forma seçim hakkı ev sahibi takımdadır.

- Bir takımın oyuncuları aynı renk, kesim ve stilde forma giymelidir. Formalar tam boyda olmalı, pantolon içerisine alınmalı ve arkalarında arap rakamlarıyla en az 6 inç (15 cm) yüksekliği olan forma ile karşıt renkte numaralar olmalıdır. Tüm oyuncular 0 - 99 arası tam sayılar kullanmalıdır. Formalar hiç bir şekilde bantlanamaz, bağlanamaz.
- Bir takımın oyuncuları aynı renkte şort veya pantolon giymelidir. Her iki bacağın sadece ön kısımlarında, en fazla 4x4 inç (10x10 cm) boyutunda logo, numara, markalama dışında tek renk olmalıdır. Şort veya pantolonlar aynı tarz ve kesimde olmalı, cep, çitçit vs. olmamalıdır. Şort veya pantolonlar kurallara uydurmak için bağlanamaz, bantlanamaz. Etek giyilemez.
- Her iki takımın oyuncuları da sıkıca bağlanmış bayrak kemerleri takmalı ve kemerlerde 2 "pop" soketi ve özdeş iki bayrak olmalıdır. Belin her iki yanında birer bayrak olacak şekilde sabitlemesi için gerekli çaba gösterilmelidir. Soketler dışa ve aşağı yönde durmalıdır. Bayraklar net olarak görülebilmeli, serbestçe sarkmalı ve oyuncunun kıyafetleri tarafından hiç bir şekilde kapatılmamalıdır. Bayrak renkleri pantolon rengi ile karşıt olmalıdır. Bayrak ve soketler hiç bir şekilde yağlanamaz, yapıştırılamaz veya değişiklik yapılamaz. Kasıtlı olarak bayraklarında değişiklik yapan oyuncu oyundan ihraç edilir. AR 1-3-1-I-IV
- Dişlik kullanılıyorsa, beyaz veya şeffaf olmayan, görülebilir bir renkte olmalı ve hiç bir parçası ağızdan 0.5 inçten (1,25 cm) fazla dışarı çıkmamalıdır. Dişlik kullanımı tavsiye edilir.

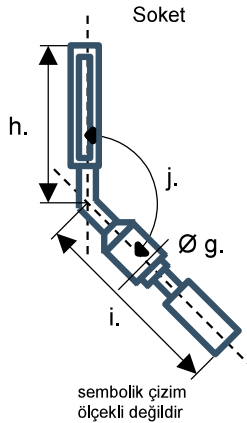
MADDE 2. Bayrak Özellikleri

Bayrak ve soketler, kendi içlerinde aynı malzemeden ve aynı renkte olmalı, sivri uçları olmamalıdır.

32° F - 86° F (0° C - 30° C) arasında test edildiğinde aşağıdaki değerleri korumalıdır.

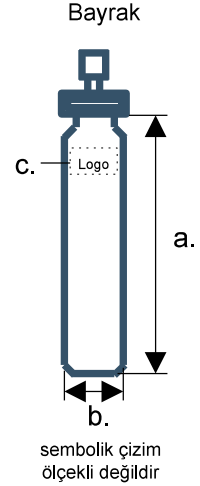
Bayrak:

- Soketten uca uzunluk: 15 - 16 inç (38,1 – 40,6 cm).
- Genişlik: 1.8 - 2.0 inç (4,6 – 5,1 cm).
- Logo veya Marka: en fazla 2 x 3 inç (5,1 x 7,6 cm) bayrağın sokete yakın çeyreğinde.
- Kalınlık: 0.02 - 0.10 inç (0,5 - 2,5 mm).
- Ağırlık: en az 0.4 ons (11 g) (soket hariç)
- Yırtılma direnci: en az 300 Newton (67 lbf) soketin bayrak kısmına takılıyken (30 kg veya 66 pounds ağırlık uygulanmasına eşittir).



Soket: (pop)

- Dış çap: 0.7-1 inches (1,8 – 2,5 cm).
- Kemer kısmı uzunluk: üstten köşeye 1.4 - 1.6 inç (3,6 - 4,1 cm)
- Flag kısmı uzunluk: köşeden alta 2.4 - 2.6 inç (6,1 – 6,6 cm)
- Köşe açısı: 130 - 140 degrees.
- Çekme direnci: en fazla 100 Newton (22 lbf); büyüklerde (erkekler, kadınlar, karışık) en fazla 50 newton (11lbf); diğer tüm maçlarda (sırasıyla 10/5 kg veya 22/11 pound ağırlık uygulanmasına eşittir.)



NOT: Cırtcirtlı veya başka bir sabitleme metodu olan bayraklar kullanılacaksa da bu koşullar karşılanmalı ve en fazla 50 Newton (11 lbf) güçle bayraklar çıkabilmelidir.

MADDE 3. Kuraldışı Malzemeler

- a. 05 inçten (1.25 cm) uzun dişli ayakkabılar, sivriltilmiş ayakkabı dişleri, metal ayakkabı dişleri.
- b. Her türlü omuz koruması, kask veya başlık (şapka, kapşon, bandana, saç bandı ve benzerleri)
- c. Diğer oyuncular tehlikeye atabilecek korumalar (sivri kenarlı dizlikler gibi).
- d. Kırılabilir malzemeden yapılmış her tür gözlük camı ve çerçevesi.
NOT: Standartlara uygun şekilde sentetik malzemeden yapılmış onaylı sporcu gözlükleri kullanılabilir.
- e. Takılar çıkarılmalı veya tamamıyla kapatılmalıdır.
- f. Havlu veya el ısıtıcı gibi forma eklentileri.
- g. Bir oyuncuya veya malzemesine sürülmüş, yapıştırıcı, boya, yağ veya başka bir kaydırıcı malzeme ya da topu veya rakibi etkileyen herhangi bir eklenti.
- h. Koçlar veya başka kişilerle iletişim kurma amaçlı her türlü elektronik, mekanik veya başka tür sinyal cihazı.

MADDE 4. Takım Onayı

Maç öncesinde her iki takım da kadro listesini Başhakeme teslim etmeli ve tüm oyuncularının zorunlu malzemeler ve nelerin kuraldışı malzeme olduğu hakkında bilgilendirildiğini onaylamalıdır.

KURAL 2

Tanımlar

BÖLÜM 1. Bölgeler ve Çizgiler

MADDE 1. Saha

Saha güvenlik alanı içinde kalan alan ve yukarıdaki bölümdür.

MADDE 2. Oyun Alanı

Oyun alanı, sınır çizgileri (kenar çizgiler ve son çizgiler) arasında kalan, sayı bölgeleri dışındaki, alandır.

MADDE 3. Sayı Alanları

Sayı alanları, oyun alanının her iki ucunda, kale çizgileri ile son çizgiler arasında kalan alanlardır.

MADDE 4. Koşulamaz Alanlar

Koşulamaz alanlar oyun alanının her iki ucunda kale çizgilerinden oyun alanı içerisine doğru 5 yada mesafeye kadar olan alanlardır.

MADDE 5. Kale Çizgileri

Kale çizgileri, her takım için birer tane, sahanın karşı uçlarında olmalıdır. Kale çizgileri ve kale çizgisi pylonları sayı alanına dahildir. Her kale çizgisi, oyun alanı ile sayı alanlarını birbirinden ayıran ve kenar çizgilerden öteye de genişleyen dikey bir düzlemin parçasıdır. Bir takımın kale çizgisi, savunduğu taraftadır.

MADDE 6. Orta Çizgi

İki kale çizgisinin arasında tam ortada yer alan çizgi orta çizgidir. Orta çizgi yeni bir haklar serisi kazanmak için ulaşılmaması gereken çizgidir bundan sonra kısaca orta olarak anılacaktır.

MADDE 7. Saha İçinde ve Saha Dışında

Kenar çizgiler ve son çizgilerle sınırlanan alan saha içerisi, bunun dışındaki her yer (kenar çizgiler ve son çizgiler dahil) saha dışıdır.

MADDE 8. Takım Alanı

Takım alanları güvenlik alanlarının (kenar çizgiden 3 yada) dışında ve 5 yada çizgileri arasında ve 5 yada derinliktedir. (4,58 m).

Güvenlik alanı ile çakışıyorsa takım alanları başka bir yere taşınmalıdır.

Boyut sıkıntıları nedeniyle takım alanlarının normal konumu dışında bir yerde olması gerekiyorsa, her iki takıma eşit davranılmalıdır. İki takıma ayrılan yerler yaklaşık eşit boyutlarda olmalı, oyun alanını yakından görebilmeli ve ikisi arasında en az 10 yada (9,15 m) mesafe olmalıdır.

Takım alanları sahanın aynı tarafında ise her iki takımın koçları, her zaman olduğu gibi kendi takım alanlarında ve ek olarak kendi takım alanları ile sahanın diğer ucu arasındaki 5 yada çizgisi arasında güvenlik alanında görevini yapabilir.

Takım alanları farklı bir konumdaysa, her iki takımın koçları sahanın karşılıklı taraflarında, güvenlik alanlarının dışında, 5 yada çizgileri arasında görev yapabilirler. Bunun için de yeterli alan yoksa, koçların sahanın karşılıklı taraflarında güvenlik alanlarını kullanmasına izin verilebilir.

Takım alanlarında (kulaklık, video kamera, akıllı telefon gibi) elektronik cihazlar kullanılabilir.

BÖLÜM 2. Takımlar ve Oyuncular

MADDE 1. Hücum Takımı (H) ve Savunma Takımı (S)

Hücum takımı topu snap ile oyuna sokan taraftır. Karşı taraf ise savunma takımıdır. Hücum takımının oyuncuları snap yapan oyuncu, koşucu veya pas alıcısıdır. Bir defans oyuncusu ise blitz yapan oyuncu, rusher veya savunmacıdır.

MADDE 2. Snapper

Topu snap ile oyuna sokan hücum oyuncusudur.

MADDE 3. Quarterback (Oyun Kurucu)

Snap sonrasında topa ilk hakim olan hücum oyuncusudur, ayrıca ilk koşucudur.

MADDE 4. Passer (Pas Atan Oyuncu)

Kurallara uygun bir ileri pas atan koşucudur.

MADDE 5. Runner (Koşucu)

Canlı topa sahip olan oyuncudur.

MADDE 6. Blitz

Vücudunun tamamı hücum çizgisinden 7 yarda uzakta olacak şekilde dizilmiş bir savunma oyuncusu, bir elini en az snap öncesindeki bir saniye kafa hizasının bariz üstünde kaldırarak, kendini blitz olarak bildirebilir. Bu ona, koşucuya ulaşmaya çalıştığından, genel hücum yol hakkından üstün olacak şekilde yol hakkı verir. Blitz, yol hakkını koruyabilmek için, snap ile birlikte hemen hamlesine başlamalı, hızlı bir şekilde oyun kurucunun snap aldığı yöne doğru hareket etmelidir. Blitz hamlesine gecikmeli olarak başlıyorsa, yavaş hareket ediyor, yön değiştiriyor veya oyun kurucuya doğru hareket etmiyorsa, yol hakkını kaybeder ancak herhangi bir savunmacı gibi oyuna devam edebilir.

Eğer blitz bir hücum faulü (shielding) nedeniyle yön değiştirmek zorunda kalmış ve tekrar oyun kurucunun snap aldığı yöne doğru bir hamle yapıyorsa yol hakkını kaybetmez.

Blitz sinyali vermeyen ancak hücum çizgisini kurallara uygun olarak geçen bir savunmacı, rusher olarak adlandırılır.

MADDE 7. Saha Dışında

Bir oyuncu vücudunun herhangi bir kısmı, bir hakem veya oyuncu dışında, saha dışındaki herhangi bir şeye temas ettiğinde saha dışındadır. Oyuncu hakimiyetinde olmayan bir top saha dışındaki herhangi bir şeye temas ettiğinde saha dışındadır.

MADDE 8. İhraç Edilmiş Oyuncu

İhraç edilmiş oyuncu maçın geri kalanında oynama hakkını kaybeden oyuncudur.

MADDE 9. Ev Sahibi Takım

İki takım da kendi sahasında oynamıyor veya ikiden fazla takımın yer aldığı bir turnuva düzenleniyorsa ismi ilk yazılan takım ev sahibidir. İsmi ikinci yazılan takım misafir takımdır.

BÖLÜM 3. Hak, Hücum Oyunu ve Oyun Sınıflandırması**MADDE 1. Hak**

Bir hak maçın, top oyuna hazır olduktan sonra, kurallara uygun bir snap ile oyuna girmesi ile ölü duruma gelmesi arasında geçen kısımdır. Haklar arası topun ölü olduğu kısımdır. Bir oyun ise bir hak sonrasında 2 takım arasındaki aksiyondur.

MADDE 2. Hücum Çizgisi (HÇ)

Top oyuna hazır olarak belirtildiğinde her bir takım için hücum çizgisi topun kendi kale çizgisine yakın ucunu kesen, iki kenar çizgisine doğru uzanan dikey düzlemdir. Bir oyuncu vücudunun herhangi bir parçası kendi hücum çizgisini geçtiğinde, hücum çizgisinin ötesinde sayılır.

MADDE 3. İleri Pas Oyunu

Kurallara uygun bir ileri pas oyunu snap ile kurallara uygun ve hücum çizgisi ötesine atılan bir ileri pasın tamamlanması veya kapılması arasında geçen kısımdır. Hücum çizgisi gerisinden atılan bir ileri pasın tamamlanmaması veya savunma tarafından dokunulması da ileri pas oyunu olarak kabul edilir.

MADDE 4. Koşu Oyunu

Bir koşu oyunu kurallara uygun bir pas oyunu dışında kalan tüm canlı top aksiyonlarıdır. Hücum çizgisi gerisinde tamamlanan ileri paslar kurallara uygundur ve koşu oyunudur.

BÖLÜM 4. Top Canlı ya da ölü

MADDE 1. Canlı Top

Canlı top oyunda olan toptur. Yere henüz çarpmamış bir pas, havadaki canlı toptur.

MADDE 2. Ölü Top

Ölü top oyunda olmayan toptur.

MADDE 3. Topun Oyuna Hazır Olması

Bir ölü top, yere koyulup, Başhakem düdüğünü çaldığında oyuna hazırdır.

BÖLÜM 5. İleri, Ötesi ve İlerlenen Mesafe

MADDE 1. İleri ve Ötesi

İleri, ötesi veya ötesinde rakip takımın son çizgisine doğru olan yönü ifade eder. Geri veya arkası takımın kendi son çizgisine doğru olan yönü ifade eder.

MADDE 2. İlerlenen Mesafe

İlerlenen mesafe herhangi bir takımdan koşucunun veya havada olan pas tutucunun ilerlemesinin bittiği yeri ifade eder ve topun son çizgiler arasında, kurallar gereği ölü duruma geldiğindeki en ileri noktasından (ölü top noktası) uygulanır .

BÖLÜM 6. Noktalar

MADDE 1. Uygulama Noktası

Bir uygulama noktası bir faul için gerekli cezanın uygulanacağı noktadır.

MADDE 2. Ölü Top Noktası (ÖN)

Ölü top noktası topun ölü duruma geldiği noktadır.

MADDE 3. Faul Noktası (FN)

Faul noktası bir faulün yapıldığı noktadır. Saha dışındaysa en yakın kenar çizgisinde aynı hizadır. Kale çizgisi arkasındaysa faul sayı bölgesinde yapılmıştır.

MADDE 4. Saha Dışı Noktası

Saha dışı noktası topun saha dışına çıkması nedeniyle ölü duruma geldiği noktadır.

BÖLÜM 7. Faul, Ceza ve İhlal

MADDE 1. Faul

Bir faul, cezası kurallarla belirlenmiş, kuraldışı bir harekettir. Bariz bir faul bir rakibin sakatlanmasına yol açabilecek kuraldışı bir harekettir.

MADDE 2. Ceza

Bir ceza, faul yapn takıma karşı kurallarla belirlenmiş yaptırımdır ve şunlardan bir veya bir kaçını içerebilir: yada kaybı, hak kaybı, otomatik birinci hak veya ihraç. Ceza hak kaybı içeriyorsa faul yapılan hak o serideki 4 haktan biri olarak kabul edilir.

MADDE 3. İhlal

Bir ihlal, kurallarla belirlenmiş bir cezası olmayan kuraldışı bir harekettir, bir faulü dengelemez.

MADDE 4. Hak Kaybı (HK)

“Hak Kaybı” kısaca “bir hakkı tekrar oynama hakkının kaybedilmesi” demektir.

Hak kaybı sadece top el değiştirmeden önce hücum tarafından yapılan faullerde uygulanacaktır.

MADDE 5. Otomatik Birinci Hak (OBH)

“Otomatik Birinci Hak” kısaca “hücum yeni bir seri verilmesi” demektir.

Otomatik birinci hak sadece top el değiştirmeden önce savunma tarafından yapılan faullerde uygulanacaktır.

BÖLÜM 8. Shift ve Motion

MADDE 1. Shift

Shift top oyuna hazır olarak belirtilmekten sonra ve snap yapılmadan önce iki veya daha fazla hücum oyuncusunun eş zamanlı hareket etmesidir. Tüm oyuncular tam 1 saniye hareketsiz kaldığında shift sona erer.

MADDE 2. Motion

Motion sadece bir hücum oyuncusunun shift bittikten sonra ve snap yapılmadan önce hareket etmesidir.

BÖLÜM 9. Topun Taşınması

MADDE 1. Elden Ele Verme (Hand-off)

Topun elden ele verilmesi, hakimiyetin bir takım arkadaşına, pas atılmadan, aktarılmasıdır. Elden ele verme taklidi, hakimiyeti aktarır gibi yapmaktır. Pas taklidi ya da koşucunun ellerini hareket ettirmeden vücudunu bir takım arkadaşına çevirmesi Elden ele verme taklidi değildir.

MADDE 2. Pas

Bir pas topun kasıtlı olarak herhangi bir yöne veya yere fırlatılmasıdır. Pas topun hiç bir oyuncu hakimiyetinde olmadığı kısımdır. Pas topu sıkıca kontrol eden oyuncunun kasıtlı bir el veya kol hareketiyle elinden çıkardığı anda başlar, tamamlanıncaya veya top ölü duruma gelinceye kadar devam eder.

MADDE 3. Fumble

Fumble pas atma veya başarılı elden ele verme dışında oyuncunun topun hakimiyetini kaybetmesidir.

Fumble olabilmesi için oyuncunun önce topun hakimiyetini kazanması gerekir.

MADDE 4. Hakimiyet

Canlı topu sıkıca tutma veya kontrol etme anlamına gelir.

Takım hakimiyetinin değişimi (HED) rakip topa hakim olduğunda gerçekleşir.

MADDE 5. Batting

Batting topa kasıtlı olarak el veya kol ile vurmaktır.

MADDE 6. Vuruş

Vuruş topa kasıtlı olarak diz, alt bacak veya ayakla vurmaktır ve kuraldışıdır.

BÖLÜM 10. Paslar

MADDE 1. İleri ve Geri Pas

Bir pas ilk olarak atıldığı noktadan ötede herhangi bir şeye temas ederse ileri pastır. Bunun dışındaki tüm paslar, yana paslar (hücum çizgisine paralel), dahil geri pas sayılır.

Bir snap, snapper topu elden çıkardığında geri pas olur. Eğer snapper hareketine başladıktan sonra topun hakimiyetini kaybederse kuraldışı snap olur.

MADDE 2. Hücüm Çizgisini Geçme

Kurallara uygun bir ileri pas, ilk olarak hücüm çizgisi ötesinde herhangi bir şeye temas ederse, hücüm çizgisini geçmiştir.

MADDE 3. Yakalama ve Top Kapma

Yakalama havada olan bir topun sıkıca kontrol etmek ve kontrolü korumak demektir. Bir rakibin yaptığı fumble veya attığı pası yakalamaya top kapma adı verilir. Bir oyuncu yakalama veya top kapma amacıyla yerle temasını keserse, saha içinde vücudunun herhangi bir bölümü yere temas ettiğinde topa sıkıca hakim olmuş ve yere inme süreci boyunca topun tam ve devamlı kontrolünü korursa pas tamamlanmış sayılır. Bu sürecin herhangi bir yerinde oyuncu topun kontrolünü kaybeder ve top yere temas ederse yakalama yoktur.

MADDE 4. Sack

Bir sack, hücüm çizgisi arkasında canlı bir topa hakim olan bir oyun kurucunun bayrağının yerinden çıkarılmasıdır (bayrak çekme). Bir oyuncu top tamamen elinden çıkana kadar topa hakimdir.

BÖLÜM 11. Holding, Shielding, Contact and Aiming**MADDE 1. Holding**

Holding bir rakibi veya malzemesini tutup, hemen bırakmayarak, rakibi etkilemektir.

MADDE 2. Shielding

Shielding bir rakibin yolunu keserek temas etmeden engellemektir. Yol hakkı olmaksızın, hareketiyle, rakibin pas rotasına gitmesini veya koşucuya ulaşmasını engelleyen veya kurallara uygun bir blitzter'in yolunu kesen bir oyuncu shielding yapmıştır. Sabit duran (yer hakkıyla) bir oyuncu, bir rakibi engellese dahi shielding yapmamıştır.

MADDE 3. Contact

Contact bir rakibi etkileyen temastır. Herhangi bir etki olmadan gerçekleşen temas foul değildir.

MADDE 4. Aiming

Aiming, yol hakkına sahip olursa dahi, bir rakibi hedef alarak temas etmektir. Rakibe yapılan şiddetli bir temas kasıtlı veya kaçınılmaz ise, bayrak çekme ya da bir pasta topu engelleme hareketinde gerçekleşse dahi aiming olarak değerlendirilir. Oyuncu hakimiyetindeki bir topa hamle yapmak veya topu rakipten almaya çalışmak aiming olarak değerlendirilir.

BÖLÜM 12. Bayrak Çekme, Bayrak Koruma, Zıplama, Dalma, Dönme ve Atlama**MADDE 1. Bayrak Çekme**

Bayrak çekme bir veya iki elle, rakibin bir ya da daha fazla bayrağının yerinden çıkarılmasıdır. Savunmacı koşucuya doğru hareket etme ve bayraklara hamle yapma hakkına sahiptir.

MADDE 2. Bayrak Koruma (Flag Guarding)

Bayrak koruma koşucunun, vücudunun herhangi bir kısmı (el, kol, bacak) veya top ile bayrağının çekilmesini engellemeye çalışması ya da bayrak çekme girişimi öncesinde elini kalça hizasının altında sallamasıdır.

Top olan veya olmayan elini rakibe doğru uzatarak savunmacının bayrağına ulaşmasını zorlaştırmaya çalışmak da bayrak koruma olarak değerlendirilir.

MADDE 3. Zıplama (Jumping)

Zıplama koşucunun bayrak çekmeyi engellemek amacıyla yerle temasını keserek bayraklarını normal koşu hizasının belirgin bir şekilde üstüne çıkarma girişimidir. Zıplama bir bayrak koruma hareketidir ve kuraldışıdır.

MADDE 4. Alçalma (Dipping)

Alçalma koşucunun bayrak çekmeyi engellemek amacıyla, devamlı bir hareketle, dizlerini fazladan bükerek alçalıp, bayraklarını normal koşu hizasının belirgin bir şekilde altına indirme girişimidir. Kurallara uygundur.

MADDE 5. Dönme (Spinning)

Dönme koşucunun bayrak çekmeyi engellemek amacıyla, vücudunu dikey eksen etrafında çevirme girişimidir. Bayrakların hizası belirgin bir şekilde yükselmediği sürece kurallara uygundur. Alçalma ile birlikte dönme kurallara uygun, zıplama veya dalma ile birlikte dönme kuraldışıdır.

MADDE 6. Dalma (Diving)

Dalma koşucunun bayrak çekmeyi engellemek veya bayrağa ulaşmayı zorlaştırmak amacıyla, zıplama, dalma veya dönme ile birlikte, ya da tek başına, üst vücudunu öne doğru eğmesidir. Dalma bir bayrak koruma hareketidir ve kuraldışıdır.

BÖLÜM 13. Yer Hakkı ve yol Hakkı**MADDE 1. Yer Hakkı (YEH)**

Yer hakkı, normal duruşunu koruyan, konumu değiştirmek amacıyla yatay ekseninde herhangi bir hareket yapmayan sabit oyunculara verilir. Tam olarak dikey ekseninde olan, yerle temasını kesmek dahil, pas tutma veya pas atma hareketi edinilmiş olan yer hakkını kaybettirmez.

Yer hakkı bir faulün tespitinde yol hakkından önceliklidir.

MADDE 2. Yol Hakkı (YOH)

Kurallara göre yol hakkı, normal bir şekilde bir yöne hareket eden ve yön değiştirmeyen oyunculara verilir.

Bir faulün tespitinde yol hakkı olan oyuncu, yer hakkı olanlar hariç, diğer tüm oyunculardan önceliklidir.

KURAL 3**Devreler ve Zaman****BÖLÜM 1. Devrelerin Başlangıcı****MADDE 1. İlk Yarı**

Planlanan başlangıç zamanına 3 dakika kala, Başhakem orta sahada her iki takımdan kaptanların katılımı ile para atışı yapmalıdır. Para atışında seçim hakkı misafir takım kaptanına aittir. Para atışını kazanan takım hangi yarıda kendi 5 yarıda çizgisinden snap yaparak oyuna başlayacağını seçer. Diğer takım hangi tarafı savunacağını seçer.

MADDE 2. İkinci Yarı

İkinci yarıda takımlar, ilk yarıda savunduklarının ters tarafındaki kale çizgisini savunacaktır. İlk yarıda ilk snap ile oyuna başlamamış olan takım kendi 5 yarıda çizgisinden ilk snap hakkına sahip olacaktır.

MADDE 3. Uzatma

İki yarının sonucunda skorda eşitlik varsa, uzatmalar oynanmalı bir taraf maçın galibi olmalıdır.

- 2 dakikalık bir aradan sonra Başhakem orta sahada maç başındaki gibi bir para atışı yapmalıdır. Para atışının kazananı tüm uzatma devreleri için ilk hücum/savunma hakkını seçer. Diğer takım, sahanın hangi tarafının kullanılacağını seçer.
- Takımların mola hakkı yoktur.
- İlk uzatma devresi 2 seriden oluşur; iki takım da orta çizgiden başlayan (birinci hak olmayan) bir seri oynar. İlk seride defans, ek sayı dışında, sayı yaparsa uzatma devresi biter.
- Her iki takım sayı yapana kadar (1 veya 2 puanlık ek sayı denemeleri dahil) ya da hakları dolana kadar topla hücum yapar. Top el değiştirmesinden sonra, ölü olarak belirlenene kadar canlı olarak kalır. Topun el değiştirdiği hakta, ikinci kez takım hakimiyeti kazanılsa da o hakkın sonunda seri biter.
- İlk uzatma devresinde (ek sayı denemeleri dahil 2 seri) eşitlik bozulmamışsa, ikinci ve sonraki uzatma devreleri, iki takımın da 5 yarıda çizgisinden 1 puanlık ek sayı denemeleri oynaması şeklinde devam eder. Uzatmalar, devre sonunda eşitlik bozulmuşsa veya ilk seride defans sayı yaparsa biter.
- Uzatmalar sırasında daha çok puan alan takım galip ilan edilir.

MADDE 4. Turnuva Sıralama Sistemi

Bir turnuvada 2 ya da daha fazla takım aynı galibiyet yüzdesine sahipse (galibiyet-mağlubiyet), sırasıyla aşağıdaki prosedür uygulanarak sıralama yapılır:

- Tüm takımlar birbiriyle oynadıysa; aralarında oynanan maçlardaki galibiyet yüzdesi.
- Tüm takımlar birbiriyle oynadıysa; aralarında oynanan maçlardaki averaj.
- Tüm takımlar birbiriyle oynadıysa; aralarında oynanan maçlarda atılan sayı.
- Toplam averaj.
- Toplam atılan sayı.
- Para Atışı. **OK 3-1-4-I**

BÖLÜM 2. Maç Süresi**MADDE 1. Maçın Süresi ve Ara**

Toplam maç süresi 40 dakika olmalıdır, yirmişer dakikalık iki devre halinde oynanır, ilk devreden sonra 2 dakika ara verilir.

MADDE 2. Devrenin Uzatılması

Bir devrenin bitiminde, kabul edilmiş ve hak kaybı içermeyen bir canlı top faulü varsa devre faulsüz bir hak oynanana kadar uzatılmalıdır. Zamanın bittiği hakta birbirini dengeleyen fauller varsa, hak tekrarlanır.

Hiç bir devre top ölü duruma gelip Başhakem devrenin bittiğini belirtene kadar bitemez. [14]

MADDE 3. Süre Tutma Cihazları

Maç ve 25 saniye saatleri bir hakemin kontrolündeki bir **kronometre** veya, sorumlu hakemin talimatlarını uygulayan bir asistanın kontrolündeki görülebilir bir saat ile tutulmalıdır.

MADDE 4. Maç saatinin Başlatılması

Maç saati kurallar gereği durmuşsa kurallara uygun bir snap yapıldığında başlatılmalıdır.

İstisna: Maç saati Başhakemin insiyatifinde durdurulduysa **veya bir takım zaman kazanmak için faul yapmışsa**, top oyuna hazır işareti ile başlatılmalıdır.

OK 3-2-4-I -IV

MADDE 5. Sürenin Durdurulması

Maç saati her iki devrenin sonunda, bir takım molasında, bir sakatlık molasında veya Başhakemin yetki ve insiyatifinde durdurulmalıdır.

Her iki devrenin son 2 dakikasında maç saati aşağıdaki durumlarda durdurulmalıdır:

1. Birinci hak kazanıldığında, ayrıca top el değiştirdiğinde.
2. Bir cezanın uygulanması için.
3. Top ya da koşucu saha dışına çıktığında.
4. Bir pas ya da fumble (ileri ya da geri) yere çarptığında.
5. Fumble yapan oyuncunun bir takım arkadaşı top dokunduğunda.
6. Sayı yapıldığında, ek sayı sırasında ve sonrasında
7. Bir takım molası alındığında.

Devrenin uzatılması durumunda ve uzatmalarda maç saati tutulmaz.

MADDE 6. Akan Saat

Başhakemin bildirimi sırasında, fark 30 puan ve üstündeyse, maç saati normalde son 2 dakika içerisinde durması gereken zamanlarda durmayacaktır.

Başhakem, bildirimini yaparken her iki takımı da devrenin kalanında saatin durmayacağı konusunda bilgilendirmelidir.

Başhakemin bildiriminden sonra **başlayan** saat durumu (standart **zaman** veya akan **saat**) fark 30 puanın altına düştüğünde ya da 30 sayı veya üstüne çıktığında değişmeyecektir.

OK 3-2-6-I to II

BÖLÜM 3. Molalar**MADDE 1. How Charged**

Maç herhangi bir sebeple durdurulduğunda Başhakem mola olduğunu belirtmelidir. Her mola bir takıma yüklenmeli veya hakem molası olmalıdır. [I3]

Bir karar tartışması veya farklı bir durum çok uzun zaman alıyorsa Başhakem, hakem molası almalıdır.

MADDE 2. Takım molaları

Bir hakem, top ölü urumdayken, herhangi bir koç veya oyun alanındaki bir oyuncu tarafından mola istendiğinde ilgili takımın mola hakkını kullandırmalıdır. Her takım bir yarıda 2 mola hakkına sahiptir. Kullanılmayan molalar sonraki devreye aktarılmaz.

MADDE 3. Sakatlık Molası

Bir oyuncu sakatlandığında herhangi bir hakem, hakem molası alabilir, hakem molası alınmasına sebep olan oyuncu en az bir hak oyundan çıkmalıdır.

MADDE 4. Molaların süresi

Takım molaları en fazla **60** saniye olmalıdır.

Her iki takım da kabul ediyorsa Başhakem herhangi bir takım molasını erken bitirebilir.

Diğer molalar, molanın alınış sebebine göre, Başhakemin yeterli gördüğü süreyi aşmamalıdır.

Başhakem **herhangi bir molanın** bittiğini her iki takıma da bildirmeli ve 5 saniye sonra topu oyuna hazır olarak ilan etmelidir. OK 3-3-4-I

MADDE 5. Başhakemin Bildirimi

Başhakem bir yarının bitimine top ölü durumdayken gerçekleştiğinde veya topun sonraki ölü duruma gelişinde yarının bitimine 2 dakika veya az kaldığını tüm koçlara duyurmalıdır. Bunu yaparken maç saati durdurulmalıdır.

OK 3-3-5-I to II

KURAL 4

Canlı Top ve Ölü Top

BÖLÜM 1. Canlı Top - Ölü Top**MADDE 1. Ölü Topun Canlı Hale Gelmesi**

Sıradaki hak için top, kural gereği ölü duruma geldiği noktanın hizasından, veya kabul edilmiş bir cezanın tamamlanması sonrasında geldiği noktanın hizasından veya yeni bir serinin kazanıldığı hizada, kenar çizgilerin ortasına denk gelen noktadan oyuna girmelidir.

MADDE 2. Canlı Topun Ölü Hale Gelmesi

Bir canlı top aşağıdaki durumlarda ölü duruma gelir ve bir hakem mutlaka düdük çalmalıdır.

- a. Top saha dışına çıktığında.
- b. Koşucu saha dışına çıktığında.
- c. Koşucunun el ve ayak dışında vücudunun bir kısmı yere değdiğinde. *OK 4-1-2-I*
- d. Bir koşucu diz çöker gibi yaptığında.
- e. Bir pas veya fumble (ileri veya geri) yere çarptığında.
- f. Fumble yapan oyuncunun takım arkadaşı topa dokunduğunda
- g. İki'den az bayrağı olan bir oyuncu topa hakim olduğunda. *OK 4-1-2-II*
- h. Bayrakları olması gerektiğinden farklı bir konumda olan, ve bu durumdan kendisi sorumlu olan, bir oyuncu topa hakim olduğunda.
- i. Bir touchdown, touchback, safety veya başarılı ek sayı denemesi olduğunda.
- j. Topu ölü duruma getiren bir foul yapıldığında (kuraldışı vuruş, pasın geciktirilmesi gibi)

Bir hakem hatalı düdük çalarsa top ölü duruma geçer, topa hakim olan takım, topun ölü duruma geldiği noktadan bir sonraki hakkı oynamayı veya hakkı tekrarlamayı seçebilir.

KURAL 5**Haklar Serisi**

BÖLÜM 1. Seri: Başlaması, Bitmesi, Yenilenmesi**MADDE 1. Serinin Kazanılması**

Her yarının başında, bir sayıdan sonra (ek sayı dahil), safety, touchback veya hakimiyetin el değiştirmesinden sonra, bir sonraki snap ile topu oyuna sokacak olan takım art arda oynanacak 4 hücum hakkından oluşan bir seri kazanır. [18]

Hücum takımına aşağıdaki durumlarda yeni bir seri verilir:

- a. Top ölü olarak belirtildiğinde, kurallara uygun bir şekilde (kabul edilmiş bir canlı top faulünün uygulanmasından sonra) ortanın ötesinde topa hakimse ve bu durum bu seride ilk kez gerçekleşiyorsa. Top herhangi bir oyun veya ceza ile ortanın arkasında gider ve tekrar ortayı geçerse yeni bir birinci hak verilmemelidir. OK5-1-1-I - II
- b. Kabul edilen bir ceza ilk hak ile sonuçlanır ve ilk hak gerektiriyorsa

Hücum takımı 4. hak oynayıp sayı veya birinci hak kazanamazsa savunma takımına kendi 5 yarda çizgisinden yeni bir seri verilmelidir.

Bir top kapma sonrası savunma takımına topun ölü duruma geçtiği noktadan yeni bir seri verilmelidir.

BÖLÜM 2. Ceza Sonrası Hak ve Hakimiyet**MADDE 1. Takım Hakimiyeti El Değiştirmeden Önce Yapılan Fauller**

Takım hakimiyeti el değiştirmeden önce gerçekleşen bir ceza kabul edilirse, ceza hak kaybı veya birinci hak gerektirmiyor veya topu ortanın ötesine taşımıyorsa, top hücum takımında kalır ve hak tekrar edilir.

MADDE 2. Takım Hakimiyeti El Değiştirdikten Sonra Yapılan Fauller

Takım hakimiyeti el değiştirdikten sonra gerçekleşen bir ceza kabul edilirse top faul yapıldığında hakimiyeti olan takımda kalır. Bir sonraki hak, ceza uygulamasından sonra, birinci hak olmalıdır.

MADDE 3. Cezanın Reddedilmesi

Bir ceza reddedildiğinde, faul yapılmamış gibi, bir sonraki hak oynanır.

MADDE 4. Haklar Arasındaki Fauller

İki hak arasında bir faul yapılırsa, ceza uygulaması birinci hak gerektirmiyor veya topu ortanın ötesine taşımıyorsa, bir sonraki hak oynanır.

MADDE 5. İki Takımında Faul Yapması

Bir hakta iki takım da faul yaparsa fauller birbirini dengeler ve hak tekrar oynanır.

KURAL 6

Vuruşlar**BÖLÜM 1. Vuruş****MADDE 1. Kuraldışı Vuruş**

Koşucu topa kasıtlı olarak vuramaz. Bu faul topu ölü duruma getirir. OK 6-1-1-*/ ve //*

CEZA - 5 yada, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır. [19]

KURAL 7**Snap ve Pas****BÖLÜM 1. Hücum Oyunu****MADDE 1. Topun Oyuna Hazır Olması**

a. Top oyuna hazır olmadan hiç bir oyuncu topu oyuna sokmamalıdır. [İ1]

NOT: Top oyuna hazır olarak belirtilmiş ancak tüm hakemler hazır değilken snap yapılırsa, herhangi bir hakem oyunu hemen durdurmalıdır, bu durumda snap yapan oyuncuya ceza verilmez ve Başhakem hakkı tekrar oynatır. Başhakem topu oyuna hazır olarak belirtmeden önce tüm hakemlerin konumlarında ve hazır olduğundan emin olmalıdır.

CEZA - Top ölü kalır, 5 yarda, ölü top noktasından uygulanır. [İ19]

b. Top Başhakemin oyuna hazır olarak belirtmesinden itibaren 25 saniye içinde oyuna sokulmalıdır.

CEZA - Top ölü kalır, 5 yarda, ölü top noktasından uygulanır. [İ21]

MADDE 2. Snap ile Başlamak

Snap yapan oyuncu topa dokunduktan sonra, topu yukarı kaldıramaz, ilerletemez veya snap benzeri bir hareket yapamaz.

Snap öncesinde topun uzun eksenini, hücum çizgisine doğru açıda olmalıdır.

Kurallara uygun bir snap **topu**, tek veya iki elle, yerden, geriye doğru, hızlı ve devamlı bir hareketle, elden ele vererek veya pas atarak hakimiyetinden çıkarmaktır.

Snap, snap yapan oyuncunun bacaklarının arasından yapılmak zorunda değildir.

CEZA - Top ölü kalır, 5 yarda, ölü top noktasından uygulanır. [İ19]

MADDE 3. Hücum Takımı Şartları

Snap sırasında hücum çizgisinde en az oyuncu sayısı zorunluluğu yoktur.

a. Snap yapan oyuncu topa dokunduktan sonra ve snap yapılmadan önce, tüm hücum oyuncuları saha içinde ve kendi hücum çizgilerinin arkasında olmalıdır. (encroachment)

b. İlk ve takip eden bütün shift'ler snap yapılmadan önce tamamlanmalıdır. OK 7-1-3-I

c. Hiç bir hücum oyuncusu hatalı çıkış veya oyun başlangıcına benzer ani bir hareket yapmamalıdır.

CEZA - Top ölü kalır, 5 yarda, ölü top noktasından uygulanır. [İ19]

d. Snap başladığında, bir hücum oyuncusu motion yapıyor olabilir, ancak rakip kale çizgisine doğru hareket ediyor olamaz. Snap başladığında 2 ya da daha fazla hücum oyuncusu hareket halindeyse, kuraldışı shift uygulanır. OK 7-1-3-II

CEZA - 5 yarda, hücum çizgisinden uygulanır. [İ19]

e. Oyun kurucu, top başka bir oyuncunun, tek başına, hakimiyetine girip tekrar kendisine dönmediği veya bir pasa, havadayken, bir savunmacı tarafından dokunulmadığı sürece, hücum çizgisi ötesine koşamaz.

f. Snap rakip 5 yarda çizgisi üzerinden veya bu çizgi ile rakip kale çizgisi arasından yapılmış ise, hücum takımı bir ileri pas oyunu oynamalıdır. Oyun kurucu veya koşucu hücum çizgisi arkasında ve henüz bir ileri pas oyunu tamamlanmamışken bayrakları çekilirse, kuraldışı kpşu oyunu ezası uygulanmaz. OK 7-1-3-III - IIII

CEZA - 5 yarda, ayrıca hak kaybı, hücum çizgisinden uygulanır. [İ19]

g. Snap sonrası, oyun kurucu, 7 saniye içinde pas atmalı veya topu elden ele vermelidir. Bu sınır aşılsa top hücum çizgisinde ölü duruma gelir.

CEZA - Hücum çizgisinden hak kaybı. [İ21+İ9]

MADDE 4. Savunma Takımı Şartları

a. Snap yapılmadan önce, tüm savunma oyuncuları saha içinde ve kendi hücum çizgilerinin arkasında olmalıdır. (offside) AR 7-1-4-I

b. Top oyuna hazır olarak belirtildikten sonra, snap tamamlanana kadar hiç bir savunma oyuncusu topa dokunmamalıdır.

- c. Hiçbir savunma oyuncusu rakip takım topu oyuna sokmaya hazırlanırken, onları rahatsız edecek sözler ya da işaretler kullanmamalıdır.
- d. En fazla 2 oyuncu kendisini blitzler olarak bildirebilir. Hücum çizgisine 7 yarıdan daha yakın bir oyuncu işaret verirse ya da bir oyuncu geçersiz işaret veriyorsa ya da ikiden fazla oyuncu snapper topa dokunduğunda, aynı anda, ellerini havada tutuyorsa, bu bir kuraldışı blitz işareti faulüdür. OK 7-1-4-II - VII

CEZA - Top ölü kalır, 5 yarıda, ölü top noktasından uygulanır. [İ18]

- e. Snap yapıldığında vücudunun tamamı hücum çizgisinden 7 yarıdan fazla geride olan herhangi bir savunma oyuncusu top ölü duruma gelene kadar hücum çizgisini birden çok kez geçebilir. Bunun için blitz işareti vererek yol hakkı elde etmek zorunda değildir. 7 yarıdan daha geride dizilmiş olan her savunma oyuncusu, oyun sırasında, oyun kurucuya doğru hamle yapabilir.
- f. Hücum çizgisine 7 yarıdan daha az mesafede dizilmiş olan tüm savunma oyuncular, top elden ele verilene, elden ele verme taklidi yapılan, ya da oyun kurucu tarafından pas atılana kadar hücum çizgisinin arkasında kalmak zorundadır. CEZA - Top ölü kalır, 5 yarıda, ölü top noktasından uygulanır. [İ18]

CEZA - 5 yarıda, faul noktası hücum çizgisidir, hücum çizgisinden uygulanır. [İ18]

MADDE 5. Topu Elden Ele verme

- a. Hücum takımı top hücum çizgisini geçmemiş ve takım hakimiyeti el değiştirmemiş olduğu ve her iki oyuncu da hücum çizgisi arkasında bulunduğu sürece topu birden çok kez elden ele verebilir.
- b. Snap yapan oyuncu ileri yönde elden ele top alamaz.

CEZA - 5 yarıda, ayrıca hak kaybı, faulün yapıldığı noktadan uygulanır. [İ19]

BÖLÜM 2. Pas ve Fumble

MADDE 1. Geri Pas

Top hücum çizgisinin ilerisine taşınmadığı ve takım hakimiyeti el değiştirmedığı sürece bir koşucu geri pas atabilir. AR 7-2-1-I - IV

CEZA - 5 yarıda, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır. [İ35]

MADDE 2. Tamamlanmış Pas

Saha içerisinde yerle teması olan ve pas tutma hakkı olan bir oyunu tarafından yakalanan her pas tamamlanmıştır ve rakip sayı alanında tamamlanmadığı sürece top oyunda kalır. AR 7-2-2-I - VII

MADDE 3. Tamamlanmamış Pas

Bir oyuncunun sıkıca kontrolünde değilken yere çarpan herhangi bir pas tamamlanmamıştır [İ10]
Bir ileri pas tamamlanmadığında top önceki hücum çizgisinde pas atan takıma aittir.
Bir geri pas tamamlanmadığında, topa en son hakim olan oyuncunun olduğu noktadan pas atan takıma aittir.

MADDE 4. Fumble

Bir fumble yere çarpar veya fumble yapan oyuncunun bir takım arkadaşı, hiç bir rakip dokunmadan top dokunursa, top ölü duruma gelir ve koşucunun topun hakimiyetini kaybettiği yerden fumble yapan takıma ait olur. Fumble yapan oyuncu veya bir rakip oyuncu top ölü duruma gelmeden, topun hakimiyetini kazanırsa, top oyunda kalmaya devam eder. AR 7-2-4-I to II

MADDE 5. Kuraldışı Dokunma ve Batting

a. Pas atan oyuncu kendi attığı bir pasa sadece bir savunma oyuncusu tarafından dokunulduktan sonra dokunabilir, (el veya kol ile) vurabilir veya yakalayabilir.

b. Bir hak sırasında kendi isteği ile saha dışına çıkan hiç bir hücum oyuncusu havada olan topa dokunmamalıdır. Bir hücum oyuncusu yapılan bir faul sonucunda saha dışına çıkmış ve hemen oyun alanı ve sayı alanına dönmüşse, bir pasa dokunma veya yakalama hakkı devam eder.

CEZA - Hücum çizgisinden hak kaybı. [119]

c. Bir geri pasa pası atan takım tarafından (el veya kol ile) ileri yönde vurulmamalıdır.

Yukardaki kısıtlamalar dışında, sahadaki oyuncular, bir pasa dokunma ve istedikleri yönde (el veya kol ile) vurma hakkına sahiptir. OK 7-2-5-I - III

CEZA - 5 yarda, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır [119]

BÖLÜM 3. İleri Pas**MADDE 1. Kurallara Uygun İleri Pas**

Bir takım her hücum hakkında, top hakimiyeti el değiştirmeden önce, bir ileri pas atabilir, pasın hücum çizgisi arkasında bir noktadan atılması gerekmektedir. OK 7-3-1-I to IV

MADDE 2. Kuraldışı İleri Pas

Bir ileri pas şu hallerde kuraldışıdır:

- Top elden çıktığında, hücum çizgisi ötesinde olan bir hücum oyuncusu tarafından atılırsa.
- Koşucu hücum çizgisi ötesine geçtikten sonra atılırsa.
- Aynı hakta hücum takımı tarafından atılan ikinci ileri pas ise.
- Top hakimiyeti el değiştirdikten sonra atılırsa.

CEZA - 5 yarda, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır. [135]

MADDE 3. Pas Tutma Hakkının Engellenmesi

Pas tutma hakkının engellenmesi, kurallara uygun bir ileri pas oyununda, pasa bir oyuncu dokunana veya pas tamamlanmayana kadar yapılan fiziksel temastır.

Pas tutma hakkının engellenmesi, top havadayken bir rakibe yapılan müdahaleyi kapsar. Rakiple temastan kaçınmak savunmacının sorumluluğundadır.

Top tutma hakkına sahip 2 veya daha fazla oyuncunun eş zamanlı olarak, net bir şekilde topa dokunmaya, (el veya kol ile) vurmaya veya yakalamaya yönelik hareketlerinde gerçekleşebilecek bir temas pas tutma hakkının engellenmesi değildir. Her iki takımdan pas tutma hakkı olan oyuncuların top üzerinde eşit hakları vardır ancak dezavantajlı poizyonda olan oyuncu rakibiyle temastan kaçınmalıdır. OK 7-3-3-I - III

CEZA - 10 yarda, temel noktadan uygulanır. Hücum faullerinde hak kaybı. [133] Savunma faullerinde otomatik birinci hak [133]

NOT: Bir pas oyununda pas atılmadan önce yapılan temaslar veya hücum çizgisini gemeyen bir pas sırasında yapılan temaslar, kuraldışı temas olarak değerlendirilir. (K 9-1-1).

KURAL 8**Sayı Yapma****BÖLÜM 1. Sayıların Değeri****MADDE 1. Sayılar**

Sayıların puan değerleri şöyledir:

Touchdown 6 puan. [I5]

5 yarıdan başarılı ek sayı - 1 puan. [I5]

10 yarıdan başarılı ek sayı - 2 puan. [I5]

Ek sayıda savunma touchdown - 2 puan. [I5]

Safety - 2 puan (puan rakibe verilir). [I6]

Safety(ek sayıda) - 1 puan (puan rakibe verilir). [I6]

BÖLÜM 2. Touchdown**MADDE 1. Nasıl Yapılır**

Bir touchdown aşağıdaki durumlarda olur:

- Koşucunun hakimiyetinde, oyun alanında, ilerleyen top rakip kale çizgisinin düzlemine girer.
- Bir oyuncu pası rakip sayı bölgesinde tutar.

BÖLÜM 3. Ek Sayı**MADDE 1. Nasıl Yapılır**

Ek sayı denemesinin touchdown veya safety ile sonuçlanmasına göre yukarıda belirtildiği şekilde puan verilmelidir.

MADDE 2. Sayı Yapma Fırsatı

Ek sayı denemesi, her iki takımında 1 veya 2 sayı yapma hakkına sahip olduğu ekstra bir haktır .

- Top 6 puanlık touchdown yapan takım tarafından oyuna sokulmalıdır. Touchdown yapılan hak oynanırken devre süresi sona erse de ek sayı hakkı oynanmalıdır. Sayı yapan takım top oyuna hazır olarak belirtilmeden önce 1 ya da 2 puanlık ek sayı denemesi yapacağını belirtmelidir.
- Ek sayı denemesi top oyuna hazır olarak belirtildiğinde başlar
- Snap iki kenar çizginin arasında tam ortaya gelen noktadan rakip 5-yarda (1 puan) veya 10-yarda (2 puan) çizgisinden yapılmalıdır.
- Ek sayı denemesi bir takım sayı yaptığında veya top kurallar gereği ölü duruma geldiğinde biter
- Kabul edilen bir ceza ek sayı denemesinin tekrarlanmasını, başarılı olmasını veya sona ermesini gerektirebilir. Ek sayı denemesi tekrarlanacaksa, önceki ile aynı puan değerindedir. Karar değişikliği (1 veya 2 sayı) yapılması mümkün değildir. OK 8-3-2-I to IV

MADDE 3. Sonraki Oyun

Ek sayı sonrası, bir ceza uygulaması yoksa, rakip takım topu kendi 5 yarı çizgisinden oyuna sokmalıdır.

BÖLÜM 4. Safety**MADDE 1. Nasıl Yapılır**

Aşağıdaki durumlarda safety olur:

- Top; herhangi bir kısmı, kale çizgisinin üstünde veya arkasında iken, başarısız bir pas veya sayı alanı dışında yapılan bir fumble dışında bir sebeple, ölü duruma gelirse ve topun burada olmasından o kale çizgisini savunan takım sorumlu ise.
- Kabul edilen bir ceza topu faul yapan takımın kale çizgisi üzerinde veya arkasında bırakırsa.
OK 8-4-1-I - III

MADDE 2. Safety Sonrası Snap

Safety sonrası sayıyı alan takım topu kendi 5 yarda çizgisinden oyuna sokar.

BÖLÜM 5. Touchback

MADDE 1. Ne Zaman Verilir

Aşağıdaki durumlarda touchback kararı verilir:

- a. Top; herhangi bir kısmı, kale çizgisinin üstünde veya arkasında iken, başarısız bir pas veya sayı alanı dışında yapılan bir fumble dışında bir sebeple, ölü duruma gelirse ve topun burada olmasından o kale çizgisine hücum yapan takım sorumlu ise.
- b. Bir savunmacı kendi 5-yarda çizigisi ile kendi kale çizgisi arasında top kapma yapar ve doğal hareketi ile kendi sayı bölgesine girer ve top buradayken ölü duruma gelirse.

MADDE 2. Touchback Sonrası Snap

Touchback sonrası, savunan takım, topu kendi 5-yarda çizgisinden oyuna sokmalıdır.

KURAL 9**Conduct of Players****BÖLÜM 1. Temas Faulleri****MADDE 1. Kuraldışı Temas (IC)**

- a. Hiçbir oyuncu kasıtlı olarak bir rakibine ya da hakeme temas etmemelidir.
- b. Hiçbir oyuncu başka bir oyuncunun üstüne basmamalı, üstüne zıplamamalı veya üzerinde durmamalıdır.
- c. Hiçbir oyuncu başka bir oyuncuyu tutmamalıdır.
- d. Sabit duran tüm oyuncular yer hakkına sahiptir ve rakipleri, temastan kaçınmalıdır.
- e. Koşucunun yol hakkı yoktur ve temastan kaçınmakla sorumludur. **Koşucu ve savunmacı temastan eşit derecede sorumlu ise ceza hücum takımına verilir.**
- f. Tüm hücum oyuncuları, kurallara uygun bir ileri pasın atılması mümkün iken yol hakkına sahiptir ve savunmacılar temastan kaçınmalıdır. İleri pas havadayken tüm oyuncular topa hamle yapma hakkına sahiptir, ancak bir rakibi hedefleyerek hamle yapılmamalıdır. **Pas tutucu ve savunmacı temastan eşit derecede sorumlu ise ceza savunma takımına verilir.**
- g. Kurallara uygu hareket eden tüm blitzer'lar yol hakkına sahiptir ve hücum oyuncuları temastan kaçınmalıdır.

NOT: Temas yoksa dahi, hücum oyuncusu tarafından shielding verilebilir.

- h. Hiçbir oyuncu rakibini hedef alarak hamle yapmamalıdır.

CEZA - 10 yarda, ayrıca hak kaybı, temel noktadan uygulanır. Savunma faullerinde otomatik birinci hak. [İ38]

OK 9-1-1-R-I - VIII, OK 9-1-1-B-I - XV

MADDE 2. Oyuna Müdahale

Hiçbir yedek veya koç, oyun sırasında, topa, oyuncuya veya hakeme müdahale etmemelidir.

CEZA - 10 yarda, ayrıca hak kaybı, temel noktadan uygulanır. Savunma faullerinde otomatik birinci hak. [İ38]

BÖLÜM 2. Non-Contact Fouls**MADDE 1. Sportmenlik Dışı Hareketler**

- a. Kaba, tehditkar veya küfürlü dil veya hareketler kullanmak, veya kötü niyetli ya da küçük düşürücü hareketler yapmak. *OK 9-2-1-I*
- b. Topu bir sonraki noktaya getirmemek veya ölü top noktasında bırakmamak.
- c. Çektiği bayrağı hemen, rakibine vermemek veya çekildiği yerde bırakmamak. Bayrağın rakibe verilmesi tercih edilir.

CEZA - 10 yarda, ölü top noktasından uygulanır. Ölü top faulü olarak değerlendirilir. [İ27]

MADDE 2. Haksız Avantaj Sağlamaya Yönelik Hareketler

- a. Hiçbir oyuncu rakibine perdeleme yapamaz.

CEZA - 5 yarda, temel noktadan uygulanır. [İ43]

- b. Hiçbir koşucu zıplayamaz, dalma yapamaz.

CEZA - 5 yarda, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır. [İ51]

- c. Hiçbir koşucu bayrak koruma yapamaz. *OK 9-2-2-I - IX*

CEZA - 5 yarda, ayrıca hak kaybı, faul noktasından uygulanır. [İ52]

- d. Hiçbir oyuncu, koşucu, koşucu taklidi yapan veya havadaki pasa dokunan oyuncular dışında rakiplerin bayrağını çekmez. *OK 9-2-2-X - XV*

CEZA - 5 yarda, temel noktadan uygulanır. [İ52]

- e. Hiçbir oyuncu bi pas veya kaybedilmiş topa kasıtlı olarak ayakla vuramaz. Topu kaybeden oyuncunun takım arkadaşının vurması dışında, bu topun durumunu değiştirmez.

CEZA - 5 yarda, temel noktadan uygulanır. [İ19]

f. Bir takımdan beşten fazla oyuncunun oyuna katılması kuraldışıdır.

CEZA - 5 yada, faul noktası hücum çizgisidir, hücum çizgisinden uygulanır. [İ22]

g. Bir hak sırasında koçlar ve yedek oyuncular takım alanı dışında olamaz.

CEZA - 5 yada, faul noktası hücum çizgisidir, hücum çizgisinden uygulanır. [İ27]

h. Kuraldışı malzeme kullanan veya zorunlu malzemesi eksik olan hiçbir oyuncu oyuna katılamaz. Kanamalı yarası olan oyuncu sahayı terk etmelidir. Oyuncular, bir hakem tarafından, sahadan çıkmaları istendiğinde hemen sahayı terk etmelidir.

İHLAL - Yapan takımın bir molası düşülür. [İ3] CEZA - 5 yada, takımın mola hakkı yoksa. [İ21]

BÖLÜM 3. Oyuncu Değişiklikleri

MADDE 1. Oyuncu Değişikliği Usulleri

Top ölü durumda iken, takım arkadaşlarının yerine, herhangi bir sayıda, kurallara uygun yedek oyuncu oyuna dahil olabilir. Hücum takımı snap yapan oyuncu topa dokunana kadar, savunma takımı snap yapılana kadar oyuncu değişikliği yapılabilir.

a. Snap yapıldıktan sonra, iki takımdan da hiçbir yedek oyuncu, oyun alanına girmemelidir.

CEZA - 5 yada, faul noktası hücum çizgisidir, hücum çizgisinden uygulanır. [İ22]

b. Snap yapan oyuncu topa dokunduktan sonra hücum takımında hiçbir oyuncu oyun alanına girmemeli, buradan çıkmamalıdır.

c. Rakibi şaşırtmak amacıyla oyuncu değişikliği taklidi yapılmamalıdır. Yedek oyuncular veya oyuncu değişikliği usullerini kullanarak, rakibi şaşırtmayı amaçlayan taktikler kullanılmamalıdır.

OK 9-3-1-I - II

CEZA - Top ölü durumda kalır, 5 yada, hücum çizgisinden uygulanır. [İ22]

KURAL 10**Ceza Uygulaması****BÖLÜM 1. Genel****MADDE 1. Aşırı Fauller**

Aşırı bir faul bir rakip için ciddi bir sakatlık tehlikesi oluşturan veya sportmenlik ilkesine aykırı olan fauldür. Aşırı fauller oyundan ihraç gerektirir. [147]

Ayrıca bir maçta iki kez sportmenlik dışı hareket yapan bir oyuncu ya da koç ihraç edilmelidir.

İhraç edilen bir oyuncu ya da koç takım alanından ayrılmalı ve sahanın görüş alanından çıkmalıdır. Turnuva veya şampiyona organizatörü ek yaptırımlar uygulayabilir.

MADDE 2. Haksız Taktikler

Bir takım oynamayı reddeder veya devamlı mesafe yarılama ile cezalandırılacak fauller yapar veya kurallarda tanımlanmamış bariz bir şekilde haksız avantaj sağlamaya yönelik bir davranışta bulunursa, Başhakem adil olduğunu düşündüğü herhangi bir uygulama yapabilir, buna örnek olarak; ceza uygulamak, bir oyuncu veya koçu ihraç etmek, hak kaybı cezası vermek, herhangi bir takıma birinci hak vermek, sayı vermek, maçı tatil etmek veya hükmen galibiyet vermek dahildir.

OK 10-1-2-I - VI

Not: Başhakemin, zorunlu olmasa da, ilgili takımı uyarıp, bu davranışları devam ettiği takdirde ceza alacakları konusunda bilgilendirmesi tavsiye edilir.

Bu kuralın uygulanmasında doğru cezayı bulabilmek, yüksek tecrübe gerektirir. Başhakem ceza anonsu yapmadan önce hakemler uygun bir karar verildiğinden emin olmak için görüşmelidir.

BÖLÜM 2. Cezaların Tamamlanması**MADDE 1. Nasıl ve Ne Zaman?**

a. Bir ceza kabul edildiğinde, reddedildiğinde veya iptal edildiğinde tamamlanır.

b. Tüm cezalar, faulü yapmayan takım tarafından reddedilebilir, ancak ihraç edilen oyuncu, oyunu terk etmelidir.

c. Bir faul yapıldığında, ceza uygulaması, top bir sonraki hak için oyuna hazır olarak belirtilmeden önce tamamlanmalıdır.F

MADDE 2. Snap ile Eşzamanlı

Snap ile aynı anda gerçekleşen bir faul o hak sırasında olmuş kabul edilir. Faul noktası, hücum çizgisidir.

MADDE 3. Aynı Takımın Canlı Top Faulleri

Aynı takım tarafından 2 veya daha fazla canlı top faulü yapılmışsa; Başhakem faulü yapmayan takıma alternatif cezaları açıklamalı, ve o takım bunlardan birini uygulanmak üzere seçmelidir.

MADDE 4. Dengelenen Fauller

İki takım karşılıklı canlı top faulleri yapmışsa, fauller dengelenir ve hak tekrar oynanır, bu durumun istisnaları:

- Takım hakimiyetinin el değiştirdiği bir hakta, topa son hakim olan takım, topa son hakimiyetinden önce faul yapmamışsa dengelenen cezayı reddederek top hakimiyetini koruyabilir, bu durumda sadece o takımın faulü uygulanacaktır.
- Ölü top faulü gibi uygulanan bir canlı top faulü, diğer faullerle dengelenmez ve oluş sırasına göre uygulanır.

OK 10-2-4-I to IV

MADDE 5. Ölü Top Faulleri

Ölü top faullerinin cezaları ayrı ayrı ve oluş sırasına göre uygulanır.

İki takımın eş zamanlı karşılıklı ölü top faulleri dengelenir, önceki hak geçerlidir. OK 10-2-5-I

MADDE 6. Devre Arası Faulleri

Devreler arasında yapılan fauller bir sonraki serinin başlangıcında uygulanır.

BÖLÜM 3. Uygulama Usulleri**MADDE 1. Temel Nokta (TN)**

Temel nokta aşağıdaki istisnalar dışında hücum çizgisidir:

- a. Hücum çizgisi arkasında yapılan hücum faulleri için, temel nokta faul noktasıdır. *OK 10-3-1-a-I -VIII*
- b. Ölü top noktasının hücum çizgisi ötesinde olduğu savunma faullerinde, temel nokta ölü top noktasıdır. *OK 10-3-1-b-I - X*
- c. Top hakimiyetinin el değiştirmesinden sonra yapıla faullerde temel nokta ölü top noktasıdır. Faul son koşu sırasında yapılmış ve faul noktası, ölü top noktasının arkasıdaysa, temel nokta faul noktasıdır. *OK 10-3-1-c-I - VI*
- d. Top hakimiyetinin el değiştirmesinden sonra yapılan faul, bir takım tarafından kendi sayı alanında, top sayı alanından çıkmadan yapılmışsa, uygulama noktası, Touchback noktasıdır. (Kendi 5-yarda çizgisi) *OK 10-3-1-d-I - IV*

MADDE 2. Usuller

Ceza için özel olarak belirtilmediyse canlı top faulleri için uygulama noktası önceki hücum çizgisidir.

Ölü top faulleri için uygulama noktası sonraki hücum çizgisidir.

Touchdown veya ek sayı denemesi sırasında veya sonrasında yapılan fauller için:

1. Touchdown yapılan hakta, sayı yiyen takım 10 yardalık bir ceza alırsa, uygulama ek sayı denemesinde yapılır. Sayı yiyen takımın diğer faulleri kural gereği reddedilir.
 2. Touchdown sonrası ve ek sayı denemesi için top oyuna hazır olmadan yapılan fauller denemede uygulanır.
 3. Ek sayı denemesinde sayı yiyen takım 10 yardalık bir ceza alırsa, uygulama sonraki seride yapılır. Diğer cezalar kural gereği reddedilir.
 4. Bir ek sayı denemesinde top hakimiyetinin el değiştirmesinden sonra sayı yiyen takım 10 yardalık bir ceza alırsa uygulama, sonraki seride yapılır. Diğer cezalar kural gereği reddedilir.
 5. Ek sayı denemesi sonrasında yapılan faullerin uygulaması yeni seride yapılır.
- OK 10-3-2-I - X*

MADDE 3. Yarı-Mesafe Uygulaması

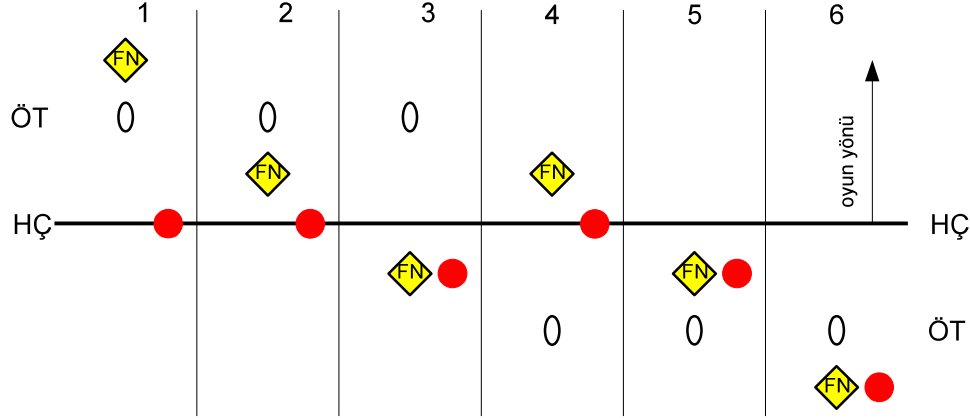
Ek sayı denemeleri dahil, hiç bir mesafe cezası, faul yapan takımın kale çizgisine kalan mesafenin yarısından fazla olamaz. *AR 10-3-3-I - II*

Temel Nokta Uygulaması

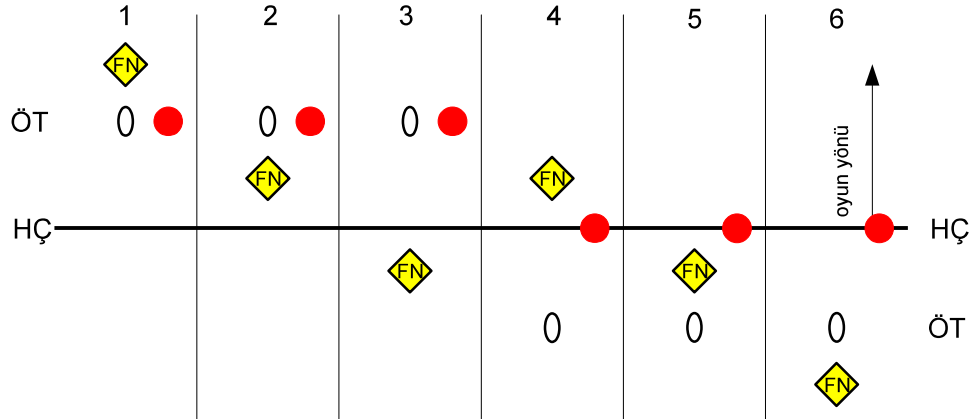
Temel nokta: pas tutma hakkının engellenmesi, kuraldışı temas, oyuna müdahale, perdeleme, kuraldışı bayrak çekme ve kuraldışı vuruş için kullanılır.

Aşağıda 6 olası durum için temel nokta kırmızı ile işaretlenmiştir.

Hücum faulleri – FN - HÇ ilişkisine göre TN belirlenir.

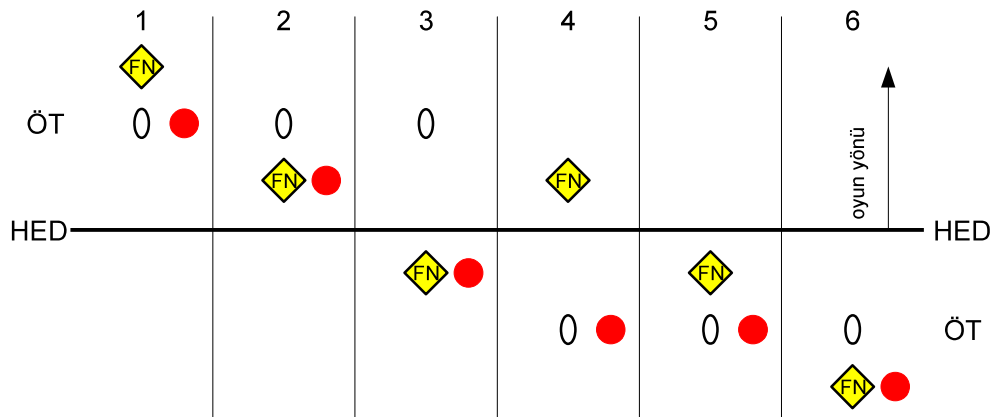


Savunma faulleri – ÖT-HÇ ilişkisine göre TN belirlenir.



HED sonrası fauller – FN-ÖT ilişkisine göre TN belirlenir

sadece son koşu sırasında koşuyu yapan takım faullerinde, bunun dışında TN = ÖT



Uygulama Felsefesi

Bu kuralların anlaşılmasına yardımcı olmak için basitleştirilmiş bir rehberdir. ("pratik kurallar") Nihai uygulama kurallara göre yapılmalıdır.

Kuraldışı Temas ve Spormenlik Dışı Hareket faullerinin cezası 10 yarda, temas içermeyen faullerin cezası 5 yardadır. Hak kaybı sadece canlı top faullerinde, otomatik birinci hak her zaman uygulanabilir.

Snap öncesi faullerde, top ölü durumda kalır ve ölü top noktasından uygulanır. (HÇ)

Kuraldışı snap, oyunu geciktirme, hücum çizgisi ihlalleri, hatalı çıkış, dikkat bozucu sinyaller, kuraldışı blitz işareti

Teknik Fauller hücum çizgisinden uygulanır.

Pas geciktirme, kuraldışı dokunma, kuraldışı motion, kuraldışı blitz, kenar çizgisi ihlali, kuraldışı katılım, kuraldışı oyuncu değişikliği.

Sadece koşucunun yapabildiği fauller, nokta faulüdür ve hak kaybı içerir.

Kuraldışı vuruş, kuraldışı koşu, kuraldışı koşu oyunu, kuraldışı top verme, kuraldışı (ileri veya geri) pas zıplama, dalma, bayrak koruma, geri pasa hücum oyuncusunun elle ileri vurması.

Oyun sırasında yapılan fauller temel noktadan uygulanır.

Perdeleme, kuraldışı bayrak çekme, pasa kasıtlı (ayakla) vurma, pas tutma hakkını engelleme, kuraldışı temas, oyuna müdahale

Temel nokta, hücum faulleri için, hücum çizgisi ve faul noktasından daha arkada olanı, savunma faulleri için ise hücum çizgisi ve ölü top noktasından daha ötede olanıdır.

Sportmenlik dışı hareketler ölü top faulü olarak uygulanacaktır.

Her iki takımın canlı top faulleri varsa birbirini dengeler ve hak tekrarlanır.

İstisna: Top hakimiyeti el değiştirmişse ve top son hakim olan takım topu almadan faul yapmışsa, rakibin cezasını reddedip, topa hakim kalabilir. Topa son hakim olan takımın cezası uygulanır. ("temiz eller ilkesi")

Top hakimiyetinin el değiştirmesi sonrasında yapılan fauller ölü top noktasından uygulanır. Faul noktası ve ölü top noktası arasında daha kötü olan, sadece son koşu sırasında yapılan faullerde geçerlidir. HED sonrası kendi sayı alanında yapılan fauller touchback noktasından uygulanır.

Uygulama noktası ile faul yapan takımın kale çizgisi arasındaki mesafe, cezanın iki katından az ise, top kale çizgisine yarı mesafeye koyulur.

KURAL 11**Hakemlerin Görevleri****BÖLÜM 1. Genel Görevler****MADDE 1. Hakemlerin Görevi**

Hakemlerin görevi, para atışı ile başlar ve Başhakem maç skorunu ilan ettiğinde biter. [14]

MADDE 2. Hakem Sayısı

Bir maç 2 (R ve FJ), 3 (R, DJ ve FJ) veya 4 (R, DJ, FJ ve SJ) hakem yönetiminde oynanabilir.

MADDE 3. Sorumluluklar

- Her hakemin IFAF Bayrak Futbolu Hakem Kılavuzunda belirtilen özel görevleri vardır ancak her hakem karar verilmesinde eşit yetki ve sorumluluğa sahiptir.
- Tüm hakemler IFAF Bayrak Futbolu Hakem Kılavuzunda belirtilen kıyafet ve malzemeleri kullanmalıdır.

BÖLÜM 2. Başhakem (R)**MADDE 1. Konum**

Başhakemin ilk pozisyonu hücum arka alanınad FJ tarafıdır. 2 hakemli bir yönetimde Başhakem DJ gibi dizilir ve DJ görevini de yapar.

MADDE 2. Temel Sorumluluklar

- Başhakem maçın genel gözetimi ve kontrolünden sorumludur, sayılar, kurallar ve oyunla ilgili kararları nihaidir.
 - Başhakem sahayı kontrol ederek olası bir aksaklığı, maç yönetimi, **takımlar** ve diğer hakemlere bildirmelidir.
 - Oyuncu malzemeleri konusunda yetki Başhakemdedir.
 - Başhakem, topun oyuna hazır olduğunu belirtmeli, yeni bir haklar serisi verildiğini göstermeli ve cezaların uygulanmasını sağlamalıdır.
 - Bir ihraç durumunda Başhakem **her iki takımı da** bilgilendirmelidir.
 - Snap sonrasında Başhakem hücum çizgisi arkasındaki oyundan ve topun çevresinden sorumludur.
- Oyun kurucunun gözetimi Başhakemin sorumluluğudur.

BÖLÜM 3. Hak Hakemi (DJ)**MADDE 1. Konum**

Hak hakeminin ilk pozisyonu, hak göstericinin bulunduğu kenar çizgi ile hücum çizgisinin kesişim noktasıdır.

MADDE 2. Temel Sorumluluklar

- Hak göstericinin kontrolünden sorumludur.
- Oynanan hakkın kontrolünden sorumludur.
- Hücum çizgisi ve kendi tarafındaki kenar çizginin kontrolünden sorumludur.
- Top hücum çizgisini geçtiğinde, topun etrafında gerçekleşen olaylar ve kendi kenar çizgisi tarafındaki oyunlarda **ilerlenen mesafeden** sorumludur.

BÖLÜM 4. Alan Hakemi (FJ)**MADDE 1. Konum**

Alan Hakeminin ilk pozisyonu hücum çizgisinden en az 7 yada ileride ve hak göstergesinin karşısındaki kenar çizgi üzerindedir.

MADDE 2. Temel Sorumluluklar

- a. 2 veya 3 hakemli yönetimlerde Alan Hakemi maç süresinin tutulması veya maç saati operatörünün gözetiminden sorumludur.
- b. Kendi kenar çizgisinden sorumludur.
- c. Top hücum çizgisini geçtiğinde, topun etrafında gerçekleşen olaylar ve kendi kenar çizgisi tarafındaki oyunlarda **ilerlenen mesafeden** sorumludur.

BÖLÜM 5. Kenar Çizgi Hakemi (SJ)

MADDE 1. Position

Kenar Çizgi Hakeminin ilk pozisyonu hücum çizgisinden en az 7 yada ileride ve hak göstergesinin olduğu kenar çizgi üzerindedir..

MADDE 2. Basic Responsibilities

- a. Kenar Çizgi Hakemi maç süresinin tutulması veya maç saati operatörünün gözetiminden sorumludur.
- b. Uzun rotalarda pas tutucuların gözlemlenmesinden, uzun pasların kontrolünden kendi kenar çizgisi tarafındaki oyunlarda **ilerlenen mesafeden** sorumludur.

KURAL 12**İtirazlar****Bölüm 1. Görüşme****MADDE 1. İtiraz Talebi**

Her yarıda bir kez ve uzatmalarda bir kez olmak üzere bir takım mola olarak hemen bir kural ve uygulaması hakkında itiraz görüşmesi talep edebilir. İtiraz bir önceki oyun veya aksiyon ve bundan sonraki uygulama hakkında olabilir. İtiraz top tekrar oyuna girmeden ya da, hakem tarafından devre veya maçın bittiği açıklanmadan yapılmalıdır. Bir itiraz sadece kuralın veya cezanın yanlış uygulanması hakkında olabilir. Verilen bir karara itiraz edilemez. Aynı oyunda bir takım tarafından aynı sebeple tekrar itiraz yapılamaz.

MADDE 2. Usuller

Bir takım itiraz hakkını kullanmak istediğinde Başhakem bir hakem molası alır. Talepte bulunan takım Başhakeme, ikinci bir hakemin yanında, tam olarak neye itiraz ettiğini ve sebebini anlatır. Başhakem kurallar dahilinde bu itirazın uygunluğuna karar verir. İtiraz uygunsa görüşmede bulunan ikinci hakem karşı takımı bilgilendirir ve ilgili hakemler her iki takımdan da uzak bir noktada itirazı konuşur.

Başhakem, ilgili hakemlere, itiraz edilen kural veya uygulamayı açıklar, ve hakemler kendi arasında bunu konuşur. Başhakem karar vermek için gerekliyse itiraz eden takımdan daha fazla detay isteyebilir.

Bu toplantıya katılan tüm hakemler, karar veya uygulamanın doğru olduğunu veya bir hata olduğunu tespit edebilmek amacıyla, dikkatli ve dürüst bir şekilde olayları anlatmalıdır.

Karar verildiğinde, Başhakem, ikinci bir hakemin eşliğinde, itirazı yapan takıma, kararın/ uygulamanın neden değiştiğini veya değişmediğini anlatmalı ve oyunun durumunu (topun olacağı nokta, hak, kalan süre gibi) bilgisini vermelidir. Bu bilgiler karşı takıma da verilmelidir.

MADDE 3. Video İncelemesi

İtiraz eden takım, itirazını desteklemek amacıyla, video, fotoğraf, ses kaydı, şahitler ya da başka kanıtlar sunmamalıdır. Başhakem böyle bir teklifi görmezden gelmelidir.

MADDE 4. Mola

- İtiraz hakkı kabul edilmiş ve karar değişmişse, itirazı yapan takımın mola hakkı düşmez ve oyun devam eder.
- İtiraz hakkı reddedilmiş veya karar değişmemişse, itirazı yapan takımın bir mola hakkı düşer ve bu molasını kullanmasına izin verilir. İtiraz eden takımın mola hakkı yoksa veya uzatma devresi ise, bu bir ihlaldir ve mola kullanmasına izin verilmez.

İHLAL - İtiraz talep eden takım için mola düşülmesi. [13] Ceza - Mola hakkı yok ise 5 yada. [121]