

# MAFSZ Aréna Football szabályok – 2012

Jelen játékszabályt a MAFSZ elnökség 2012/002. számú határozatával jóváhagyta. A határozatban leírtak szerint, a Magyarországon megrendezésre kerülő Aréna/ terem mérkőzéseken, jelen Aréna football szabályok használata kötelező.

A magyarországi Aréna Football-t az NCAA szabályain alapuló hivatalos MAFSZ Játékszabályok szerint játsszák, az alábbi változtatásokkal:

## I. DEFINÍCIÓK:

- 1.: A mérkőzést két, egyenként hét-fős csapat vívja.
- 2.: Nincs szabályozás a kötelező mez-számozásra! (Ennek ellenére a támadó falemberek számára erősen javasolt az NCAA Szabálykönyvében előírt számozás használata: a falemberek 50-től 79-ig viseljenek mezszámot.)
- 3.: „Try”-kísérlet: a védekező csapat 3-yardos vonaláról indul.
  - A-csapat pontszerzése: 1 pont: futójáték esetén  
2 pont: előre-passzjáték esetén. (Abban az esetben érvényes, ha a passz keresztezte-e a neutrális zónát!)
  - B-csapat pontszerzése: 2 pont.
- 4.: „First down”:
  - az A-csapat újabb „First down”-t ér el, ha a saját térfeléről indulva eléri, vagy átlépi a félpályát, maximum 4 kísérletből. Ekkor az A-csapat a labda halottá válásának helyéről indíthatja a következő támadássorozatot. Az ellenfél térfeléről indulva maximum 4 kísérletből TD-t kell elérni!
  - A B-csapat „First down”-t ér el, ha
    - a.: az A-csapat „virtuális punt”-tal lemond a labdabirtoklás jogáról. Amikor az A-csapat 4 kísérlet során nem szerzi meg az újabb „First down”-t, akkor **„virtuális punt”** következik:
      - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” az A-csapat gólvonala és a félpálya között van, akkor a labdát 15 yardnyira előreviszik a B-csapat gólvonala felé (a labda ebben az esetben nem kerülhet a B-csapat 5-yardos vonalán belültre!!!);
      - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” a B-csapat 5-yardos vonala és a félpálya között van, akkor a labdát a B-csapat 5-yardos vonalára helyezik;
      - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” a B-csapat gólvonala és a B-csapat 5-yardos vonala között van, akkor a labdát a B-csapat 3-yardos vonalára helyezik;
    - b.: az A-csapat kísérlete során megszerzi a labdabirtoklás jogát. Ekkor a labda halottá válásának helyéről indíthatja a támadássorozatot a B-csapat.
- 5.: A labdát mindig a „scrimmage-line” közepére kell helyezni a következő kísérlethez.

## II. IDŐ ÉS IDŐKÉRÉS

- 1.: A mérkőzés játékidője 20 perc, melyet két, egyenként 10 perces félidőre osztanak. A két félidő közötti szünet hossza 1 perc.
- 2.: A csapatoknak félidőnként egy-egy időkérési lehetőségük van, melynek hossza egy perc.

- 3.: Minden félidő elején a támadó csapat a saját 5-yardos vonaláról kezdi a támadássorozatot. Azonos szabályok érvényesek pontszerzések („TD”, „safety”) után!

**Kivétel:** a hosszabbítás során a támadás a védekező csapat 10-yardos vonaláról indul.

- 4.: A hosszabbítás során a többi szabály változatlan az NCAA szabályai szerint.  
5.: A támadó csapatnak 20 másodperc áll rendelkezésére a kísérlet indítására, miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították.  
6.: A mérkőzés ideje alatt a mérkőzés órája folyamatosan fut.

**Kivétel:**

- I. Csapat-időkérés során az óra megáll. Időkérés után az óra „snap”-kor indul.  
II. Bírói időkéres során az óra megáll. (Csak a büntetések végrehajtása alatt, vezetőedzői megbeszélés, sérülések során áll az óra. Pontszerzések után az óra nem áll meg!) Ezután a mérkőzés órája a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után indul újra.

**Kivétel:** a Szabály II/6. pontjában a Kivételek között a III/a pont alatt felsorolt esetekben. (A második félidőben 9 pontnál kisebb különbség esetén az utolsó egy percen belül. Ekkor az óra „snap”-kor indul újra!)

- III. „One-minute warning”: Egy perccel a MÁSODIK FÉLIDŐ vége előtt megáll a mérkőzés órája, majd a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra.

**Kivétel:**

- III.a.: Ha a második félidőben az eredményben 9 pontnál kisebb a különbség, akkor az óra „snap”-kor indul újra.

A mérkőzés hátralévő részében az óra MEGÁLL az alábbi esetekben és „snap”-kor indul újra:

III.a.1: Sikertelen előre-passz esetén;

III.a.2: A labdavivő játékos a pályán kívülre kerül („Out of bound”) a neutrális zóna előtt;

III.a.3: Ha a mérkőzésen vezető csapat kísérlete a neutrális zóna mögött ér véget;

III.a.4: Az A-csapat pontszerzése esetén. (Az A-csapat pontszerzése után a „try”-kísérlet alatt a mérkőzés órája NEM fut!);

III.a.5: Ha a B-csapat megszerzi a labdabirtoklás jogát.

(Ha a MÁSODIK FÉLIDŐBEN az eredményben 9 pont, vagy annál nagyobb a különbség, akkor az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra és a mérkőzés hátralévő részében folyamatosan fut tovább! (Fut tovább az óra, ha „nincs esély” az eredmény megfordítására egyetlen pontszerzéssel))

### III. RÚGÁSOK

- 1.: Semmilyen rúgás nem megengedett!  
2.: A támadó csapat „virtuális punt”-ot hajthat végre, ha nem sikerült újabb „First down”-t elérnie.

### IV. TÁMADÓK ÉS VÉDŐK ELŐÍRÁSAI

#### IV.I: OFFENSE:

IV.I.1.: A „snap” pillanatában minden játékosnak a „scrimmage line”-on, vagy egy „back” pozíciójában kell tartózkodni. Közülük legalább 3 játékosnak kell a „scrimmage line”-on szabályosan helyezkednie és maximum 3 támadó játékos tartózkodhat a „backfield”-en. (Tehát szabályosan lejátszható egy kísérlet 7-nél kevesebb támadójátékossal is, de ekkor is meg kell lenni hiánytalanul a támadó falembereknek!!!)

IV.I.2.: Jogosulatlan elkapók:

- a „snap” pillanatában a „scrimmage line”-on helyezkedő „snapper” és a két oldalán mellette álló szomszédos falember („guard”-ok). *(A „szomszédos” azt jelenti, hogy a center meg tudja érinteni a mellette álló falember kinyújtott kezét)*
  - Kötelező minimum 3 támadó falembernek lennie és a labdát közülük a középső játékosnak („snapper”) kell játékba hoznia!
- a „snap” pillanatában a „scrimmage line”-on az oldalonhoz legközelebb álló (szélső) játékos és a támadó falemberek („snapper” és a két „guard”) között elhelyezkedő játékosok.

#### IV.II: DEFENSE:

- A „snap” pillanatában legalább két védekező falembernek a „scrimmage line”-on kell tartózkodnia. Ennek a két védő falember fejének a két szélső jogosulatlan elkapó támadó falember külső vállának vonalán belül kell lennie és a játékosnak 3-, vagy 4-pontos állásba kell helyezkednie.

## V. BLOKKOLÁS

V.I.: A derék alatti blokkolás NEM MEGENGEDETT.

## VI. BÜNTETÉSEK

(Az NCAA szabályaitól eltérő büntetések)

VI.1.: Yardvesztéssel járó büntetések:

- VI.1.a: 10 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 15 yard büntetést ítél,
- VI.1.b: 5 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 10 yard büntetést ítél,
- VI.1.c: 5 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 5 yard büntetést ítél.

VI.2.: „First down”-t eredményező szabálytalanságok:

- VI.2.a.: Ha a védekező csapat által elkövetett szabálytalanság „First down”-t ítél, akkor kimérik a szabálytalanságért járó yard-büntetést és eggyel csökkentik az aktuális kísérlet számát.
- VI.2.b.: Ha az elfogadott yard-büntetés a félpályán túlra helyezi a labdát, akkor az „First-down” lesz, függetlenül az előző kísérlet számától.

(Magyarázat:

- *A támadók a saját térfelükről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Ha az elfogadott büntetés kimérése után a labdát a támadók térfeléről kell indítani: ekkor a következő kísérlet száma 1.-1.-2.-3.-4. kísérlet lesz. (Vagyis pl. a 3. kísérlet során elkövetett szabálytalanság után a 2. kísérlet fog következni!)*
- *A támadók a saját térfelükről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Az elfogadott büntetés kimérése után a labdát a védekezők térfeléről kell indítani: ekkor a következő kísérlet száma 1.kísérlet („First & Goal”) lesz.*
- *A támadók az ellenfél térfeléről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Az elfogadott*

büntetés kimérése után a következő kísérlet száma 1.-1.-2.-3-4. kísérlet lesz. (Vagyis pl. a 3. kísérlet során elkövetett szabálytalanság után a 2. kísérlet fog következni!)

- A támadók az ellenfél térfeléről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „offensive holding” szabálytalanság történik. Az elfogadott büntetés kimérése után a labdát a támadó csapat térfeléről kell indítani: ekkor meg kell ismételni az aktuális kísérletet és változatlanul az ellenfél gólvonaláig kell eljutnia a támadó csapatnak.)

## MAFSZ Arena Football Rules - 2012

### I. Definition:

- 1.: The game played between two teams with 7 palyers ont he field.
- 2.: There's no restriction for mandatory numbering! (But it's recommended to use number 50-79 for interior linemen – but won't be penalyze...)
- 3.: „Try”: will be played from the 3-yard line.
  - Team A will score: 1 point: with running play  
2 points: with a forward pass play if the forward pass crossed the neutral zone.
  - Team B will score: 2 points.
- 4.: „First down”:
  - Team A gets a new First down if –started from its own side of the field- they crossed the midline in 4 plays. In this case they can continue its own series from the succeeding spot (where the ball became dead). Team A has 4 downs to score TD.
  - Team B gets a new First down if
    - a.: Team A chose a „virtual punt”. If Team A failed to earn a new first down than a „**Virtual punt**” will be played automatically:
      - If the succeeding spot is between Team A's goalline and the midline than the ball will move forward 15 yards toward B's goalline. (The ball can't be placed inside Team B's 5 yard line!;
      - If the succeeding spot is between Team B's 5 yardline and the midline than the ball will be placed to B's 5 yard line;
      - If the succeeding spot is between Team B's goalline and Team B's 5 yardline than the ball will be placed to B's 3 yard line.
    - b.: during Team A's play Team B gets the possession! In this case Team B will snap the ball where it became dead!
- 5.: The ball has to be placed at the middle of the „scrimmage-line”

### II. Time and Timeout

- 1.: The game time is 20 minutes, each half is 10 minutes and 1 minute break between them.
- 2.: Both teams have 1 timeout for each half.
- 3.: At the beginning of each half the offense will snap the ball from its own 5 yard line. Same rule apply after score!!! („TD”, „safety”)  
**Exception:** during the extra period the offense will snap the ball from the opponent's 10 yard line!
- 4.: Every other rule is the same during extra period.
- 5.: The offense gets 20 seconds to snap the ball (Play clock is 20 second clock) after the ball is ready for play.

6.: The game clock is running during the entire game!

**Exceptions:**

- I. During team timeout. After a team timeout the clock will start on snap.
- II. During official's timeout. (The game clock will be stopped for penalty enforcement, coaches conference, or injury timeout. The game clock won't be stopped after a score!) After an official timeout the game clock will start on ready.

**Exceptions:** in Rule II/6 Exceptions listed in III/a section (If there's more than 9 points difference between the two teams in the last minute of the game. Then the clock will start on snap)

- III. „One-minute warning”: One minute before the end of the SECOND HALF (only second half) the game clock will stop, and will start again on ready.

**Exceptions:**

III.a.: If the difference is less than 9 points in the second half then the clock will start on snap.

The clock will stop in the following cases and will start on snap:

- III.a.1: Incomplete forward pass;
- III.a.2: The ball carrier goes „Out of bound” beyond the neutral zone;
- III.a.3: If the leading team's (team in advance) play ends behind the neutral zone (no kneeling....);
- III.a.4: After Team A's score. (After Team A's score the game clock won't run during the try);
- III.a.5: If the Team B gets the possession of the ball.

(If the difference is 9 or more points between the teams then the game clock will start on ready and will run during the remaining time!)

### III. Kicks

- 1.: There's no any kicking play allowed!
- 2.: Team A will „play a virtual punt” when it failed to get a new First down”.

### IV. Restrictions for offense and defense

**IV.I: OFFENSE:**

IV.I.1.: All Team A players need to line up in the scrimmage line or on the backfield. At least 3 of them has to line up in the scrimmage line and no more than 3 players can line up on the backfield. (This means less than 7 players can play a legal play but there has to be 3 interior linemen in the scrimmage line!)

IV.I.2.: Ineligible receivers:

- The snapper and the two adjacent interior linemen (1 in each side of the snapper!) line up in the scrimmage line at the snap. (*Adjacent means when center extends his arms, he shall touch guards' extended arms*)  
It's mandatory to have 3 interior linemen on the scrimmage line and the middle lineman has to put the ball in play with a legal snap!
- A player in the scrimmage line lines up between interior lineman and an outside player ON the line at the snap. (a player who lines up on the line between the guard and a wide receiver)

**IV.II: DEFENSE:**

- At least two defensive linemen has to line up in the scrimmage line at the snap. These two players has to line up between the two outside interior linemen's outside shoulder and has to in a 3-or 4-point stance.

## V. Blocking

V.1.: Blocking below the waist is not allowed!!!

## VI. Penalties

(Difference from NCAA rules)

VI.1.: Loss of yards penalized:

VI.1.a: 10 yard penalty when NCAA rulebook says 15 yard penalty,

VI.1.b: 5 yard penalty when NCAA rulebook says 10 yard penalty,

VI.1.c: 5 yard penalty when NCAA rulebook says 5 yard penalty,

VI.2.: Penalties which carries a new „First down“:

VI.2.a.: If there's a penalty for team B's foul than the distance will be enforced and the number of the play will be decreased by 1.

VI.2.b.: If the accepted penalty will put the ball over the midline than it'll be a new First down!

(Examples::

- *Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on its own half. There's a personal foul by team B. When after the penalty enforcement the ball will put in play in Team A's half: It'll be 1.-1.-2.-3.-4. down. (If there's a PF in 3rd down than it'll be a new 2nd down)*
- *Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on its own half. There's a personal foul by team B. The accepted penalty put the ball to Team B's half: It'll be a new First down! („First & Goal“)*
- *Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on Team B's half. There's a personal foul by team B. After the penalty enforcement the ball will be put in play in Team B's half. It'll be 1.-1.-2.-3.-4. down. (If there's a PF in 3rd down than it'll be a new 2nd down)*
- *Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on Team B's half. There's a holding by team A. An accepted penalty carries the ball to Team A's half: the ball will put in play in Team A's half, have to replay the down and has to go for a goal!!!)*