

**2011년**  
**플래그 풋볼 공식규칙**

대한미식축구심판협회  
플래그풋볼규칙위원회  
FLAG FOOTBALL RULES COMMITTEE  
FOOTBALL OFFICIALS ASSOCIATION OF KOREA

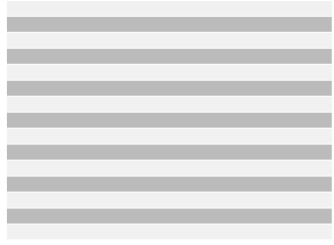
## 머 리 말

본 공식규칙은 국내의 플래그 풋볼경기에 적용되는 것으로써 모든 판정의 기준이 된다.

본 공식규칙은 대한미식축구협회에서 발간한 미식축구 공식규칙을 기본으로 IFAF의 플래그 풋볼 공식규칙, USFFA(미국플래그풋볼협회)의 공식규칙, 일본 플래그풋볼협회의 공식규칙을 참고하여 제정하였다.

이 규칙에 미비된 부분은 대한미식축구협회에서 발간한 미식축구 공식 규칙을 참고하여 적용할 것을 권한다.

2011년 6월 1일  
대한미식축구협회 심판협회  
플래그풋볼규칙위원회



# 차 례

□ 머리말 .....	2
□ 미식축구의 정신 .....	4

## 제 1 부 공식규칙

• 경기장전도 .....	7
제 1 편 경기, 경기장, 선수, 장비 .....	10
제 2 편 정의 .....	14
제 3 편 피리어드, 경기시간, 선수교대 .....	25
제 4 편 볼인플레이, 데드 볼, 아웃오브바운드 .....	35
제 5 편 다운의 시리즈와 시리즈 변경선 .....	37
제 7 편 볼의 스냅 및 패스 .....	39
제 8 편 득점 .....	43
제 9 편 규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위 .....	47
제 10 편 벌칙의 시행 .....	56
제 11 편 심판-권한과 임무 .....	60
• 벌칙 일람표 .....	64
• 심판 시그널 일람표 .....	66

## 플래그풋볼 코드 (강령)

플래그풋볼은 교육활동의 중요한 부분을 담당하고 있다. 이를 위해 선수, 코치 기타 경기관계자에 대해서 최고의 스포츠맨십과 행동을 요구하고 있다.

플래그풋볼에서는 부정한 전술, 스포츠맨답지 않은 행동, 고의로 상대에 부상을 입히는 등의 행동은 절대 허용되지 않는다. 그러나 규칙으로만 이러저러한 종류의 불필요한 난폭한 행동, 부정한 전술, 스포츠맨답지 않은 행동을 없앨 수 없다. 코치, 선수, 심판 및 모든 경기관련자들이 최선의 노력을 다하여 이 스포츠의 최고 수준의 윤리를 지키고 사람들의 기대에 부응하여야 할 것이다. 따라서 규칙에 미비한 부분이 있다고 하더라도 정정당당하게 경기에 임하는 것을 바란다.

또한 플래그풋볼은 모든 사람이 안전하게 플레이하기 위해 모든 것에 우선하여 안전을 고려하여야 한다.

코치, 선수, 심판 기타 모든 경기관련자들이 가져야 할 지침으로 다음의 강령을 채택한다.

### 코치의 윤리

안전을 제일 먼저 생각할 것을 요구한다. 그리고 규칙을 위반하는 것을 선수들에게 가르치는 것은 절대로 해서 안될 행동이다.

의도적인 부정행위나 난폭행위 등을 가르치는 것은 선수들의 인격형성에 도움이 되지 않고 오히려 저하시키게 된다. 그러한 지도자는 상대에 대해 언페어한 것뿐만 아니라 그 코치의 지도를 받고 있는 선수들의 도덕마저도 저하시키는 것으로 플래그풋볼에 존재할 이유가 없다.

### 상대와의 대화

품위가 없고 모욕적이거나 입이 더러워지는 말로 상대방에 말을 거는 것과 보복행위를 도발하는 언동은 부정한 행위이다. 코치는 이런 행위에 대해 신속하게 코치간에 협의하여 이러한 행동이 없어지도록 노력해야 하며 이러한 행동을 규제하는 심판의 행동을 지지해줄 것을 강력하게 요청한다.

## 심판과의 대화

심판이 벌칙을 부과하거나 결정을 내리는 것은 심판이 자신이 본 것에 대한 임무를 수행하는 것이다. 심판은 플래그풋볼 경기의 본래의 자세를 유지하기 위해 필드에 존재하는 것으로 그의 결정은 최종적인 것으로 선수나 코치는 이것을 따라야 된다.

코치는 팀 내외를 막론하고 또한 공식이건 비공식이건 간에 심판을 비난해서는 안된다. 또한 벤치내의 누군가가 경기 중에 심판에 대해 나쁜 언행을 하거나 선수나 관객이 심판에 대해 반감을 일으킬 선동적인 행위에 대해 묵인하거나 코치 자신이 시합의 규칙을 침해하거나 코치답지 않은 행동을 금해야 한다.

## 스포츠맨 심

고의로 규칙을 위반한 선수는 벌칙의 유무에 관계없이 시합의 명성을 높여야 하는 의무를 망각하여 풋볼의 명예에 상처를 입히는 것에 대해 반성해야 한다. 모든 플래그풋볼 관계자는 스포츠맨다운 페어한 경기활동을 하여야 한다.

## 카테고리

시니어 : 고교생이상의 남자에 의해 구성된 팀

(유스) : 고교생 남자에 의해 구성된 팀 — 시니어 규칙을 적용한다.

레이디스 : 고교생 이상의 여성에 의해 구성된 팀

주니어 : 중학생 남녀에 의해 구성된 팀

키즈 : 초등학생 남녀에 의해 구성된 팀

- 연령에 맞게 풋볼을 즐기게 카테고리별 다른 조항도 있음

## 안전확보를 위한 선수의 의무규정

1. 선수의 어떠한 신체접촉이라도 금지된다.
2. 볼을 가진 선수는 상대선수를 피해 움직일 의무가 있다.
3. 공격팀 선수는 수비팀 선수를 피해 움직일 의무가 있다.
4. (키즈) 수비팀 선수는 스크린 블록을 피해 움직일 의무가 있다. 스크린

블록 선수 외의 공격팀 선수는 수비팀 선수를 피해 움직일 의무가 있다.

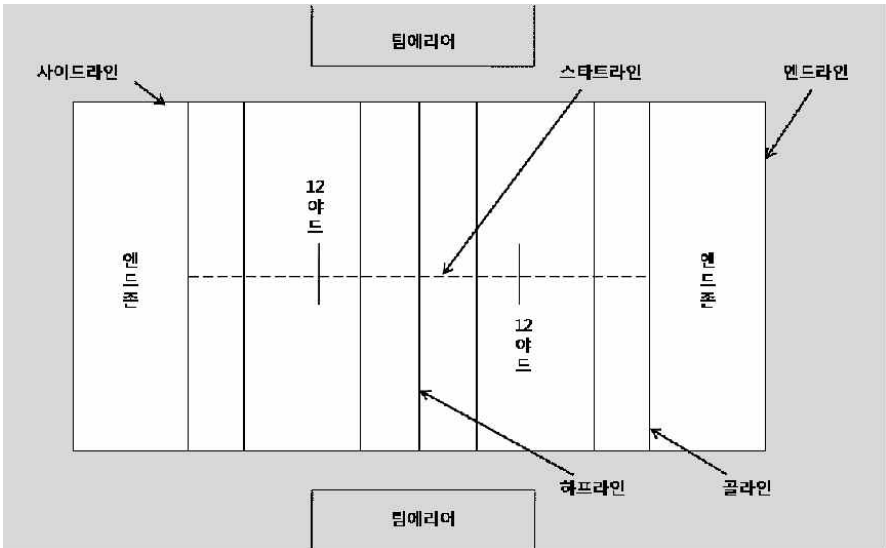
5. 어떠한 시합이라도 선수가 난폭한 행위를 행하였을 때는 심판은 경기를 즉시 중지시키고 그 선수를 퇴장시켜야 한다.
6. 심판, 상대팀, 팀내, 관객에 대한 폭언, 특히 위험한 접촉은 1차에는 반칙을 적용하여 경고하고 2차에는 퇴장시켜야 한다.
7. 반칙은 모든 심판에 의해 결정되고 필드 캡틴에 전달되어야 한다. 필드 캡틴만이 심판에 대해 룰에 관한 질문이나 반칙에 대한 질문을 하고 설명을 들을 수 있다.
8. 경기의 남은 시간에 관해서도 필드 캡틴만이 심판에 확인할 수 있다.

### 심판의 자세

1. 플레이를 즐겁고 공정하게 행하기 위해 심판은 선수들에게 정확한 룰을 교육시키는 것이 대단히 중요하다.
2. 플래그풋볼은 비겁한 행위, 비신사적인 행위, 부상을 일으키는 행위에 대해 특별히 엄하게 대처하여야 한다.
3. 심판간의 협력을 제일로 고려하고 필요한 경우 협의하여야 한다.
4. 심판은 용기가 요구된다. 반칙이 있으면 주저하지 말고 너무 엄하지도, 무르지도 않게 어디까지나 공식규칙에 의해 움직여야 한다. 그렇게 함으로서 선수에 허용되는 행위와 허용되지 않는 행위를 정확하게 전달할 수 있게 된다.
5. 항상 위엄을 잃지 않고 품위와 예절을 지켜야 한다. 또한 고압적인 관리가 행해진다는 인상을 남기지 않도록 하여야 한다.

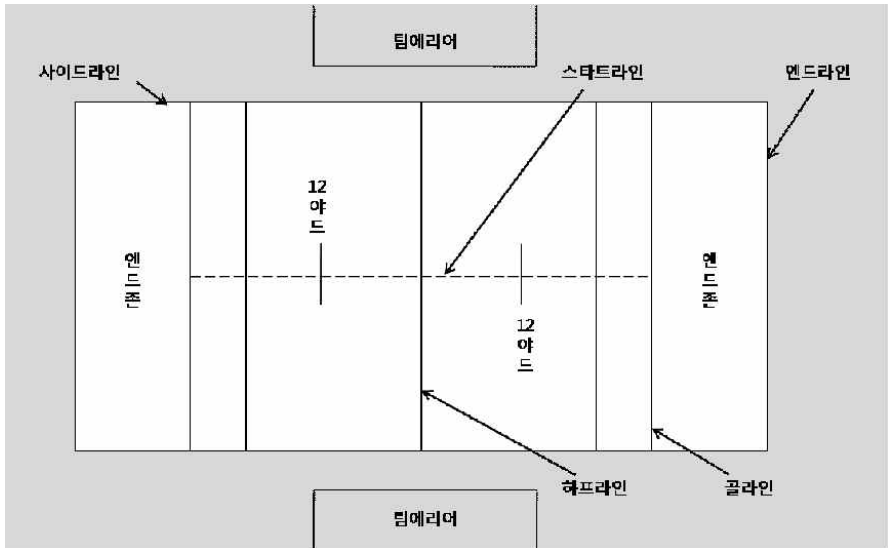
### 공식규칙의 적용

공식규칙은 경기자의 나이, 레벨, 그라운드 사정, 대회와 운영에 따라 변경하는 것이 가능하다. 이 경우 사전에 대회요강으로 참가자들에게 알려야 한다.



### 필드 (시니어, 레이디스)

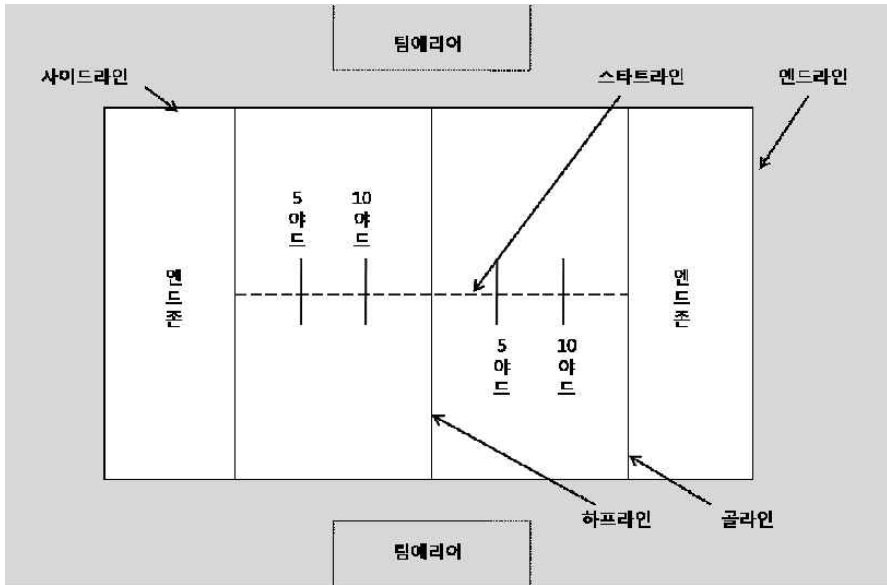
1. 양 엔드라인 사이의 거리는 60~70야드로 한다.
2. 엔드존은 엔드라인으로부터 10야드로 한다.
3. 양 사이드라인 사이의 거리는 25~30야드로 한다.
4. 양 사이드라인 사이의 중앙에는 스타트라인을 설치한다(점선)
5. 사이드라인과 엔드라인은 아웃오브바운드이다.
6. 코너, 라인간의 교차점에는 파이론이나 콘등을 설치하여 한다.
7. 골라인의 12야드 전방에는 표시를 하여야 한다.
8. 각 골라인의 전방과 하프라인의 전방에 5야드의 노런닝존을 설치한다.  
편의상 필드에는 4개의 존이 있으나 공격팀에서 볼 때 하프라인 전방 5야드에서의 존과 골라인 전방 5야드에서의 존의 2개의 존이 해당된다.
9. 사이드라인의 2야드 바깥의 양 10야드 사이를 팀에리어로서 필드의 양측에 설치한다. 팀에리어에는 교대선수, 사전에 허락받은 팀스텝만이 들어가는 갈 수 있다.



## 필드 (주니어)

1. 양 엔드라인 사이의 거리는 60야드로 한다.
2. 엔드존은 엔드라인으로부터 10야드로 한다.
3. 양 사이드라인 사이의 거리는 30야드로 한다.
4. 양 사이드라인 사이의 중앙에는 스타트라인을 설치한다(점선)
5. 사이드라인과 엔드라인은 아웃오브바운드이다.
6. 코너, 라인간의 교차점에는 파이론이나 콘등을 설치하여 한다.
7. 골라인의 12야드 전방에는 표시를 하여야 한다.
8. 각 골라인의 전방에 5야드의 노런닝존을 설치한다. 편의상 필드에는 2개의 존이 있으나 공격팀에서 볼 때 전방 5야드에서의 존의 1개의 존이 설치된다.
9. 사이드라인의 2야드 바깥의 양 10야드 사이를 팀에리어로서 필드의 양측에 설치한다. 팀에리어에는 교대선수, 사전에 허락받은 팀스텝만이 들어가는 갈 수 있다.





## 필드 (키즈)

1. 양 엔드라인 사이의 거리는 50야드로 한다. (선수의 나이, 레벨, 그라운드 사정을 고려하여 40~60야드로 운영해도 가능하다)
2. 엔드존은 엔드라인으로부터 10야드로 한다.
3. 양 사이드라인간의 거리는 30야드로 한다. (선수의 나이, 레벨, 그라운드 사정에 따라 좁히는 것도 가능하다)
4. 양 사이드라인 사이의 중앙에는 스타트라인을 설치한다(점선)
5. 사이드라인과 엔드라인은 아웃오브바운드이다.
6. 코너, 라인간의 교차점에는 파이론이나 콘등을 설치하여 한다.
7. 골라인의 전방에 5야드와 10야드에 표시를 하여야 한다.
8. 사이드라인의 2야드 바깥의 양 10야드 사이를 팀에리어로서 필드의 양측에 설치한다. 팀에리어에는 교대선수, 사전에 허락받은 팀스텝만이 들어가는 갈 수 있다.

# 1 편 경기, 경기장, 선수, 장비

---

## 제1장 ▶▶▶ 일반사항

---

### 제1조 경기

- a. 경기는 한 팀이 5명 이내의 선수들로 구성된 두 팀에 의하여 직사각형 경기장에서 공기를 가득 채운 타원형의 볼을 사용하여 진행된다.
- b. 팀의 구성은 최대 12명 (필드내 5명, 교대선수7명)으로 한다. 팀은 최소 4명의 선수로 경기를 할 수 있으나 4명 미만의 경우 경기는 몰수가 된다.  
팀은 같은 성별의 선수로 구성되어야 한다.
- c. 플레이와 플레이의 사이에는 교대가 자유롭게 가능하다.

### 제2조 골라인

골라인은 각 팀에 하나씩 있으며, 필드오브플레이의 양쪽 끝에 있다. 양 팀에게는 상대방의 골라인을 넘어가기 위해 볼을 가지고 달리거나, 던지는 방법으로 볼을 전진시키는 기회가 주어진다.

### 제3조 승자와 최종득점

- a. 양 팀에게는 달리거나 던지는 방법으로 상대방의 골라인을 넘어가기 위한 기회가 주어진다.
- b. 각 팀은 규칙에 의해 점수를 획득하고, 몰수되는 경기를 제외하고는, 연장전을 포함하여 경기가 종료되는 시점에서 상대팀보다 더 많은 점수를 획득한 팀이 승자가 된다.

### 제3조 경기관리

- a. 경기는 2명 또는 그 이상의 심판의 관리 하에 진행된다.

## 제4조 팀 주장

- a. 각 팀은 레프리에게 2명 이하의 코치와 2명 이하의 선수를 필드캡틴으로 지정할 수 있다.

---

---

## 제2장 ▶▶▶ 볼

---

### 제1조 규격

볼은 변형됨이 없이 규정된 크기와 무게와 공기압을 가진 가죽으로 만들어진 신 품 또는 거의 신품이어야 한다.

### 제2조 레벨별 볼의 규격

레이디스와 유스의 경기에서는 유스 사이즈 (TDY), 주니어 경기에서는 주니어 사 이즈 (TDJ), 키즈의 경기에서는 키즈 사이즈(TDK)의 볼을 사용하여야 하며 가죽이 아니어도 가능하다.

---

---

## 제3장 ▶▶▶ 장비

---

### 제1조 필수 장비

1. 복장은 저지(상의), 팬츠(하의), 양말로 한다.
2. 저지는 양 팀이 식별되는 되는 것으로 배와 등에는 번호가 부착되어 있어야 하 며 팬츠 속에 들어갈 만큼 충분한 길이여야 한다. 번호의 색상은 저지의 색과 명 확하게 구별이 되는 색이어야 한다. 번호의 아라비아 숫자는 0에서 99로 하며 크기는 6인치(15cm)로 한다 (단 00은 불가한다) 또한 플래그와 같은 계통, 또는 플래그와 혼동하게 하는 라인이 들어간 팬츠의 착용은 금한다. 만약 두 팀이 유 사한 색상의 저지를 착용한 경우 코인 투스의 승자가 어느 팀이 저지를 바꿀지 에 대해 선택할 수 있다.
3. 저지와 팬츠는 주머니가 없는 것이어야 하며 규정을 맞추기 위해 테이프 등으로 조정할 수 없다.
4. 게임에 참가하는 모든 선수는 협회 공인 플래그를 착용해야 한다.

### 1-3 경기, 경기장, 선수, 장비 ▶▶▶

5. 플래그 벨트는 가로 2인치(5cm) 세로 15인치(38cm)의 규격으로 소켓형(팝형) 권장하지만 매직테이프형도 대회 요강에 의해 사용 가능하다. 벨트는 저지를 팬츠에 넣고 저지 위에 부착한다.
6. 플래그 벨트의 나머지 부분은 팬츠 속에 넣거나 벨트에 감거나 하여 바깥으로 나오지 않도록 해야 한다.
7. 항상 플래그가 허리의 좌우에 있는 것을 확인한다.
8. 허리둘레에는 플래그 외에 아무것도 착용할 수 없다.
9. 안전을 위해 마우스피스를 착용하는 하마 마우스피스는 입 밖으로 1인치(2.5cm) 이상 돌출되어서는 안된다. 또한 캡(키즈), 헤어밴드, 가죽제 헤드기어 등을 착용할 것을 권한다. 캡의 경우 금속부품이 없는 것이어야 한다. 수건, 반다나등을 머리나 목주변에 감는 것은 금한다.
10. 천연잔디 외의 그라운드에서 경기하는 경우에는 무릎보호대 (풋볼 팬츠에 니퍼드를 넣은 것도 가능) 또는 긴 저지등의 착용을 권장한다. 단 말랑말랑한 물질이어야 한다. 축구용의 정강이 보호대 같은 딱딱한 것은 착용할 수 없다.

### 제2조 부정한 장비

1. 0.5인치(1.25cm)길이 이상의 크리트가 부착된 신발이나 금속제나 포인트교환식 스파이크의 착용을 금한다.
2. 의사의 처방이 없거나 잘 부러지지 않는 물질로 된 안경류
3. 보석류(시계, 반지, 목걸이 등)는 완전하게 싸여있거나 제거되어야 한다.
4. 유니폼 부착물 (예외: 정면에 착용한 4인치(10cm)\*12인치(30cm)크기의 수건, 혹은의 기후를 위한 핸드워머)
5. 점착성 물질, 그리스, 페인트나 선수나 장비의 표면에 부착된 미끄러운 물질
6. 코치와 커뮤니케이션하기 위한 모든 전자적, 기계적 또는 다른 시그널 장치

### 제3조 코치의 장비보증

팀 감독이나 팀 감독이 지명한 대표자는 경기 전에 레프리에게 출전 선수에 대해 보고하고 다음의 조건이 모든 선수에게 충족되었음을 증명하여야 한다.

- a. 규칙에 의한 필수 장비와 부정한 장비가 무엇인지 배웠다.
- b. 규칙에 의한 필수장비를 공급받았다.

◀ ◀ ◀ 1-2 경기, 경기장, 선수, 장비

- c. 시합 중 필수 장비를 착용해야하고 어떻게 착용하는가를 교육받았다.
- d. 시합 중에 장비가 불법적으로 될 때 코칭 스태프에게 보고하도록 교육받았다.

---

---

## 제1장 ▶▶▶ 에리어와 라인

---

### 제1조 필드

필드란 경기장 규격에서 안전지역 내의 지역을 말한다.

### 제2조 필드오브플레이

필드오브플레이란 엔드존을 제외한 경계선(사이드라인과 엔드라인) 안의 지역을 말한다.

### 제3조 엔드존

엔드존이란 엔드라인과 골라인 사이의 10야드 지역을 말한다.

### 제4조 노런닝존

노런닝존이란 양 골라인 앞과 하프라인 앞의 5야드 지역을 말한다.

### 제5조 골라인

골라인은 필드오브플레이 끝에 위치한다. 골라인과 골라인 파이론은 엔드존에 속한다. 각 골라인은 볼이 선수의 소유 상태에서나 터치되었을 때 필드오브플레이로부터 분리된 수평면의 한 부분이다. 선수의 소유 상태에서는 사이드라인으로 연장된다. A팀의 골라인이란 그것을 지키는 팀의 골라인을 말한다.

### 제6조 하프라인(미들라인)

골라인사이의 중간라인을 하프라인(미들라인)이라 한다. 이 라인은 새로운 시리즈의 획득 기준이 된다.

### 제7조 스타트라인

양 사이드라인 사이의 필드 중간에 스타트 라인을 설치한다.  
모든 플레이의 시작은 이 라인상에서 행해져야한다.

### 제8조 인바운드, 아웃오브바운드

사이드라인과 엔드라인으로 둘러싸인 지역을 인바운드라고 하고 사이드라인과 엔드라인의 바깥을 아웃오브바운드라 한다.

---

## 제2장 ▶▶▶ 팀과 선수의 지정

---

### 제1조 공격팀, 수비팀

공격팀이란 볼을 보유하고 있거나 볼이 소속된 팀을 말한다. 수비팀은 반대팀을 말한다.

### 제2조 스내퍼

스내퍼란 볼을 스냅하는 공격팀 선수를 말한다.

### 제3조 쿼터백

쿼터백이란 스냅을 받는 공격팀 선수를 말한다.

### 제4조 패서

패서란 정당한 패스를 던지는 공격팀 선수를 말한다.

### 제5조 러너

러너란 라이브 볼을 소유하고 있는 선수를 말한다.

### 제6조 볼캐리어

1. 볼캐리어는 수비팀 선수로부터 달아나기 위해서 점프, 다이빙, 슬라이딩을 할

## 2-2 정의 ▶▶▶

수 없다. (바이오레이션)

2. 볼캐리어는 수비팀 선수를 피할 의무가 있다. (수비팀 선수에 돌진해서는 안된다)
3. (시니어, 레이디스, 주니어) 쿼터백은 스냅을 받은 후 그대로 볼 캐리어가 될 수 없다. 단 쿼터백의 볼을 자기편의 다른 선수에게 넘긴 다음에는 포워드패스를 받거나 스크림지라인 후방에서 백워드패스, 핸드오프를 받고 볼캐리어로서 스크림지라인을 넘을 수 있다.

(키즈) 쿼터백은 볼캐리어로서 스크림지라인을 넘을 수 있다.

4. (시니어, 레이디스, 주니어) 공격팀 스크림지라인을 한번 넘은 볼캐리어가 (쿼터백을 제외하고) 공격팀 스크림지라인 후방으로 돌아와서 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프를 할 수 없다. (반칙: 일레걸 포워드 패스)

(키즈) 공격팀 스크림지 라인을 한번 넘어선 볼캐리어는 공격팀 스크림지 라인 후방으로 돌아와 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프를 할 수 없다.

(반칙: 일레걸 포워드패스)

5. (시니어, 레이디스, 주니어) 모든 공격팀 선수는 스냅 후 7초 이상 스크림지 라인 후방에서 볼을 확보하고 있을 수 없다. 쿼터백뿐 아니라 모든 선수가 대상이다. 7초 이내에 어떤 방법으로든 스크림지라인을 넘어야 한다. (7초룰) (바이오레이션)

## 제7조 블리처

블리처란 볼이 라이브 상태에서 쿼터백이 볼을 던졌을 때까지 스크림지라인을 넘을 수 있는 수비팀 선수를 말한다. 블리처는 7야드 후방에서 한손 또는 양손을 들어 표시를 하여야 인정된다.

## 제8조 아웃오브바운드의 선수

선수나 볼이 아웃오브바운드의 어떠한 것이라도 접촉될 때 아웃오브바운드에 있다고 한다.

## 제9조 자격 물수된 선수

자격물수 선수란 경기에 더 이상 참가할 수 없다고 선언된 선수를 말한다. 이 선



수는 팀에리어를 떠나 팀 관계자의 감독아래 경기장에서 보이지 않는 곳에서 경기 종료시까지 대기해야 한다.

---

## 제3장 ▶▶▶ 다운, 스크리미지, 플레이의 정의

---

### 제1조 다운

다운이란 볼이 정당하게 스냅될 때 시작되어 볼이 데드될 때 종료되는 경기의 단위를 말한다. 다운과 다운사이란 볼이 데드된 이후의 간격을 말한다. 플레이란 다운중의 두 팀간의 행동을 말한다.

### 제2조 스크리미지 라인

각 팀의 스크리미지라인이란 볼이 레디포플레이가 되었을 때 자신의 골라인에서 볼에 가장 가까운 라인과 그 수직평면으로 사이드라인까지 연장된다.

### 제3조 전방 패스 플레이

정당한 전방 패스 플레이란 볼이 패스되어서 스크리미지라인을 넘어 성공되거나 실패되거나, 인터셉트될 때까지를 말한다.

### 제4조 런닝 플레이

런닝플레이란 정당한 전방 패스플레이를 제외한 모든 라이브 볼 동작을 말한다. 스크리미지라인 후방에서의 패스도 허용되며 런닝플레이이다.

---

## 제4장 ▶▶▶ 볼: 라이브, 데드

---

### 제1조 라이브 볼

라이브 볼(live ball)이란 플레이 중인 볼을 지칭한다. 지면에 닿기 전의 패스나 펄블은 공중에 있는 라이브 볼이다. 선수가 볼을 가지고 통제하고 있다면 선수가 볼을 확보하고 있는 것이다.

2-5 정의 ▶▶▶

## 제2조 데드 볼

데드 볼(dead ball)이란 플레이 중에 있지 않는 볼을 말한다.

---

## 제5장 ▶▶▶ 포워드, 비연드, 포워드프로그레스

---

### 제1조 포워드, 비연드

포워드, 비연드 또는 전방이라 함은 양쪽 팀에 대해 상대방 엔드라인에 대한 방향을 의미한다. 이와 역으로는 백워드나 비하인드가 있다.

### 제2조 포워드 프로그레스(최대전진지점)

포워드 프로그레스라 함은 한 팀의 볼캐리어나 공중에 있는 패스리시버의 전진 종료 지점을 나타내고, 규칙에 의해 데드가 된 볼의 최대 전진 지점을 말한다.

---

## 제6장 ▶▶▶ 지점

---

### 제1조 시행지점

시행지점이란 반칙의 벌칙을 시행하기 위한 지점을 말한다.

### 제2조 데드 볼 지점

데드 볼 지점이란 볼이 데드로 된 지점을 말한다.

### 제3조 반칙 지점

반칙지점이란 반칙이 발생한 지점을 말한다. 골라인사이의 아웃오브바운드에서 반칙이 일어난 경우의 반칙지점은 가까운 쪽의 인바운드 라인과 반칙이 일어난 지점을 통과하는 야드 라인과의 교차점이 된다.

### 제4조 아웃 오브 바운드 지점

아웃 오브 바운드 지점이란 아웃 오브 바운드가 되어 데드볼이 된 지점을 말한다.

---

## 제7장 ▶▶▶ 반칙과 바이올레이션

---

### 제1조 반칙 (파울)

반칙이란 벌칙이 규정되어 있는 규칙위반이다. 악의적인 퍼스널 파울이란 상대방을 중대한 부상의 위험에 빠뜨리게 할 수 있는 규칙 위반을 말한다.

### 제2조 벌칙 (페널티)

벌칙이란 반칙을 한 팀에 대하여 규칙에 따라 가해지는 결과로 다음의 하나 또는 더 이상이 적용될 수도 있다: 야드 손실, 다운의 상실, 자동 퍼스트다운, 자격박탈

### 제3조 바이올레이션

바이올레이션(violation)이란 거리벌칙이 규정되어 있지 않은 규칙위반이다 : 반칙과는 상쇄(offset)가 될 수 없다.

### 제4조 다운의 상실(로스오브다운)

다운의 상실이란 그 다운을 다시 할 수 있는 권리를 상실하는 것을 말한다.

---

## 제8장 ▶▶▶ 시프트, 모션

---

### 제1조 시프트

시프트란 스크리미지를 위해 레디포플레이가 된 후 다음 스냅을 하기 전에, 공격팀의 선수 2명 이상이 동시에 포지션을 바꾸는 것이다.

1. 시프트는 스냅 전에 2명 이상의 선수가 동시에 어떤 방향이든지 포지션을 변경하는 것이다. (센터는 할 수 없다)
2. 시프트 시작 전에 모든 선수가 1초 정지하고 시프트 후 스냅을 할 때에도 전원이 1초 이상 정지하여야 한다. 시프트는 플레이 시작과 혼동될 수 있는 급격한 움직임을 해서는 안된다. (반칙: 일레걸 시프트)
3. 시프트 후에 다시 시프트 또는 모션을 할 경우에는 전원 1초간 정지한 후 다시 시프트 또는 모션을 하여야 한다. (시프트의 경우에는 다시 전원이 1초 정지하여야

## 2-10 정의 ▶▶▶

한다) (반칙: 일레걸 시프트)

### 제2조 모션

모션이란 볼이 레디포플레이가 된 후 스냅을 하기 전에 공격팀의 선수 한명이 위치를 바꾸는 것을 말한다.

1. 모션할 수 있는 선수는 1플레이당 1명만이다. 모션 개시 전에 전원이 1초 이상 정지하고, 모션하는 선수를 제외한 공격팀 모든 선수는 플레이의 시작(스냅)까지 움직이지 않고 그 위치에서 정지하여 있어야 한다. (반칙: 일레걸 모션)
2. 스냅되었을 때 상대 골라인을 향해 모션하고 있어서는 안된다. 모션은 플레이의 시작과 혼동될 수 있는 급격한 움직임을 수반해서는 안된다. (반칙: 일레걸 모션)

---

## 제9장 ▶▶▶ 핸드오프, 패스, 펌블, 배팅, 킥킹

---

### 제1조 핸드오프

핸드오프란 던지지 않고 볼의 소유를 한 선수에서 다른 선수로 옮기는 것을 말한다.

### 제2조 패스

패스는 어느 방향이던 볼을 던지는 의도적인 행동이다. 패스는 볼이 선수에 의해서 캐치나 인터셉트될 때까지 또는 데드로 될 때까지를 말한다.

### 제3조 펌블

펌블이란 패스나 성공적인 핸드오프 이외의 행위로 인해 선수가 볼의 확보를 잃는 것을 말한다.

### 제4조 배팅

볼의 배팅이란 손 또는 팔로, 고의로 볼을 치거나, 고의로 그 방향을 바꾸는 것을 말한다.

## 제5조 킥킹

볼의 킥킹이란 무릎 또는 다리, 발등으로 고의로 볼을 차는 행위를 말하며 부정한 행동이다.

---

# 제10장 ▶▶▶ 패스

---

## 제1조 포워드패스, 백워드패스

포워드패스란 패스가 행하여진 지점보다 앞에서 최초로 접촉된 지점에 의해 결정된다. 스내퍼가 스냅으로 볼을 놓았을 때, 스내퍼의 손에서 미끌어졌어도 백워드패스이다.

## 제2조 뉴트럴존을 넘은 경우

정당한 포워드패스가 최초로 맞춘 것이, 뉴트럴존을 넘어선 위치의 어떤 것이라면 스크리미지 라인을 넘었다고 본다.

## 제3조 캐치, 인터셉트

캐치란 공중에 떠있는 라이브 볼을 선수가 확실하게 확보하는 행위를 말한다. 상대방의 펄볼이나 패스를 캐치하는 것을 인터셉트라 한다. 캐치나 인터셉트를 위해 두발을 땅에서 떼 선수는 그의 신체의 어느 부분이라도 인바운드내로 착지할 때 볼을 확실하게 확보하고 있어야 한다.

## 제4조 색

색이란 쿼터백이 볼을 던지기 전에 그의 플래그를 뜯는 행동을 말한다.

## 제5조 일반사항

1. 포워드패스는 공격팀의 스크리미지라인의 후방에서 1회의 플레이 중에 1번만 허용된다.(반칙: 일레걸 포워드패스)
2. 포워드패스는 스크리미지라인의 후방이라면 백워드패스 (토스, 사이드, 후방에의 패스)나 핸드오프 (전방 또는 후방에의 핸드오프)를 받은 선수도 던질 수

## 2-10 정의 ▶▶▶

있다.

3. 포워드패스를 던진 선수 외의 모든 선수는 포워드패스를 캐치할 수 있다.
4. 포워드패스를 던진 선수는 공수에 관계없이 다른 선수 중의 누군가가 볼을 터치한 후에 볼을 캐치하는 것이 가능하다. (자기가 던진 볼을 자신이 최초로 접촉하는 것은 금지된다) (반칙: 일레걸 포워드패스)
5. 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프는 공격팀 스크리미지라인의 후방에서만 가능하다. (포워드패스의 경우 반칙<일레걸 포워드패스>, 백워드패스, 핸드오프의 경우에는 바이오레이션)
6. 백워드패스, 핸드오프는 공격팀 스크리미지 라인의 후방에서라면 몇차례라도 할 수 있다.
7. 쿼터백은 센터에 직접 볼을 핸드오프할 수 없다. (반칙: 일레걸 포워드패스)
8. 포워드패스는 한발이상이 필드 안에 있으면서 볼을 확보한 경우 성공으로 본다. 점프하여 패스를 캐치하고 라인을 넘어 착지한 경우 먼저 착지한 발이 인바운드에 있었다면 성공이지만 양발이 동시 착지하였다면 실패로 본다.
9. 공격팀 선수가 패스를 던진 것과 동시에 수비팀 선수가 플래그를 탈취하였다면 패스를 던진 것이 인정된다. (이 경우 플래그를 뚫은 수비팀의 선수는 일레걸 플래그 폴의 반칙이 적용되지 않는다 또한 플래그를 빼앗긴 공격팀의 선수는 플래그가 없는 선수로 인정된다.) 던지는 동작 중에 플래그를 빼앗긴 경우에는 색이 되며 데드볼이 된다.
10. 발바닥, 손바닥이외의 부분이 지면에 접촉한 상태에서 패스를 캐치한 경우에는 패스는 성공되지만 캐치된 지점에서 데드볼이 된다.
11. 플래그가 떨어진 선수가 패스 캐치를 성공하였다면 패스는 성공으로 하고 캐치 지점에서 데드볼이 된다.
12. 패스 캐치할 때 공격팀 선수는 수비팀 선수에 대해 접촉하여서는 안된다. 밀거나 잡거나 하여서도 안된다. 또한 크게 겹치거나 끼어들어서 접촉을 발생시킨 경우도 마찬가지다. (반칙: 오픈스 패스 인터피어런스)
13. 볼을 터치해서 캐치할 때의 사이에 상대 선수가 플래그를 뚫은 경우에는 캐치한 지점에서 데드볼이 되고 플래그를 뚫은 팀이 일레걸 플래그 폴의 반칙이 부과된다.

---

## 제11장 ▶▶▶ 홀딩, 블록킹, 콘택과 태클링

---

### 제1조 홀딩

홀딩이란 상대방이나 상대방의 장비를 박고 즉각적으로 놓치 않는 것을 말한다.

### 제2조 블록킹

블록킹이란 상대방의 진로로 움직여서 접촉이 없이 상대를 방해하는 행위를 말한다. 공격팀 선수가 수비선수와 런너 사이로 움직이는 것을 블록킹이라고 한다. 선수가 제자리에 움직이지 않고 있는 것(점유권)은 비록 그가 런너와 상대방의 사이에 있다고 하더라도 블록킹이 아니다.

### 제3조 콘택 (접촉)

콘택이란 충격을 수반하여 상대에 터치하는 행위를 말한다. 효과가 없는 터치는 콘택이 아니다.

### 제4조 플래그 풀

플래그 풀이란 한손 또는 양손을 이용하여 하나 또는 그 이상의 상대방 플래그를 뜯는 것을 말한다.

### 제5조 플래그 가딩

플래그 가딩이란 런너가 신체의 어떤 부분이나 볼을 이용하여 플래그 풀을 피하려는 시도를 말한다.

---

## 제12장 ▶▶▶ 점핑, 다이빙, 스피닝

---

### 제1조 점핑

점핑이란 런너가 플래그 풀을 피하기 위해 한발 또는 두발로 그라운드를 떠나 점프하는 시도를 말한다.

### 제2조 다이빙

## 2-13 정의 ▶▶▶

다이빙이란 러너가 플래그 풀을 피하기 위해 점프하거나, 점프없이 그의 상체를 기울이는 시도를 말한다.

### 제3조 스피닝

스피닝이란 러너가 플래그 풀을 피하기 위해 그의 몸을 수평을 축으로 돌리는 시도를 말한다. 스피닝은 정당한 플레이이다.

---

---

## 제13장 ▶▶▶ 점유권, 진행권

---

### 제1조 점유권

점유권이란 제자리에 멈춰있는 선수에게 주어지는 권리이며 상대방을 접촉을 피해야 한다.

### 제2조 진행권

진행권이란 움직이는 선수에게 주어지는 권리이며 상대방은 접촉을 피해야 한다. 점유권은 진행권에 우선한다.



# 3편 피리어드, 경기시간, 선수교대

## 제1장 ▶▶▶ 경기

### 제1조 경기

1. 시합구, 플래그는 협회 공인구, 협회 공인플래그를 사용하는 것으로 하고 시합 전에 반드시 확인하여야 한다.
2. 경기 시작 전에 코인토스 등을 행하여 이긴 팀에 "공격권"이 주어진다. 진 팀은 '필드'를 선택할 수 있다.
3. 전반 종료 후 필드를 체인지하여 경기를 재개한다. 후반전에는 전반의 '필드'를 선택한 팀이 '공격'을 선택하고 다른 팀이 '필드'를 선택하여야 한다.
4. 필드상의 어떤 지점에서 볼이 데드(플레이 종료)가 되더라도 다음 플레이는 스타트 라인 상에서 개시되어야 한다.
5. (시니어, 레이디스, 주니어) 경기의 시작, 후반의 시작, 공수교대 (인터셉트 제외) 후의 플레이의 시작은 자기진영 5야드라인 상의 스타트라인에서 시작한다.  
(키즈) 경기의 시작, 후반의 시작, 공수교대 (인터셉트 제외) 후의 플레이의 시작은 자기진영 0야드라인 상의 스타트라인에서 시작한다.
6. 오피스가 4번의 공격으로 하프라인을 넘게 되면 플레이가 종료된 지점에서 다시 4번의 공격권이 주어진다.
7. 오피스가 4번의 공격으로 하프라인을 넘지 못했거나 하프라인을 넘은 4번의 공격으로 터치다운을 하지 못하였다면 공수의 교대가 된다. 교대 후에는 그때까지의 수비팀이 공격팀으로 되어 자기진영 5야드라인 상의 (키즈는 0야드라인) 스타트라인에서 경기를 시작한다.
8. 인터셉트를 한 수비팀의 선수는 볼을 리턴하는 것이 가능하다. 그 플레이가 데드볼(플레이 종료)된 지점에서 다음 공격이 시작된다.
9. 허들에 6명 이상의 선수가 참가할 수 없다 (반칙: 교대위반)  
(키즈) 경기 중 필드에는 선수 5명과 코치1명(허들코치)까지 참가할 수 있다.

### 3-1 피리어드, 경기시간, 선수교대

단 경기자의 연령, 레벨이 높은 경우에는 허들코치를 참가를 금할 것을 권한다. 허들에 6인 이상의 선수가 참가할 수 없다 (반칙: 교대위반)

10. (키즈) 허들코치는 허들 중에만 지시가 가능하고 선수가 허들을 풀게 되면 플레이가 시작되기 전에 신속하게 필드의 바깥으로 나가거나 공격팀은 레프리, 수비팀은 백저지의 후방으로 이동하여야 한다. (허들코치가 선수나 심판을 방해하여서는 안된다) (반칙: 언스포츠편라이크 컨택트)

## 제2조 오픈스 플레이

1. 플레이의 종류에는 런닝플레이와 패스플레이가 있다.
2. 플레이는 반드시 공격팀 선수에 의해 양다리 사이를 통과하는 스냅에 의해 시작되어야 한다.
3. 스냅을 하는 공격팀의 선수를 센터(C), 스냅을 직접 받는 공격팀 선수를 쿼터백(QB)라 한다.
4. 센터는 자기진영의 스크리미지라인의 바로 앞에 있어야 한다. (반칙: 폴스스타트(부정출발), 직접 핸드오프로 스냅을 받는 위치에 있는 선수는 1명이어야 한다. (반칙: 일레걸 모션)
5. 센터는 스냅 전에 볼을 지면에서 떨어뜨리면 안된다. 또한 볼을 잡았을 때 볼의 장축이 엔드존 방향을 향하고 있어야 하고 신체가 뉴트럴존을 넘어서는 안된다 (반칙: 폴스스타트)
6. 스냅은 센터가 볼을 움직이기 시작할 때 시작되고 센터의 손에서 볼이 떨어질 때 종료되며, 신속하고 연속적으로 행해져야 한다.



(시니어, 레이디스, 주니어) 공격팀 선수는 볼캐리어의 진로를 확보하기 위해 수비팀 서수의 진로를 방해하거나 접촉하거나 할 수 없다. 특히 상대 러서의 진로를 방해해서는 안된다 (반칙: 일레걸 컨택트)

(키즈) 볼캐리어 이외의 공격팀 선수는 신체접촉이 없는 ‘스크리미지 블록’을 하는 것은 가능하다. 스크리미지 블록은 팔꿈치를 겨드랑이에 붙이고 양손을 펴서 어깨폭 이내의 전면에 둔 자세여야 한다. 양 팔꿈치를 신체에서 떨어뜨려서는 안된다. (반칙: 일레걸 컨택)



7. (시니어, 레이디스, 주니어) 노런닝존에서 플레이를 시작할 때는 런닝플레이를 할 수 없다 (바이오레이션)
8. 볼캐리어가 볼을 확보하고 볼이 데드가 된 경우 (‘볼이 데드될 때’ 참조)에는 허리(허리의 중심)가 있던 지점이 데드볼의 지점이 된다. 터치다운의 판정도 볼캐리어의 허리가 있던 지점을 기준으로 한다.
9. 플레이 중에 아웃오브바운드에 나간 공격팀 선수는 상대방이 터치하기 전에는 볼을 터치할 수 없다. (바이오레이션)
10. 선수가 필드 안으로 플레이북을 가지고 들어갈 경우에는 플레이북을 지면에 놓고 플레이할 수 없다. 플레이북은 팬츠의 등부분에 집어넣고 플레이하는 것이 좋지만 플래그를 뜯는 것이 방해되어서는 안된다. (반칙: 언스포츠맨라이크 컨택트)

### 제3조 디펜스 플레이

1. 플래그를 뺏을 때는 점프, 다이빙, 슬라이딩을 할 수 없다. (반칙: 일레걸 콘택)
2. 볼캐리어 이외의 공격팀 선수의 플래그를 뺏을 수 없다. (반칙: 일레걸 플래그 풀)
  - 1) 혼자서 볼을 확보하고 있는 것처럼 보이는 공격팀 선수의 플래그를 뺏은 경우에도 반칙을 적용한다.
  - 2) 2인 이상의 공격팀 선수가 핸드오프 또는 핸드오프 페이크 (핸드오프하는 것처럼 보이는 동작)를 한 때, 볼을 확보하고 있지 않은 선수의 플래그를 빼앗은 경우에는 반칙이 적용되지 않는다.
  - 3) 1), 2)의 경우에서 플래그를 빼앗긴 공격팀 선수가 그 후 볼을 확보한 경우에는 그 지점에서 데드볼이 된다.
3. 볼캐리어가 보유한 볼을 때리거나 굽어내어서 볼을 탈취할 수 없다. (반칙: 일레걸 콘택트)
4. (시니어, 레이디스, 주니어) 스크리미지라인을 넘어 쿼터백의 플래그를 뺏기 위해 가는 (패스 러시) 경우에는 스냅시 스크리미지라인으로부터 7야드 후 방에 정지하고 스냅 전 한손을 들어 러셔임을 알려야 한다. 잔발을 뛰거나 뒤에서부터 뛰어와서 스타트할 수 없다. (7야드 룰) (반칙: 일레걸 러시) (키즈) 수비팀의 스크리미지라인은 볼의 끝으로부터 3야드 떨어진 위치이다. 수비팀 선수는 플레이 시작전에 이 라인을 넘을 수 없다. (반칙: 오프사이드)
5. (시니어, 레이디스, 주니어) 쿼터백이 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프를 한 경우 볼을 던진 지점에서 7야드 룰은 무효가 되고 어떤 수비수라도 스크리미지 라인을 넘을 수 있다. (키즈) 플레이가 시작되면 모든 수비팀 선수는 수비팀 스크리미지라인을 넘어 자유롭게 볼캐리어의 플래그를 빼앗을 수 있다.
6. 수비팀 선수가 패스플레이를 방해하기 위해서, 패스를 던지려고 하는 공격팀선수 (패서)에 대해 손을 들고 바로 위로 점프하는 것은 허용되지만 손을 들어 덮치려 하거나 손을 들고 돌진하거나 하여 패서에 접촉할 수 없다. 패서의 손을 떠나지 않은 볼을 접촉할 수 없다. 또한 패스를 던진 공격팀

선수에 접촉할 수 없다. (반칙: 일레걸 콘택)

7. 수비팀 선수가 패스플레이어를 방해하기 위해서, 패스를 캐치하려고 하는 공격팀 선수에 대해 접촉하여서는 안된다. 밀거나 잡거나 할 수 없다. 또한 크게 걸치거나 끼어들어서 접촉을 발생시킨 경우도 마찬가지다. (반칙: 디펜스 패스 인터피어런스)

8. 공격팀의 포워드패스, 백워드패스는 인터셉트하여 리턴(상대 엔드존을 행해 달리는)할 수 있다. 단 리턴하는 선수는 어떤 방법으로든 자기편 선수에게 볼을 건넬 수는 없다. (바이오레이션)

9. (시니어, 레이디스, 주니어) 리턴하고 있는 선수의 진로를 확보하기 위해 상대 선수를 블록하거나 진로를 방해할 수 없다. (반칙: 일레걸 콘택)

(키즈) 스크린 블록을 받으면 수비팀 선수는 피할의무가 있다. 의도적으로 스크리미지 블록에 돌진할 수 없다. 스크리미지 블록을 손을 사용하여 물리칠 수 없다 (반칙: 일레걸 콘택)

---

## 제2장 ▶▶▶ 피리어드의 시작

---

### 제1조 전반

경기 시작 3분전 레프리는 양팀의 필드 캡틴을 필드 중앙에 불러 코인 토스를 하여야 한다. 방문팀의 주장이 코인 토스를 선택할 수 있다.

토스에서 이긴 팀은 자신의 진영 5야드지점에서 볼을 스냅하여 먼저 플레이를 시작한다. 토스에서 진 팀은 자신이 지켜야 하는 골라인을 선택하여야 한다.

킥오프는 행하지 않는다.

### 제2조 후반

전반전과 후반전 사이에 양팀은 자신이 지켜야 하는 골라인을 바꿔야 한다. 토스에서 진팀은 자기 진영 5야드 지점에서 볼을 스냅하여 플레이를 시작한다.

### 제3조 연장 피리어드

전,후반이 종결된 후 경기의 스코어가 동점이 되었을 때 다음 중 한가지 방법을

### 3-2 피리어드, 경기시간, 선수교대 ▶▶▶

선택한다.

1. 무승부로 경기 종료
2. 서든데스 방식으로 승패를 결정, 선수공의 선택은 코인 토스로 한다.
3. 타이브레이크시스템을 적용한다.
4. (키즈) 각기 다른 선수가 터치다운(익스트라 포인트를 포함)을 많이 한 팀의 승리로 한다.

(타이브레이크 방식1)

- a. 2분의 휴식 후 레프리는 어떤 골라인을 사용할 것인가를 선언하고 경기의 처음처럼 필드의 중앙에서 코인토스를 한다.
- b. 토스의 승자는 공격과 수비중에서 선택을 하고, 공격팀이 피리어드를 시작한다.
- c. 타임아웃은 허용되지 않는다.
- d. 연장피리어드는 트라이를 제외한 피리어드 중에서 수비팀이 득점을 한 경우를 제외하고 하프라인(미들라인)에서 스냅으로 시작되는 두 개의 시리즈로 구성된다.
- e. 각 팀은 시리즈 동안 익스트라 포인트(1,2점)를 포함하여 득점하거나 실패할 때까지 볼을 확보한다. 볼의 팀 확보 변경 후 데드로 선언될 때까지는 라이브 볼이다. 시리즈는 두 번째 소유의 교대로 종료된다.
- f. 피리어드(두개의 시리즈)가 끝나고 여전히 동점이면 새로운 피리어드가 시작된다.
- g. 정규 피리어드와 연장 피리어드 동안 많은 득점을 한 팀이 경기의 승자가 된다.

(타이브레이크 방식2)

- d. 골라인 전방 5야드 지점 (시니어, 레이디스, 주니어는 노러닝존)에서 양팀 각 1 플레이를 실시.
- e. 양팀의 공격이 종료된 시점(제1피리어드)의 점수가 많은 팀(익스트라포인트는 미시행)의 승리로 하고 동점인 경우에는 제2피리어드를 같은 순서로 시행한다.
- f. 계속해서 같은 순서로 승패가 날 때까지 실시한다. 선수공의 선택은 코인토스로 한다.
- g. 타이브레이크 실시의 경우 인터셉트한 수비팀 선수가 볼을 리턴하는 것도 가능

하다. 엔드존까지 리턴하는 경우 수비팀에 점수가 부여된다. 후공팀이 득점을 올린 경우에는 후공을 하지 않고 그 지점에서 후공팀의 승리로 결정된다. 타이브레이크에서의 득점은 1점으로 한다.

#### 제4조 토너먼트 타이브레이크 시스템

만약 2팀이나 그 이상의 팀이 동일한 성적(승-패-무승부)을 기록했다면 아래의 단계로 순위를 결정한다.

1. 팀간 승률
2. 팀간 골득실 차
3. 팀간 획득 점수
4. 전체 골득실 차
5. 전체 획득 점수
6. 코인 토스

---

### 제3장 ▶▶▶ 경기시간

---

#### 제1조 피리어드와 휴식시간의 길이

전체 경기 시간은 40분으로 20분짜리 2개의 전, 후반으로 나누어지며 전후반 사이에 2분간의 휴식시간이 주어진다.

전후반의 시작으로부터 18분간 러닝타임 (타임아웃을 한 경우에만 계시 중지) 나머지 2분(투 미니츠 워닝)은 정식계시로 한다.

#### 제2조 피리어드 시간의 연장

라이브 볼 반칙을 제외하고 다운이 플레이 될 동안 피리어드가 연장된다. 다운중에 발생한 벌칙이 수락되거나 오프세팅되었을 때 다운은 반복된다. 볼이 데드되고 레프리가 피리어드의 종료를 선언해야 피리어드가 종료된다.

#### 제3조 계시 장치

경기시간과 25초 계시는 게임클락으로 측정되는데 게임클락은 심판에 의해

### 3-3 피리어드, 경기시간, 선수교대 ▶▶▶

조작되는 스톱워치나 해당 심판의 지시에 의해 정당하게 수행하는 보조원이 조작하는 장치를 말한다.

#### 제4조 계시 시작

게임클락은 스냅에 의해 계시를 시작한다.

1. (시니어, 레이디스, 주니어) 오픈스는 최초의 레디포플레이 후 25초 이내에 플레이를 시작하여야 하며 다음플레이부터는 전 플레이 종료 후 40초 이내에 플레이를 시작하여야 한다. 아래의 경우에는 25초 이내에 플레이를 시작하여야 한다. (반칙: 딜레이오브게임)

- 1) 전, 후반 최초의 공격시
- 2) 공수교대 후 (턴오버 포함)
- 3) 반칙의 적용 후
- 4) 팀 타임아웃 후
- 5) 레프리 타임아웃 후

(주니어) 오픈스는 최초의 레디포플레이후 30초 이내에 플레이를 시작하여야 하며 다음플레이부터는 전 플레이 종료 후 40초 이내에 플레이를 시작하여야 한다. 선수들의 연령이나 레벨, 그라운드 사정에 따라 30~60초까지 운용할 수 있다.

#### 제5조 계시의 정지

게임클락은 각 피리어드가 종료되었을 때, 어느 한 팀이 타임아웃을 요청하였을 때, 부상자를 위한 타임아웃이나, 심판이 타임아웃이 요청할 때 정지된다.

전후반 2분이내에서는 아래의 경우 계시가 중지된다.

1. 퍼스트 다운이 주어지거나 팀의 소유가 바뀔 때
2. 벌칙을 수행할 때
3. 볼이나 볼캐리어가 아웃오브바운드에 나갔을 때
4. 패스가 실패되었을 때
5. 득점이 났을 때
6. 타임아웃이 허락되었을 때

게임클락은 2분이내의 트라이나, 피리어드의 연장 동안, 연장 피리어드 동안에는 작동하지 않는다.



## 제6조 일반사항

1. 플레이 개시 전에 2분이 남는 경우에는 2분에서 계시를 멈추고 투미니츠워닝을 선언하고 다시 레디포플레이를 선언한다. 플레이 중에 2분을 지나는 경우에는 플레이 종료 후 계시를 중지하고 투미니츠워닝을 선언하고 그 남은 시간이 경기시간으로 한다. (2분으로 돌아가지 않는다)
2. 최후의 플레이에서 반칙이 있고 남은 시간이 없는 경우에는 피반칙팀이 그 반칙을 포기하지 않는 한 최후의 1플레이를 부여한다.
3. 최후의 플레이에서 터치다운이 되고 남은 시간이 없더라도 엑스트라포인트는 시행한다.
4. 대회의 규모나 운영에 따라 시험시간에 관한 항목(경기시간, 하프타임의 시간, 타임아웃의 숫자, 전후반의 계속등)을 변경할 수 있다. 이 항목들의 변경 시에는 사전에 대회요강으로 규정해두어야 한다.

---

## 제4장 ▶▶▶ 타임아웃

---

### 제1조 일반사항

1. 각 팀은 전후반 각 2회 최대 4개의 60초 타임아웃을 사용할 수 있다.
2. (시니어, 레이디스, 키즈) 팀 타임아웃은 필드내의 모든 선수가 타임아웃을 신청할 수 있다. 헤드코치의 타임아웃 신청은 대회 요강에 있는 경우에 한한다.  
(키즈) 팀 타임아웃은 필드내의 모든 선수와 허들코치가 신청할 수 있다. (헤드코치의 타임아웃 신청은 대회요강에 있는 경우에 한한다.)
3. 팀타임 아웃을 한 때에는 런닝타임 중이어도 계시를 멈추고 타임아웃 후의 스냅에서부터 계시가 시작된다.
4. 심판은 필요한 경우 타임아웃을 할 수 있다 (레프리 타임아웃)
5. 계시 중에 레프리 타임아웃을 한 경우에는 레디포플레이에서부터 계시를 시작한다. 또한 시계가 멈춘 상황에서 레프리 타임아웃을 한 경우에는 스냅에서부터 계시를 시작한다.

3-4 피리어드, 경기시간, 선수교대 ▶▶▶

## 제2조 타임아웃의 선언

레프리는 어떤 이유로 경기를 중단시키고자 할 때 타임아웃을 선언해야 한다. 모든 타임아웃은 어느 한 팀이나 심판에 의해서 요청되어야 한다.

## 제3조 팀 타임아웃

레프리는 볼이 데드되었을 때 어떤 코치나 인바운드내의 선수가 요청하면 타임아웃을 허락해야 한다. 각 팀은 전후반 각 2번의 타임아웃을 요청할 수 있고 이 타임아웃은 다음 피리어드로 넘어가지 않는다.

## 제4조 부상선수를 위한 타임아웃

부상선수가 발생한 경우 어떠한 심판이라도 타임아웃을 선언할 수 있다. 부상선수는 최소 1회 이상의 다운을 경기에 참가할 수 없다.

## 제5조 타임아웃 시간

팀타임아웃의 시간은 90초를 초과할 수 없다.

주: 60초가 지난 후 레프리는 양팀에 알리고 레디포플레이를 선언한다.

다른 타임아웃은 레프리가 목적 수행에 필요하다고 보는 이상의 시간을 초과할 수 없다.

## 제6조 레프리의 보고

레프리는 팀 타임아웃 종료시간 30초 전에 이와 같은 사실을 알리고 5초 후에 볼의 레디포플레이를 선언한다.

만일 게임클락을 공식 계시시계로 사용하지 않을 때에는 각 하프에 있어 남은 시간이 2분일 때 모든 코치에게 알려 주어야 한다.

# 4편 볼인플레이, 데드 볼

## 제1장 ▶▶▶ 볼인플레이, 데드 볼

### 제1조 데드 볼이 라이브 볼로 되는 경우

데드 볼은, 레디포플레이 후 정당하게 스냅될 때 라이브 볼이 된다. 레디포플레이 전에 스냅이 되면, 데드 볼인 상태이다.

### 제2조 라이브 볼이 데드 볼로 되는 경우

라이브 볼은 아래의 경우 데드 볼이 되며 심판은 휘슬을 불어야 한다.

1. 볼캐리어의 플래그가 떨어진 때  
플래그를 빼앗긴 선수가 패스를 캐치한 경우에는 캐치한 지점에서 데드볼.
2. 볼캐리어가 사이드라인을 밟거나 사이드라인을 나갔을 때 (아웃오브바운드)
3. 볼캐리어의 플래그가 빼앗기지지는 않았지만 선수가 밀집하여 플레이가 더 이상 전진할 수 없다고 판단된 때, 플레이의 계속이 위험하다고 판단된 때,
4. 볼캐리어의 플래그가 미끌어져 움직여 빼앗기 곤란하다고 판단될 때
5. 러너의 손이나 발을 제외한 신체의 어떤 부분이라도 그라운드에 닿았을 때
6. 러너가 무릎을 그라운드에 닿은 척 했을 때
7. 볼을 소유한 선수의 플래그가 1개 이하로 되었을 때
8. 볼캐리어가 볼을 펴물렸을 때
9. 부정한 킥이 행하여졌을 때
10. 스냅, 백워드패스, 핸드오프의 실패에 의해 볼이 그라운드에 닿았을 때
  - 1) 위의 1~9의 경우에는 그 지점에서 가장 가까운 스타트라인이 다음 공격지점이 된다.
  - 2) 볼캐리어가 볼을 확보하고 있을 때 데드볼이 되면 허리(허리의 중심)가 있는 지점이 데드볼 지점이 된다.

#### 4-1 볼인플레이, 데드 볼, 아웃오브바운드 ▶▶▶

3) 10의 경우, 스냅, 백워드패스, 핸드오프를 한 지점보다 전방에서 지면에 닿은 때에는 스냅, 백워드패스, 핸드오프한 지점을 데드볼지점으로 한다.

##### 11. 포워드패스가 지면에 닿았을 때(패스 실패시)

경우에는 그 공격 개시지점(프리비어스 스팟)에 되돌아가서 다음 공격이 시작된다.

##### 12. 잘못된 휘슬이 나왔을 때

볼이 선수의 확보하에 있는 경우에는 볼을 확보하고 있는 팀은 휘슬지점에서 다음 다운이 행해지거나 전다운을 반복하거나를 선택할 수 있다. 볼이 패스중인 경우에는 전 다운을 반복한다.

### 제3조 공수교대가 되는 때

1. 득점 후

2. 인터셉터 후

3. 공격팀이 네번의 공격으로 하프라인(미들라인)을 넘지 못했거나 하프라인(미들라인)을 넘은 후 네번의 공격으로 터치다운을 못한 경우

# 5편 다운의 시리즈와 시리즈 변경선

---

## 제1장 ▶▶▶ 시리즈의 시작, 종결 및 갱신

---

### 제1조 시리즈가 주어질 때

각 피리어드의 시작과 득점 후, 세이프티, 터치백, 팀 소유 변경 후 스냅에 의해 볼을 플레이할 수 있는 4번의 연속된 스크림지다운의 시리즈가 주어진다. (S8)

새로운 시리즈는 아래의 경우 부여된다.

- a. 볼 데드가 선언되었을 때, 하프라인(미들라인)이나 하프라인(미들라인)을 넘은 지점에서 볼을 정당하게 확보하고 있는 A팀에게는 새로운 시리즈가 주어진다. 만약 벌칙에 의해 하프라인(미들라인) 후방으로 벌퇴하였을 경우 새로운 퍼스트 다운은 주어지지 않는다.
- b. 수락된 반칙으로 퍼스트 다운이 주어질 때

---

## 제2장 ▶▶▶ 벌칙후의 다운과 확보

---

### 제1조 팀 확보 변경 전의 반칙

팀 확보의 변경 전의 다운 중에 반칙이 발생하면, 벌칙이 다운의 상실이나, 퍼스트다운이 명시되어 있거나, 또는 벌칙을 적용하고도 하프라인(미들라인)을 넘어간 경우를 제외하고는 볼은 공격팀에 소속되고 다운은 반복된다.

### 제2조 팀 확보 변경 후의 반칙

팀 확보 변경 후의 다운 중에 일어난 반칙이 발생하면 반칙이 일어났을 때 볼을 소유한 팀의 소속이 된다. 다음 다운은 퍼스트다운이 된다.

## 5-2 다운의 시리즈와 시리즈 변경선 ▶▶▶

### 제3조 벌칙의 사절

벌칙이 사절되면, 다음의 다운 수는 그 벌칙이 발생하지 않았을 때와 같은 다운이 된다.

### 제4조 다운과 다운사이의 반칙

다운과 다운사이에 발생한 반칙 후, 다음의 다운 수는 B팀의 벌칙을 시행한 후 볼이 하프라인(미들라인)을 넘지 않거나 자동 퍼스트다운을 수반하지 않는 한 그 반칙이 일어나기 전에 설정된 다운 수와 동일하다.

### 제5조 양 팀이 같이 반칙을 범하였을 때

다운 중 서로 상쇄되는 반칙이 일어났을 경우, 해당 다운은 반복된다.

---

## 제1장 ▶▶▶ 스크리미지

---

### 제1조 볼 레디포플레이

a. 볼은 레디포플레이가 선언된 후 플레이 할 수 있다. (S1)

벌칙 - 5야드 (S19)

b. 볼은 레프리가 레디포플레이를 선언한 후 25초 이내에 플레이되어야 한다.

벌칙 - 5야드 (S21)

### 제2조 스냅으로 시작

플레이는 사이드라인 사이의 스타트라인에서 정당한 스냅에 의해 시작된다. 스냅되기 전 볼의 장축은 스크리미지라인과 직각이 되어 있어야 한다.

정당한 스냅이란 그라운드 위치에서 빠르고 연속적인 한손 또는 양손의 백워드 모션에 의해 후방으로 건네지거나 패스되는 것을 말한다. 스냅이 반드시 양다리사이에서 할 필요는 없다.

스내퍼가 볼을 터치한 후, 볼을 들어올리거나 앞으로 내밀어서는 안된다.

벌칙 - 5야드 (S19)

### 제3조 공격팀의 필요조건

스크리미지 라인상의 선수에 대한 제한은 없다.

a. 스내퍼가 볼을 터치하고 스냅되기 전 모든 선수는 인바운드의 스크리미지 라인 후방에 있어야 한다.

b. 모든 공격팀 선수는 볼이 스냅되거나 모션을 시작하기 전 완전히 멈춰서 1초간 정지하여야 한다.

## 7-1 볼의 스냅 및 패스 ▶▶▶

c. 공격팀 선수는 부정출발(폴스타트)을 해서는 안되며, 플레이의 시작과 같은 움직임도 안된다.

d. 스냅이 시작될 때 한명의 선수는 모션을 할 수 있지만 상대방의 골라인을 향한 모션은 할 수 없다.

### **벌칙 - 5야드 (S19)**

e. 쿼터백은 볼을 릴리즈한 뒤 되받은 경우를 제외하고 볼을 가지고 스크리미지 라인을 넘을 수 없다. (예외: 키즈규정)

f. 볼이 상대방의 5야드 라인상이나 이내 (노런닝존)에 있을 경우, 공격팀은 패스 플레이만 할 수 있다.

### **벌칙 - 5야드 (S19)**

g. 쿼터백은 스냅을 받은 후 7초 이내에 패스를 던져야 한다. 만약 이 제한을 넘게 되면 볼은 데드 볼이 된다.

### **벌칙 - 스크리미지 라인에서 다운의 상실 (S21 + S9)**

#### 제4조 수비팀의 필요조건

a. 스내퍼가 볼을 터치하고 스냅되기 전 모든 선수는 인바운드의 스크리미지 라인 후방에 있어야 하며 볼에 터치하여서는 안된다.

b. 수비팀의 선수는 공격팀이 플레이를 준비할 때 상대방을 혼란시킬 수 있는 어떠한 말이나 신호를 해서는 안 된다.

### **벌칙 - 5야드 (S18)**

c. 스냅시 블리처는 스크리미지 라인에서 7야드 이상 떨어져 있어야 하며 한손을 들어 자신이 블리처임을 심판에 알려야 한다. 모든 다른 수비선수는 볼이 핸드오프되거나 핸드오프의 페이크가 있거나 쿼터로부터 패스가 된 이후에 스크리미지 라인을 넘을 수 있다.

### **벌칙 - 5야드, 시행기점은 스크리미지 라인 (S18)**

## **제4조 볼 건네기 (핸드오프)**

공격팀은 스크리미지 라인 후방에서는 몇 차례라도 핸드오프를 할 수 있다.

a. 스크리미지 라인을 넘어선 선수에게는 핸드오프할 수 없다.

b. 스내퍼에게는 전방(포워드) 핸드오프를 할 수 없다.



---

## 제2장 ▶ ▶ ▶ 백워드패스와 펄블

---

### 제1조 백워드 패스

볼의 소유의 변화가 없는 한, 런너는 스크리미지 라인 후방에서 백워드 패스를 할 수 있다.

벌칙 - 5야드 (S35)

### 제2조 패스와 펄블의 성공

유자격 리시버에 캐치된 패스나 상대에 캐치된 펄블은 라이브 볼이고 상대방의 엔드존에서 이루어진 것이 아니라면 플레이는 계속된다.

펄블이 팀 동료에 의해 캐치되면 볼은 데드가 되고 펄블지점에서 펄블을 한 팀에 소속된다.

### 제3조 패스와 펄블의 실패

패스나 펄블이 선수에 의해 확실하게 통제되기 전에 그라운드에 터치되면 데드 볼이 된다. 리시버가 두발을 지면에서 떼어 패스를 캐치하고 아웃오브바운드에서 지면으로 돌아오면 패스의 실패가 된다. (S10)

포워드패스가 실패되면 볼을 프리비어스 지점에서 패스를 한 팀의 소유가 된다. 백워드패스나 펄블이 실패되면 볼은 최종 소유 지점에서 펄블을 한 팀의 소유가 된다.

### 제4조 부정한 터치 (일레걸 터치)

쿼터백을 포함하며 모든 인바운드의 선수는 패스나 펄블을 터치, 배팅, 캐치할 유자격 선수이다. 다운 중 스스로 아웃오브바운드로 나간 선수는 인바운드나 공중에 있는 패스를 터치할 수 없다. 만약 공격팀 선수가 수비팀에 의해 아웃오브바운드로 나가서 즉시 인바운드로 복귀하였다면 그는 유자격선수이다.

---

## 제3장 ▶▶▶ 포워드패스

---

### 제1조 정당한 포워드패스

팀 확보의 변경 전에, 패스가 스크리미지 라인 후방에서 던져진 경우에 한하여, 스크리미지다운 중 1회만 포워드패스를 할 수 있다.

### 제2조 부정한 포워드패스

다음은 부정한 포워드패스이다.

- a. 공격팀 선수가 볼을 놓을 때 신체 전부가 뉴트럴존을 넘어 던진 경우.
- b. 스크리미지라인을 넘은 런너가 던진 경우
- c. 공격팀에 의한 동일다운 중 두 번째의 포워드패스
- d. 다운 중 볼의 팀 소유가 변경된 후 던져진 포워드패스

**벌칙 - 5야드, 팀 소유의 변경전 공격팀의 반칙은 다운의 상실 (S35 + S19)**

### 제3조 패스인터피어런스

패스 인터피어런스는 스크리미지라인을 넘어선 정당한 포워드 패스 다운 중에만 적용된다. 인터피어런스가 성립되기 위해서는 접촉이 필요하다.

패스인터피어런스는 패스가 공중에 있는 동안 상대선수에 접촉하여 방해하는 것을 말한다. 상대를 피하는 것은 수비선수의 책임이다. 2명 또는 그 이상의 선수가 동시에 그리고 상대를 방해할 의도없이 포워드패스된 볼에 터치, 캐치 또는 배팅하는 것은 방해(인터피어런스)가 아니다. 양팀의 유자격 선수는 볼에 대해 동등한 권리를 가진다.

**벌칙 : 공격팀에 의한 패스인터피어런스: 프리비어스지점에서 10야드와 다운의 상실[S33 + S9]**

수비팀에 의한 패스인터피어런스: 반칙지점에서 자동 퍼스트 다운 (S33 + S8) 만약 반칙지점이 수비팀의 엔드존 안쪽이면 볼을 2야드 지점에 놓는다.

**노트: 패스가 던져지기 전의 접촉이나 스크리미지 라인을 넘지 않은 경우 패스 인터피어런스가 아닌 접촉 반칙이 된다.**

---

 제1장 ▶▶▶ 득점
 

---

## 제1조 득점

1. 터치다운 — 6점

2. 트라이 — 1점 또는 2점

(시니어, 레이디스, 주니어)

1점 추가 — 골라인 전방 5야드 지점에서의 공격(노러닝존이되기 때문에 패스플레이만 가능)에서 터치다운

2점 추가 — 골라인 전방 12야드 지점에서의 공격(노러닝존이 아니기 때문에 러닝, 패스 플레이 가능)에서 터치다운

(키즈)

1점 추가 — 골라인 전방 5야드 지점에서의 공격으로 터치다운

2점 추가 — 골라인 전방 10야드 지점에서의 공격으로 터치다운

수비팀이 엑스트라포인트의 플레이에서 인터셉트하여 리턴 터치다운을 한 경우에는 1점 추가공격이거나 2점 추가공격이거나 수비팀에는 2점이 주어지고 공수교대가 된다. 도중에 데드볼이 된 경우에는 어느 팀도 득점없이 공수교대.

3. 세이프티 — 2점

(시니어, 레이디스, 주니어)

1) 볼을 가진 공격팀 선수가 자기진영 엔드존에서 플래그를 빼앗긴 경우

2) 볼을 가진 공격팀 선수가 엔드존을 형성하는 엔드라인, 사이드라인을 밟거나 엔드존의 바깥으로 나간 경우

3) 스냅, 백워드패스, 핸드오프의 실패, 펄블등에 의해 볼이 엔드존 안에서 떨어지거나 엔드존 바깥으로 나간 경우

4) 공격팀의 엔드존내에서 공격팀 선수가 반칙을 한 경우

상기의 경우를 세이프티라고 한다. 득점을 얻은 팀(수비팀)이 자기진영 50야드에서 다음 공격을 시작한다.

(키즈) 세이프티 —— 득점이 인정되지 않음

시니어, 레이디스, 주니어의 1-3항을 세이프티라고 한다. 세이프티가 일어난 경우 즉시 데드볼. 자기진영 00야드에서 다음 공격이 시작된다.

#### 4. 터치백

(시니어, 레이디스, 주니어)

수비팀의 엔드존에서 인터셉트가 있고 그대로 데드가 된 경우, 인터셉트한 팀이 자기진영 50야드 라인에서 공격을 시작한다.

(키즈)

수비팀의 엔드존에서 인터셉트가 있고 그대로 데드가 된 경우, 인터셉트한 팀이 자기진영 00야드라인에서 공격을 시작한다.

## 제2조 몰수 경기

몰수경기 또는 중단된 후 나중에 몰수되는 서스펜디드 게임의 특징은, 몰수당한 팀이 0점, 상대팀을 1점으로 한다. 상대팀이 그 시점에서 이기고 있는 경우에는 그때의 득점으로 한다.(규칙 3-3-3-a,b, 규칙 9-2-3-a, b)

---

---

## 제2장 ▶▶▶ 터치다운

---

### 제1조 득점이 되는 경우

다음의 경우에 터치다운이 된다.

- a. 러너가 확보한 볼이 필드오브플레이로부터 상대방 골라인(평면)을 통과했을 때
- b. 선수가 상대방 엔드존에서 패스나 펌블을 캐치했을 때

---

---

## 제3장 ▶▶▶ 트라이다운

---

### 제1조 득점이 되는 경우

트라이의 결과가 터치다운이나 세이프티가 되면 규정된 득점이 주어된다.

## 제2조 득점 기회

트라이는 어느 팀이든 1점 또는 2점의 득점을 받을 수 있는 추가 다운을 말한다.

- a. 6점 터치다운한 팀이 플레이를 시작한다. 만약에 터치다운이 피리어드 시간이 종료되는 다운 중에 발생했다면, 트라이는 시행되어야 한다.
- b. 트라이는 스크리미지다운이고 레디포플레이로 시작한다.
- c. 스냅은 상대방 5야드라인(1점)이나 12야드라인(2점)의 스타트라인에서 시작된다.
- d. 트라이는 어느 팀이든 득점을 하거나 볼이 데드가 되면 종료된다.
- e. 벌칙에 의해 트라이를 반복하거나 스커어를 부여하거나 트라이를 종료할 수 있다.

---

---

## 제4장 ▶ ▶ ▶ 세이프티

---

### 제1조 득점이 되는 경우

다음과 같은 경우는 세이프티이다.

- a. 실패된 포워드패스나 펄블을 제외하고, 볼이 골라인 후방에서 데드가 되고, 그 볼이 골라인을 넘어가게 한 책임이 수비팀에 있는 경우
- b. 벌칙의 시행결과 볼이 반칙을 한 팀의 골라인이나 후방에 있게된 경우

### 제2조 세이프티 후의 스냅

세이프티가 선언된 후, 볼은 득점을 얻은 팀의 5야드라인에서 플레이를 시작한다.

---

---

## 제6장 ▶ ▶ ▶ 터치백

---

### 제1조 선언될 때

다음과 같은 경우는 터치백이다.

- a. 실패된 포워드패스나 펄블의 경우를 제외하고 볼이 골라인 후방에서 데드가 되고, 그 볼이 골라인을 넘어가게 한 책임이 공격팀에 있는 경우

- b. 수비팀이 인터셉트나 펄스를 캐치하고 그 원동력으로 자신의 엔드존에 들어간 경우.

## **제2조 터치백 후의 스냅**

터치백이 선언된 후, 볼은 수비팀의 5야드라인에서 플레이를 시작한다.

## 제1장 ▶▶▶ 접촉반칙

## 제1조 접촉

- a. 모든 선수는 상대방선수와 심판에 접촉할 수 없다.
- b. 모든 선수는 다른 선수를 밟거나, 올라타거나, 걸터앉을 수 없다.
- c. 모든 선수는 다른 선수를 붙잡을(홀딩) 수 없다.
- d. 모든 선수는 장소에 대한 선점권을 가진다. 상대선수는 접촉을 피해야 한다.
- e. 러너는 상대선수와의 접촉을 피해야할 의무가 있다.
- f. 모든 공격팀 선수는 볼이 던져지거나 러너가 스크리미지라인을 넘을 때까지 진로에 대해 우선권을 가진다.
- g. 만약 7야드를 떨어진 선수가 스냅전에 한손을 머리위로 올려 불리처임을 알린다면, 쿼터백에 다가갈 수 있는 권리를 가진다.

벌칙 : 10야드 (S38)

## 제2조 상대에 대한 타게팅

- a. 진로에 대한 우선권을 가진 선수라 할지라도 상대방을 겨냥해서 다가가거나 접촉을 하여서는 안된다.
- b. 러너의 볼을 빼앗으려 해서는 안된다.

벌칙 : 10야드 (S38)

## 제3조 경기의 방해

- a. 어떠한 교대선수나 감독, 코치라도 경기중에 볼이나 선수 심판을 방해해서는 안된다.

벌칙 : 10야드 (S28)

b. 6명이나 그 이상의 선수의 참가는 부정한 참가이다.

**벌칙 : 5야드 (S28)**

---

## 제2장 ▶▶▶ 비접촉 반칙

---

### 제1조 비신사적인 행위

a. 악의적이거나 모욕적이 행동을 일으키는 욕설이나 위협적이거나 음란한 말이라 제스처

b. 선수가 볼을 다음 지점에 돌려놓지 않거나 데드된 지점근처에 놓아두지 않을 때

**벌칙 : 10야드, 데드 볼 파울로 시행 (S27)**

### 제2조 불공정한 행위

a. 모든 선수는 상대방을 블록할 수 없다.

(키즈)키즈 규칙에 의해 접촉이 없는 블록은 가능하다.

**벌칙 : 5야드 (S43)**

b. 모든 선수는 점프하거나 다이빙할 수 없다.

**벌칙 : 5야드 (S51)**

c. 모든 선수는 플래그 가딩을 해서는 안된다.

d. 모든 선수는 런너나 페이크를 받은 런너이외의 선수의 플래그를 떼서는 안된다.

**벌칙 : 5야드 (S52), 플래그 가딩의 경우 다운의 상실로 적용(L00)**

e. 팀에리어는 안전지역과 노런논존 사이를 말한다. 감독, 코치와 교대선수는 팀 에리어 안에 머물러야 한다.

**벌칙 : 5야드, 데드 볼 반칙으로 시행 (S27)**

f. 모든 선수는 정당한 장비와 필수 장비를 착용하고 플레이하여야 한다. 출혈을 하는 선수는 필드를 떠나야 한다.

심판에 의해 필드를 떠나도록 지시받은 선수는 즉시 이에 따라야 한다.

**바이올레이션 : 타임아웃 (S3), 벌칙 : 5야드 (타임아웃이 남아있지 않은 경우) (S21)**



---

---

## 제3장 ▶▶▶ 교대

---

### 제1조 교대 절차

볼이 데드되었을 때 양팀의 선수 교대에 대한 제한은 없다.

벌칙 : 5야드 (S19)

---

---

## 제4장 ▶▶▶ 킥

---

### 제1조 부정한 킥

모든 선수는 볼을 차서는 안된다. 이것은 불법이고 라이브 볼 반칙이며 이로 인해 볼은 데드가 된다.

벌칙 : 5야드 (S19)

---

---

## 제5장 ▶▶▶ 공격팀의 반칙

---

### 제1조 오픈스팀의 반칙과 벌칙

#### 1. 폴스 스타트(데드 볼 파울)

1) 스냅 전에는 뉴트럴존을 침범할 수 없다.

2) 센터는 스냅 전에 볼을 지면에서 들어올릴 수 없다. 또한, 볼을 잡을 때 볼의 장축을 엔드존 방향을 향하게 하고 자기의 신체가 뉴트럴존을 넘을 수 없다.

#### 2. 일레걸 모션 (데드 볼 파울)

1) 2인 이상의 선수가 모션할 수 없다.

2) 모션 시작 전에 전원이 일초이상 정지하고 모션하는 선수를 제외한 공격팀 선수는 플레이 시작 (스냅)까지 움직이지 않고 그 위치에 정지해 있어야 한다.

3) 스냅될 때 상대방의 골라인을 향하여 모션할 수 없다.

4) 모션은 플레이의 시작과 혼동되는 급격한 움직임을 해서는 안된다.

5) 부정한 포메이션을 할 수 없다. (직접 핸드오프로 스냅을 받을 위치에 있는 선수는 1명이어야 한다)

### 3. 일레걸 시프트 (데드 볼 파울)

1) 시프트 시작 전에 모든 선수가 1초 정지하고 시프트 후 스냅을 할 때에도 전원이 1초 이상 정지하여야 한다. 시프트는 플레이 시작과 혼동될 수 있는 급격한 움직임을 해서는 안된다.

2) 시프트 후에 다시 시프트 또는 모션을 할 경우에는 전원 1초간 정지한 후 다시 시프트 또는 모션을 하여야 한다. (시프트의 경우에는 다시 전원이 1초 정지하여야 한다)

### 4. 일레걸 포워드 패스 (라이브 볼 파울)

1) 포워드 패스는 공격팀 스크림지라인 후방에서 행하여져야 한다.

2) 포워드 패스는 공격팀 스크림지라인 후방에서 1플레이 중 1회만 가능하다.

3) (시니어, 레이디스, 주니어) 포워드패스를 던지는 선수는 발이 공격팀 스크림지라인을 넘어서는 안된다. 점프하여 던지는 경우에는 착지할 때 양발이 공격팀 스크림지라인의 후방에 있어야 한다. 포워드패스를 던지는 선수가 쿼터백인 경우에는 바이오레이션을 적용한다.

(키즈) 포워드패스를 던지는 선수는 발이 공격팀 스크림지라인을 넘어서는 안된다. 점프하여 던지는 경우에는 착지할 때 양발이 공격팀 스크림지라인의 후방에 있어야 한다.

4) (시니어, 레이디스, 주니어) 공격팀 스크림지라인을 한번 넘은 볼캐리어는 공격팀 스크림지 라인 후방으로 돌아와도 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프를 할 수 없다. 이 경우 볼 캐리어가 쿼터백이라면 공격팀 스크림지라인을 한번 넘은 지점에서 바이오레이션이 적용된다.

(키즈) 공격팀 스크림지라인을 한번 넘은 볼캐리어는 공격팀 스크림지 라인 후방으로 돌아와도 포워드패스, 백워드패스, 핸드오프를 할 수 없다.

5) 쿼터백은 센터에 직접 볼을 핸드오프할 수 없다.

6) 포워드패스를 던진 선수는 공수에 관계없이 다른 선수 중의 누군가가 볼을 터치한 후에 볼을 캐치하는 것이 가능하다. (자기가 던진 볼을 자신이 최초로 접촉하는 것은 금지된다)

## ◀ ◀ ◀ 9-6 규칙의 적용을 받는 선수와 관계자의 행위

### 5. 오픈스 패스 인터피어런스 (라이브 볼 파울)

패스를 캐치할 때 공격팀 선수는 수비팀 선수에 대해 접촉하여서는 안된다. 밀거나 잡거나 하여서도 안된다. 또한 크게 겹치거나 끼어들어서 접촉을 발생시킨 경우도 마찬가지다.

### 6. 플래그 가딩 (라이브 볼 파울)

1) 자신의 플래그를 상대에 빼앗기지 않기 위해서 손이나 손목, 발로 플래그를 가려서는 안된다.

2) 플래그를 저지등에 숨기거나 벨트를 느슨하게 하거나 플래그의 부착 위치를 좌우에서 이동시켜 빼앗기 힘들게 해서는 안된다.

3) 허리주변에 플래그외 다른 것을 부착해서는 안된다.

4) 플래그를 떼러 오는 선수의 손이나 손목을 밀쳐서는 안된다.

### 7. 달레이오브게임 (데드 볼 파울)

(시니어, 레이디스, 주니어) 오픈스는 최초의 레디포플레이 후 25초 이내에 플레이를 시작하여야 하며 다음플레이부터는 전 플레이 종료 후 40초 이내에 플레이를 시작하여야 한다.

(주니어) 오픈스는 최초의 레디포플레이후 30초 이내에 플레이를 시작하여야 하며 다음플레이부터는 전 플레이 종료 후 40초 이내에 플레이를 시작하여야 한다. 선수들의 연령이나 레벨, 그라운드 사정에 따라 30-60초까지 운용할 수 있다.

### 8. 일레걸 컨택 (라이브 볼 파울)

1) 볼캐리어는 상대에 부딪혀서는 안된다.

2) 상대의 유니폼을 잡아당겨서는 안된다.

3) (시니어, 레이디스, 주니어) 공격팀 선수는 수비팀 선수의 진로를 방해하거나 접촉해서는 안된다. 특히 상대 러셔의 진로를 방해해서는 안된다.

(키즈) 스크이미지 블럭을 할 때 수비팀 선수에 부딪혀서는 안된다. 스크이미지 블럭의 정확한 품이 나오지 않은 경우에는 이 반칙이 적용된다.

### 9. 교대위반 (라이브 볼 파울)

1) 플레이의 시작 후에 교대하거나 필드내에 6명 이상의 선수가 있을 수 없다.

2) 교대를 가장하여 상대를 혼란케 할 수 없다.

3) (시니어, 레이디스, 주니어) 허들에 6명 이상의 선수가 참가할 수 없다.

(키즈) 허들코치 1명과 선수5명을 넘은 선수가 허들에 참가할 수 없다.

10. 언스포츠편라이크 컨택트 (데드 볼 중에 일어난 경우에는 데드 볼 파울)

1) 팀에리어에 들어가는 것이 허락된 선수, 코치, 팀관계자는 스포츠맨답지 않은 언동 (큰소리로 항의 등), 행위 (볼을 유니폼 속에 넣는 등), 난폭한 행위를 할 수 없다. 다만 위와 같은 언동 행위만 한정하지 않는다.

2) 부정한 장구나 장비를 할 수 없다.

3) 반칙을 당한 것처럼 위장하지 말아야 한다.

4) 플래그풋볼 코드를 위반하는 행위를 할 수 없다.

5) 선수가 필드내에 플레이복을 가지고 들어가는 경우 플레이복을 지면에 놓고 플레이할 수 없다. 플레이 복을 팬츠의 등부분에 집어넣고 플레이할 수 있지만 플래그를 잡는 것이 방해되어서는 안된다.

6) 공식규칙에 한정되어 있지 않지만 비겁한 행위가 시합 중에 발생한 경우, 레퍼리는 벌칙이나 득점을 주거나 시합을 중지하는 등 적절하다고 판단되는 조치를 할 수 있다.

7) (키즈) 허들코치는 허들 중에만 지시할 수 있고 허들이 풀어져 플레이가 시작되기 전까지 신속하게 필드 바깥으로 나가거나 공격팀은 레퍼리의 후방으로 이동해야 한다. (허들 코치가 선수나 심판을 방해할 수 없다)

## 제2조 오피스 팀의 벌칙의 시행

(시니어, 레이디스, 주니어)

1) 5야드 벌퇴와 로소오브다운

다만 '5. 오피스 패스 인터피어런스' , '8. 일레걸 컨택트' . ' 10. 언스포츠편라이크 컨택트' 로 신체접촉을 수반한 경우에는 10야드의 벌칙에 로소오브다운이다.

2) 벌칙거리가 시행지점으로부터 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우에는 골라인까지의 절반의 거리를 벌칙으로 시행한다 (하프 디스턴스)

5야드 벌칙의 경우에는 시행지점이 골라인에서 10야드 이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다.

10야드 벌칙의 경우에는 시행지점이 골라인에서 20야드 이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다.

3) 공격팀 엔드존 내에서 공격팀이 반칙한 경우에는 세이프티가 된다.

(키즈)

1) 5야드 벌칙해서 공격을 다시한다. (로스오브다운은 아니다)

다만 ‘5. 오피스 패스 인터피어런스’, 8. 일레걸 콘택트’, ‘10. 언스포츠클린 콘택트’ 로 신체접촉을 수반한 경우에는 5야드의 벌칙에 로스오브다운이다.

2) 벌칙거리가 시행지점으로부터 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우에는 골라인까지의 절반의 거리를 벌칙으로 시행한다. 골라인에서 10야드이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다 (하프 디스턴스)

3) 공격팀이 0야드지점에서의 공격에서 반칙을 한 경우에는 거리벌칙은 주어지지 않고 로스오브다운만 적용한다.

---

## 제6장 ▶ ▶ ▶ 수비팀의 반칙

---

### 제1조 디펜스팀의 반칙과 벌칙

#### 1. 오프사이드 (라이브 볼 파울)

스냅 전에 뉴트럴존을 침입할 수 없다. 단 플레이 시작 전에 되돌아 가면 반칙이 아니다.

#### 2. 디펜스 패스 인터피어런스 (라이브 볼 파울)

수비팀 선수가 패스플레이를 막기 위해서 패스를 캐치하려고 하는 공격팀 선수에 대해 접촉할 수 없다. 밀거나 잡거나 하여서도 안된다. 또한 크게 꺾치거나 끼어들어서 접촉을 발생시킨 경우도 마찬가지다.

#### 3. 일레걸 콘택트 (라이브 볼 파울)

1) 볼캐리어의 전진을 저지하기 위해서 또는 플래그를 잡기 위해서 급하게 가로막아서서 접촉하거나 돌진해서는 안된다.

2) 공격팀 선수에 부딪혀서는 안된다.

3) 상대의 유니폼을 잡아서서는 안된다.

4) 플래그를 잡을 때 점프, 다이빙, 슬라이딩을 해서는 안된다.

5) 볼캐리어가 보유한 볼을 치거나 굶어내거나하여 빼앗을 수 없다.

6) 수비팀 선수가 패스 플레이를 막기 위해서 패스를 던지려고 하는 공격팀 선수(패서)에 대해 손을 들고 그 자리에서 점프하는 것은 가능하지만 손을 들어 덮

치는거나 감싸는 것처럼 하거나 손을 들고 돌진하거나 패서의 손을 떠나지 않은 볼에 접촉하여서는 안된다. 또한 패스를 던진 공격팀 선수에 접촉하여서도 안된다.

7) (시니어, 레이디스, 주니어) 리턴하고 있는 선수의 진로를 확보하기 위해 상대선수를 블록하거나 진로 방해할 수 없다.

(키즈) 스크리미지 블록에 접촉해서는 안된다.

#### 4. 일레걸 플래그 폴 (라이브 볼 파울)

볼캐리어 이외의 공격팀 선수의 플래그를 뺏을 수 없다.

#### 5. 일레걸 러싱 (라이브 볼 파울)

(시니어, 레이디스, 주니어)

1) 스크리미지라인을 넘어 쿼터백의 플래그를 뺏기 위해 가는 (패스 러시) 경우에는 스냅시 스크리미지라인으로부터 7야드 후방에 정지하고 스냅 전 한손을 들어 러셔임을 알려야 한다. 잔발을 뛰거나 뒤에서부터 뛰어와서 스타트할 수 없다. (7야드 룰)

2) 스크리미지 라인에서 7야드를 떨어져 있지 않은 수비팀 선수는 쿼터백이 볼을 가지고 있는동안은 스크리미지라인을 넘어서 러시할 수 없다.

#### 6. 교대위반 (라이브 볼 파울)

1) 플레이의 시작후에 교대하거나 6명 이상의 선수가 있을수 없다.

2) 교대를 가장하여 상대를 혼란케 할 수 없다.

3) (시니어, 레이디스, 주니어) 허들에 6명 이상의 선수가 참가할 수 없다.

(키즈) 허들코치 1명과 선수5명을 넘은 선수가 허들에 참가할 수 없다.

#### 7. 언스포츠클라이크 컨택트 (데드 볼중에 일어난 경우에는 데드 볼 파울)

1) 팀에리어에 들어가는 것이 허락된 선수, 코치, 팀관계자는 스포츠클라이크 없는 언동 (큰소리로 항의 등), 행위 (볼을 유니폼 속에 넣는 등), 난폭한 행위를 할 수 없다. 다만 이상과 같은 언동 행위만 한정되지 않는다.

2) 부정확한 장구나 장비를 할 수 없다.

3) 반칙을 당한 것처럼 위장하지 말아야 한다.

4) 플래그풋볼 코드를 위반하는 행위를 할 수 없다.

5) 선수가 필드내에 플레이복을 가지고 들어가는 경우 플레이복을 지면에 놓고 플레이할 수 없다. 플레이 복을 팬츠의 등부분에 집어넣고 플레이할 수 있지만 플래그를 잡는 것이 방해되어서는 안된다.

6) 공식규칙에 한정되어 있지 않지만 비겁한 행위가 시합 중에 발생한 경우, 레퍼리는 벌칙이나 득점을 주거나 시합을 중지하는 등 적절하다고 판단되는 조치를 할 수 있다.

7) (키즈) 허들코치는 허들 중에만 지시할 수 있고 허들이 풀어져 플레이가 시작되기 전까지 신속하게 필드 바깥으로 나가거나 수비팀은 백저지의 후방으로 이동해야 한다. (허들 코치가 선수나 심판을 방해할 수 없다)

## 제2조 디펜스 팀의 벌칙의 시행

(시니어, 레이디스, 주니어)

1. 5야드 벌퇴와 오토매틱 퍼스트 다운

다만 '2. 디펜스 패스 인터피어런스' , '3. 일레걸 컨택트' . ' 70. 언스포츠타머 라이크 컨택트' 로 신체접촉을 수반한 경우에는 10야드의 벌칙에 오토매틱 퍼스트 다운이다.

2. 벌칙거리가 시행지점으로부터 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우에는 골라인까지의 절반의 거리를 벌칙으로 시행한다 (하프 디스턴스)

5야드 벌칙의 경우에는 시행지점이 골라인에서 10야드 이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다.

10야드 벌칙의 경우에는 시행지점이 골라인에서 20야드 이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다.

(키즈)

1. 5야드 벌퇴해서 다시 공격한다. (로스오브다운은 아니다)

다만 '2. 디펜스 패스 인터피어런스' , '3. 일레걸 컨택트' . ' 7. 언스포츠타머 라이크 컨택트' 로 신체접촉을 수반한 경우에는 5야드의 벌칙에 오토매틱 퍼스트다운이다.

하프라인을 넘으면 퍼스트다운이 된다.

2. 벌칙거리가 시행지점으로부터 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우에는 골라인까지의 절반의 거리를 벌칙으로 시행한다. 골라인에서 10야드이내에서 골라인 방향으로 벌칙이 부과되는 경우도 있다 (하프 디스턴스)

---

## 제1장 ▶▶▶ 일반사항

---

### 제1조 악의적인 반칙

악의적인 반칙이란 선수에게 부상의 위험을 줄 수 있는 반칙으로 자격몰수가 되어야 한다. (S47)

### 제2조 부당한 전술

어느 팀이 플레이 개시를 거절하거나 하프디스턴스의 벌칙이 되는 반칙을 반복하거나 규칙에 특별하게 명시되지 않았지만 명백하게 불공정한 행위를 하였을 경우, 레프리는 벌칙을 부과하거나 선수나 코치의 퇴장, 득점의 부여, 경기의 몰수 또는 연기를 포함한 적당한 조치를 취할 수 있다.

---

## 제1장 ▶▶▶ 벌칙의 완료

---

### 제1조 완료의 방법과 시기

벌칙은 수락되거나(accept), 사절(decline) 또는 취소(cancel)될 때 완료된다. 어떠한 벌칙도 사절할 수 있지만 자격을 몰수당한 선수는 경기(game)로부터 떠나야 한다. 반칙이 일어나면 벌칙은 레디포플레이가 선언되기 전에 완료되어야 한다. 오직 팀의 주장과 감독, 코치만이 규칙의 정의에 대해 레프리에게 질의할 수 있다.

### 제2조 스냅과 동시에 일어난 반칙

스냅 또는 프리kick과 동시에 일어난 반칙은 그 다운 중에 일어난 것으로 간주한다.



### 제3조 동일한 팀에 의한 라이브 볼 파울들

동일한 팀에 의한 2가지 이상의 라이브 볼 파울이 레프리에게 보고된 경우, 레프리는 피 반칙 팀의 필드캡틴에게 벌칙의 선택에 대해 설명을 하고, 필드캡틴은 이 중에 벌칙을 한 가지만 선택할 수 있다.

### 제4조 오프세팅 파울(offseting fouls)

양 팀의 라이브 볼 반칙이 레프리에게 보고되면, 이들 반칙은 상쇄되며 다운은 반복된다.

예외 : 1. 다운 중 팀 확보의 변경이 있고, 최후에 확보하고 있던 팀은 확보의 변경 전에 반칙을 하지 않았다면, 반칙의 상쇄를 사절하고 자기의 반칙에 대한 벌칙만을 시행한 후, 확보(possession)를 유지 할 수 있다.

2. 라이브 볼 파울이 데드 볼 파울로 적용되면, 반칙은 상쇄되지 않고, 반칙의 발생순으로 시행한다.

### 제5조 데드 볼 파울

데드 볼 파울에 대한 벌칙은 그 발생한 순서대로 시행된다.

### 제6조 인터벌 파울(interval fouls)

피리어드 사이에 일어난 반칙의 벌칙은 다음 시리즈지점에서 시행한다.

---

## 제3장 ▶▶▶ 시행절차

---

### 제1조 지점

라이브 볼반칙에서의 시행지점은 반칙지점이다.

피반칙팀은 어떠한 반칙이라도 철회(디크라인)할 수 있다.

플레이 중에 발생한 파울은 라이브 볼 반칙으로 하여 발생지점에 파울마커를 던져 플레이 종료 후에 반칙을 적용하고 벌칙을 시행한다. 플레이 종료 후에서 다음 스냅 전에 발생한 파울은 데드 볼 파울로 하여 파울마커를 던지는 것과 동시에

즉시 반칙을 적용하여 벌칙을 시행한다.

예외: 1. 공격팀 패스인터피어런스, 부정한 접촉(일레걸콘택)과 패스의 지연(딜레이오브패싱)에 대한 벌칙은 이전의 스크리미지라인에서 시행된다.

2. 스크리미지라인 후방에서 일어난 수비팀의 반칙은 이전의 스크리미지 라인에서 시행된다.

3. 런엔드 후방에서 일어난 수비팀의 반칙은 데드 볼 지점에서 시행되어야 한다.

4. 런엔드를 넘어서 일어난 공격팀의 반칙은 데드 볼 지점에서 시행되어야 한다. 데드 볼 반칙의 시행지점은 다음의 스크리미지라인이다.

5. 인터셉트 후에 발생한 반칙은 데드볼 지점에서 시행한다. 다만 반칙지점이 데드 볼 지점보다 후방이면 피반칙팀이 데드볼 지점에서 시행할 것인지 반칙지점에서 시행할 것인지를 선택할 수 있다.

## 제2조 절차

스냅과 동시에 발생한 반칙은 스크리미지라인에서 시행한다.

골라인 후방에서 일어난 라이브 볼 반칙은 5야드 라인에서 시행한다.

터치다운나 트라이 중 또는 후에 발생한 반칙은

1. 터치다운중에 일어난 피득점팀의 반칙은 트라이에서 시행한다.

2. 터치다운이 일어나고 트라이를 위한 레디포플레이 전에 일어난 반칙은 트라이에서 시행한다.

3. 트라이 중에 일어난 피득점팀의 반칙은 다음 스냅지점에서 시행한다.

4. 트라이 후에 일어난 반칙은 다음 스냅지점에서 시행한다.

5. 다운 중에 양팀의 반칙이 일어난 경우에는 오프셋팅으로 하여 플레이를 취소하고 다운을 반복한다

6. 한 플레이 중에 동일팀에서 2개 이상의 반칙을 범한 경우에는 1개만 적용한다.

## 제3조 하프 디스턴스의 시행

트라이를 포함해서 어떠한 거리벌칙도 시행지점으로부터 반칙팀의 골라인까지의 거리의 절반을 넘지 못한다.

## 제4조 바이오레이션 (벌칙, 벌퇴를 동반하지 않는 반칙)

1. 공격팀의 스크리미지라인을 넘어서 백워드패스, 핸드오프가 일어나면 그 플레이는 무효이고 즉시취슬을 불고 프리비어스 스팟에서 다음 다운이 된다.
  2. 수비팀이 인터셉트한 후 다른 선수에게 볼을 건네준 경우, 그것이 어떤 방법이었던 즉시 데드볼. 그 지점에서 다음의 공격을 시작한다.
  3. 볼캐리어는 수비팀 선수로부터 달아나기 위해서 점프, 다이빙, 슬라이딩, 을 할 수 없다.
  4. 플레이 중에 아웃오브바운드에 나간 공격팀 선수가 상대방이 터치하기 전에는 볼을 터치한 경우에는 즉시 데드볼이 되고 프리비어스 지점에서 다음 다운이 된다.
  5. (시니어, 레이디스, 주니어) 쿼터백이 스냅을 받은 후 그대로 볼캐리어로서 스크리미지라인을 넘으면 즉시 데드볼이 되고 다음 다운이 된다.
  6. (시니어, 레이디스, 주니어) 노런닝존에서 런닝플레이로 스크리미지라인을 넘으면 즉시 데드볼이 되고 프리비어스 지점에서 다음다운이 된다.
  7. (시니어, 레이디스, 주니어) 공격팀 선수가 스냅 후 7초 이상 스크리미지라인의 후방에서 볼을 보유하고 있을 때는 즉시 데드볼이 되고 프리비어스 지점에서 다음 다운이 된다.
  8. (키즈) 플래그를 떼러 오는 수비팀 선수의 손에 볼캐리어의 손목을 돌리는 동작중의 손목이 닿으면 그 지점에서 데드볼이 되고 다음 다운이 된다.
- \* 바이오레이션이 일어나도 심판은 파울마크를 던지지 않는다.

---

## 제1장 ▶▶▶ 일반적인 임무

---

### 제1조 심판의 권한

심판의 권한은 코인토스에서 시작하여 레프리의 최종득점의 선언으로 종료한다.  
[S14]

### 제2조 심판의 수

시합은 2인(R,FJ), 3인(R,L.M,FJ), 내지 4인(R,L.M,FJ,BJ)의 심판의 관리 하에서 행해진다.

### 제3조 책임

1. 각각의 심판은 대한미식축구협회의 플래그풋볼 공식규칙을 적용하여 공격시의 나머지 야드 수, 다운 수, 타임아웃 수를 정확히 알고, 볼 데드의 선언, 계시의 시작, 득점의 인정을 올바른 시그널로써 행해야 할 책임이 있다.
2. 모든 심판은 공식규칙의 적용, 해석, 시행 등의 결정에 관해서 책임을 져야 한다.
3. 각각의 심판은 자신이 관찰한 반칙에 대하여 파울마커를 던지고 기록해야 한다.
4. 각각의 심판은 각자 서로 다른 임무를 갖지만 판정에 관해서는 동등한 권한을 가진다.

### 제4조 장비

모든 심판은 대한미식축구협회가 규정한 유니폼을 착용하여야 한다. 규정된 유니폼에는 휘슬, 반칙을 가리키는 파울 마커(플래그), 필드의 중요한 위치를 가리키

는 마커(빈 백), 반칙 등을 기록하는 게임카드와 다운레코더가 포함된다.

---

---

## 제2장 ▶▶ ▶ 레프리

---

### 제1조 위치

레프리의 최초의 위치는, 공격팀 백필드의 후방 바깥쪽이다. 2인 심판의 경우 레프리는 라인즈맨의 위치를 선택한다.

### 제2조 기본적인 책임

1. 레프리는 시합전체의 관리와 통제의 권한을 가지며, 시합전의 회합부터 심판전원을 지휘한다.
2. 레프리는 득점의 유일한 인정자이며, 공식규칙의 적용이나 시합에 관한 타의 사항에 관한 레프리의 판단은 최종적인 것이다.
3. 레프리는 다른 심판의 준비상황을 점검한 후, 레디포플레이를 나타내고, 시그널이나 스냅시 계시를 시작하게 해야 한다. 계시를 할 만한 다른 심판이나 계시자가 없으면 40/25초 계시를 해야 한다. 또한 공격팀 선수의 수를 세어야 한다.
4. 레프리는 벌칙의 집행을 관장해야 한다. 양 측 주장에게 벌칙 시행절차 및 결과에 대해 이해시켜야 한다. 또한 레프리는 필드저지의 벌칙 시행을 확인해야 한다. 레프리는 마이크를 장착했다면 반칙을 범한 선수의 번호를 알려야 한다.
5. 레프리는 시합에서 사용할 볼을 검사하여 선택하여야 한다. 또한 필드를 검사하고 이상이 있으면 경기진행자, 코치 및 다른 심판에게 보고한다.
6. 레프리는 계시 장치가 작동치 않으면 양쪽 코치에게 이야기하여야 한다.
7. 레프리는 새로운 시리즈가 주어지면 볼과 시리즈변경선과의 위치관계를 살펴보고 결정한다.
8. 레프리는 각 팀의 타임아웃 수에 대하여 책임을 지며 필드의 주장과 감독에게 마지막 타임아웃을 쓸 경우 통보해주어야 한다.
1. 레프리는 스냅 후 스크리미지 후방에서 볼주변의 플레이의 정당성을 결정한다. 레프리는 쿼터백의 커버리지에 대해 책임진다.

---

---

## 제3장 ▶▶▶ 라인즈맨

---

### 제1조 위치

라인즈맨의 최초의 위치는 프레스박스 반대편의 사이드라인선상의 스크리미지 라인이다.

### 제2조 기본적인 책임

1. 라인즈맨은 다운판에 관해서 책임을 진다. 기자석 반대편의 사이드라인 바깥에서 다운판을 조작하는 보조자를 지도해야 한다. 다운판은 볼의 위치를 표시한다.
2. 라인즈맨은 공격팀 선수수에 대해 책임진다.
  1. 라인즈맨은 스크리미지라인에 대해 권한을 가진다.
  2. 패스가 스크리미지라인을 넘은 경우, 라인맨은 볼과 관련된 플레이의 정당성에 대해 책임진다.
  3. 라인즈맨은 레프리에게 볼의 전진지점(포워드 프로그래스)을 알려주며, 다운수를 정확히 세어야 한다.

---

---

## 제4장 ▶▶▶ 필드저지

---

### 제1조 위치

필드저지의 최초의 위치는 프레스박스쪽 사이드라인선상 스크리미지라인에서 7야드 지점이다.

### 제2조 기본적인 책임

1. 필드저지는 경기의 계시와 시계 조작자를 관리할 책임이 있다.
2. 필드저지는 수비팀의 인원수를 확인할 책임이 있다.
3. 필드저지는 스크리미지 라인 전방에 대해 권한을 가진다.
4. 패스가 자기 지역의 사이드에서 스크리미지라인을 넘어서면 볼에 관련된 플레이의 정당성에 대해 책임진다.
5. 필드저지는 레프리에게 볼의 전진지점을 알려줄 책임이 있다.

---

---

## 제5장 ▶▶▶ 백저지

---

### 제1조 위치

백저지의 최초의 위치는 수비팀 20~30야드 후방, 디펜스 백필드의 후방이다.

### 제2조 기본적인 책임

1. 백저지(4심에서)는 경기의 계시와 시계조작자를 관리할 책임이 있다.
2. 백저지는 수비팀의 인원수를 확인할 책임이 있다.
3. 백저지는 자기 지역의 볼의 상황과 닙루트의 리시버에 대해 책임진다.

# 벌칙 일람표

## 자동퍼스트다운 (AFD)

	시그널	편	장	조
디펜스 패스 인터피어런스 (반칙지점) .....	33	7	3	3

## 다운의 상실(LOSS OF A DOWN)

	시그널	편	장	조
딜레이 오브 패스 (지연된 패스) .....	21	7	1	3
부정한 터치 .....	9	7	2	4
A팀의 부정한 포워드패스 (5야드) .....	35	7	3	2
오픈스 패스 인터피어런스 .....	33	7	3	3
플래그 가딩 .....	52	9	2	2

## 50야드 벌칙 (LOSS OF 5 YARDS)

	시그널	편	장	조
부정한 스냅(일레걸 스냅) .....	19	7	1	1
딜레이오브 게임 (게임의 지연) .....	21	7	1	1
부정한 스냅 (일레걸 스냅) .....	19	3	1	1
부정 출발 (폴스스타트) .....	21	3	4	2
인크로치먼트 .....	21	3	4	2
일레걸 모션 .....	21	3	4	2
일레걸 런 플레이 .....	21	3	4	2
오프 사이드 .....	22	3	5	2
시그널 방해 .....	21	4	1	4
부정한 블리츠 .....	21	4	1	5
부정한 핸드오프 .....	19	7	1	1
부정한 후방 패스 .....	19	7	1	3
부정한 전방 패스 (LOD포함) .....	19	7	1	3



블록킹 (키즈 제외) .....	19	7	1	3
점핑, 다이빙 .....	19	7	1	3
플래그 가딩 .....	19	7	1	3
부정한 플래그 풀 .....	20	7	1	3
사이드 라인 침범 .....	20	7	1	4
교대 위반 .....	18	7	1	5
부정한 킥 .....	21	7	1	5

### 10야드 벌칙(LOSS OF 10 YARDS)

	시그널	편	장	조
공격팀의 패스 인터피어런스 (LOD추가) .....	21	3	4	1
부정한 접촉(일레걸 컨택) .....	42	9	3	3
타게팅 .....	42	9	3	3
경기 방해 (게임 인터피어런스) .....	43	9	3	3
부정한 참가 .....	42	9	3	3
비신사적인 행위 .....	42	9	3	4

### 골라인까지 거리의 반만 상실 (LOSS OF HALF DISTANCE TO GOAL LINE)

	시그널	편	장	조
벌칙거리가 골라인까지의 거리의 절반을 넘는 경우 .....	10	2	3	