

Väärä aloitus ja muodostelmavirheet

FST/ILF/ILM/ISH

5 jaardin rangaistus

Säännön perusteet

Hyökkäävälle joukkueelle on säännöissä asetettu useita vaatimuksia ennen aloitussyöttöä ja aloitussyötön hetkellä liittyen muodostelmaan ja pelaajien liikkumiseen.

Vaatimuksia hyökkäävälle joukkueelle käsitellään sääntökirjan säännöissä:
7 luku 1 artiklat 1-4

Vaatimukset ennen aloitussyöttöä

- Kaikkien hyökkäyksen pelaajien jotka osallistuvat seuraavaan yritykseen tulee käydä 9 jaardin merkkien (numeroiden) sisäpuolella
- Aloitussyötön antaja ei saa nostaa palloa eikä siirtyä eri asemaan sen jälkeen kun hän on asemoitunut antamaan aloitussyöttöä
- Hyökkäävän joukkueen pelaajat eivät saa olla puolustuksen puolella aloituslinjaa kun aloitussyötön antaja on valmiina antamaan aloitussyötön
- Hyökkäyksen pelaajat eivät saa syyllistyä väärään aloitukseen

Jos hyökkäys syyllistyy johonkin näistä virheistä tulee erotuomarin viheltää peli välittömästi poikki eikä antaa pelin käynnistystä.

Aloitustuodostelma

- Hyökkäävän joukkueen pitää olla laillisessa aloitustuodostelmassa kun aloitussyöttö annetaan
- Ollakseen laillinen aloitustuodostelma täytyy:
 1. Vähintään 5 pelaajaa olla aloituslinjassa numeroituna numeroilla 50-79
 2. Enintään 4 pelaajaa olla takakentällä

Pelaaja jonka kypärä ”rikkoo” aloitussyötön antajan vyötärölinjan katsotaan olevan aloituslinjalla (linjapelaaja), pelaaja joka ei ole aloituslinjalla on takakenttäpelaaja

Laiton muodostelma ei ole virhe jonka takia peli vihelletään poikki vaan pelin annetaan käynnistyä ja virhe toimeenpannaan yrityksen jälkeen

Väärä aloitus

- Aloituskokouksen tai paikan vaihtamisen jälkeen ennen aloitussyöttöä tulee kaikkien hyökkäyksen pelaajien pysähtyä sekunniksi.
- Väärä aloitus on kun pelaaja joka on asettuneena paikalleen aloitusmuodostelmassa tekee äkkinäisen, pelin käynnistymistä simuloivan, tai muutoin äkkinäisen, nykivän liikkeen. (Lista eri esimerkeistä säännössä 7-1-2)
- Jos puolustaja liikkuu ennen aloitussyöttöä puolueettomalle alueelle ja hyökkäyksen linjapelaaja jota puolustajan liike uhkaa reagoi puolustajan liikkeeseen on kyseessä puolustuksen paitsio.
- Väärä aloitus vihelletään heti poikki ja pelin ei anneta käynnistyä.

Sallitut liikkumiset

- Hyökkäys voi aloitusmuodostelmaan mentyään suorittaa paikanvaihdon (shift) jossa yksi tai useampi pelaaja siirtyy eri paikkaan yhtä aikaa tai vuorotellen. Paikanvaihdolla ei saa simuloida pelin aloittamista. Paikanvaihdon jälkeen kaikkien joukkueen pelaajien pitää pysähtyä sekunniksi.
- Yksi pelaaja saa olla laillisesti liikkeessä (motion) aloitussyötön hetkellä jos:
 1. Hän on täyttänyt 1 sekunnin säännön paikallaan olosta ennen liikettään
 2. Liike ei ole eteenpäin kohti vastustajan maalia
 3. Pelaaja on takakenttäpelaaja (linjapelaaja muuttuu takakenttäpelaajaksi kun hän siirtyy aloituslinjalta takakentälle ja pysähtyy täysin ennen mahdollista liikettä)

Erotuomarimekaniikka

- Aloitusmuodostelmaa valvovat kentällä linja- ja rajatuomari
- Vääriä aloituksia valvovat kaikki tuomarit, jokainen omia vastuitaan
 1. PT: Pelinrakentaja ja tackleboxissa olevat takakenttäpelaajat
 2. AT: Aloituspyöräntöä antaja ja hänen viereiset linjapelaajat
 3. LT ja RT: oman kenttäpuolen hyökkäyksen linjan päädyn pelaajat ja laitahyökkääjät
- Kun kaikki tuomarit keskittyvät omiin vastuisiinsa kenellekään ei jää liian suurta aluetta valvottavaksi ja tarkkuus tuomioissa paranee.
- Ole valmis ennen aloituspyöräntöä viheltämään peli poikki jos hyökkäys syyllistyy väärään aloitukseen. Vihellä ensin pilliin jotta pelaajat lopettavat, sitten heitä lippu ja näytä kello seis merkki.