
DOMARMANUAL FÖR AMERIKANSK FOTBOLL

18:e utgåva

December 2019

Jim Briggs



SVENSKA AMERIKANSK FOTBOLLFÖRBUNDET
International American Football Officials Association

MANUAL OF FOOTBALL OFFICIATING

Jim Briggs

18th edition (International)

December 2019

An IAFOA publication

Licensed edition

SVENSKA AMERIKANSK FOTBOLLFÖRBUNDET
IDROTTENS HUS
BOX 10016
100 61 STOCKHOLM
SWEDEN
telefon: +46-8-699-6246
kansliet@amerikanskfotboll.com

Original English edition copyright © IAFOA and J S Briggs 2019.
The right of Jim Briggs to be identified as the author of this work has been asserted
by him under the Copyright, Designs and Patents Act 1988.
English: ISBN 978-0-244-54451-5 (print) and
ISBN 978-0-244-84451-6 (Ebook)

Based on the BAFRA Manual of Football Officiating

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval
system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical,
photocopying, recording or otherwise, without prior written permission of the
copyright holder.

Svensk översättning av Lewis Lebolt

This Swedish translation of the IAFOA Manual of Football Officiating, 18th edition, 2020
is copyright © SAFF and Lewis Lebolt 2020.

The right of Lewis Lebolt to be identified as the translator of this work has been
asserted by him. All rights reserved. This translation may not be changed or edited
without prior permission of the copyright holder.

Utgiven av SAFF. Upphovsrätten till den här svenska översättningen regleras av
Sveriges lag 1960:729 om upphovsrätt.

Förord

Förordet

Det är nästan tolv år sedan jag introducerades till det "internationella" spelet Amerikansk fotboll men det känns som igår när jag accepterade en inbjudan att döma IFAF:s världsmästerskap i Japan. Det var ett tillfälle att få en tidig start på den kommande NCAA höstsäsongen. Utan en aning om vad jag skulle vänta antog jag att tävlingen och dömandet skulle motsvara NCAA Division II eller III. Vilken trevlig överraskning jag och de andra amerikanska domarna skulle få. Fotbollens kvalitet var långt bättre än det som vi hade väntat oss och det bästa var det som vi tog med oss genom vår bekantskap med de femton andra internationella domarna.

"Vårt spel" var nu deras spel. Vi kan bli ganska självbelåtna när vi tänker att amerikaner är de enda som vet något om amerikansk fotboll. Jag kommer ihåg att en av våra utmärkta mentorer, Jim Keogh, som berättade för oss att vi är som frukter. "När vi är gröna växer vi och när vi är mogna ruttnar vi." Det var Jims budskap till och betoning för varje domare som han någonsin mötte. De två veckorna tillsammans med de internationella domarna var världens chans att inse att vi alla har plats att "blomma och växa."

Genom den där första internationella erfarenheten insåg jag snabbt att, oavsett hur bra vi tror att vi kan spelets regler, kunde varenda domare i Japan regelboken bättre än de flesta av oss. I stort sett var de som den tidigare Big Ten-domaren Tom Quinn, som kunde ge detaljerade upplysningar från varenda regel och "G.D." i boken. Domarna i Japan är verkligen spelstudieranden. Det motiverade mig att tillbringa ännu mer tid med regelstudier. Jag behövde bli bättre än jag trodde att jag var.

Under de nästkommande åren fick jag möjlighet att döma matcher och hålla kliniker runtom i världen. Det var här min nästa motivering kom och det handlade om vår domarmekanik. Återigen tänkte jag som vi brukar göra att jag/vi hade ett ganska gott grepp om mekaniken och logiken bakom varför vi gör vissa saker på spelfältet. Jag säger det rent ut: precis som jag fick en tankeställare rörande reglerna med domarna i Japan, fick jag ännu en dos av "du är inte så klok som du tror" från de brittiska och andra europeiska IFAF domarna. Ingen har satt samman en lika uttömmande, svart-på-vitt mekanikmanual som IAFOA:s manual. Domarmanualen täcker allt ifrån tre- till åttamannadomarlag på ett ingående sätt som är mer allsidig än någon NFHS eller NCAA manual. Manualen är ett uppslagsverk av "bästa praxis" i fotbolls-dömandet. De nästan två hundra sidorna ägnar sig åt individuella positioner, förmatchkonferensen, allmänna principer och grundprinciper, mätningar, att arbeta med ditt kedjelag, o.s.v. Det är den mest innehållsrika domarresurs som du kan hitta. Kombinera den här manualen med din NFHS och NCAA/CFO manualer och du och ditt domarlag kommer att vara på väg till att lyfta ert matchdömande.

All heder till Professor Jim Briggs, den huvudsakliga författaren och ordförande för IAFOA:s Mekanikskott, för hans ledarskap och arbete med den här domarmekanikmanualen. Jim är ett lysande exempel på de domare som dömer internationellt. Han och hans utskottsmedlemmar har tillbringat otaliga timmar på att diskutera, debattera och redigera mekaniken. Nästa gång du tänker på amerikansk fotboll som "vårt spel", kom ihåg att "vårt" nu innebär världen. De internationella spelarna och tränarna är förbaskat bra och dömandet är ännu bättre.

Oavsett om du är en BAFRA domare, en IFAF domare eller en domare i USA, Japan eller Brasilien, är Domarmanualen ett måste för dig. Beslutet är ditt... "Om du är grön, växer du. Om

du är mogen, ruttnar du." Vilken domare är du? Om du vet allt om spelet är den här manualen inte till för dig. Men kom ihåg att kunskap är makt och den här manualen kommer att ge dig makt genom dess insikter och strategier för att förbättra din individuella och ditt domarlags prestation. Domarna i Japan gjorde mig till en bättre domare när det gäller reglerna. BAFRA och IFAF fortsätter att motivera mig till att bli bättre på att veta och förstå fotbollsdomandets mekanik.

Bill LeMonnier

Big-10 (pensionerad), IFAF domarsamordnare, ESPN regelanalytiker

Redaktörens förord

Domarmanualen förkroppsligar fotbollsdomandets bästa praxis som det exemplifieras av de bästa domarna i USA. Ledamöterna i det Internationella rådgivningsutskottet fortsätter att övervaka bra praxis i National Football League, stora högskolekonferenser och i gymnasiefotboll, och anpassar det till vår fotbolls särskilda behov.

Ursprungligen utvecklat för BAFRA medlemmar i Storbritannien, har den här boken nu blivit antagen som den officiella domarmekanikmanualen i internationella matcher och det används i nationella fotbollsmatcher i många andra länder, inkl. Australien, Österrike, Belgien, Finland, Ungern, Irland, Italien, Kuwait, Nederländerna, Nya Zeeland, Norge, Polen, Serbien och Sverige (några i översättning).

En tidigare utgåva av den här boken, utgiven av tidskriften Referee i USA, sålde 1000 exemplar. Vi är stolta över bokens framgång och vill ta det här tillfället i akt för att tacka alla som har bidragit till den igenom åren.

I denna manual:

- Används verbet "att iaktta" i förhållande till ett bestämt regelbrott och betyder att domaren (eller domarna) borde titta på de spelare som riskerar att begå det regelbrottet och kasta en flagga (eller vidta lämpliga förebyggande åtgärder) om det sker (eller nästan sker).
- Betyder verbet "att anteckna" *skriftlig* registrering medan verbet "att notera" betyder registrering *i tankarna*.
- Såvida det inte uttryckligen framgår av sammanhanget, betyder uttrycket "flankdomare" antingen Huvudlinjedomaren eller Linjedomaren eller både/och, och uttrycket "djup(a) flankdomare" betyder antingen Fältdomaren eller Sidodomaren eller både/och, och uttrycket "sidlinjedomare" betyder antingen Huvudlinjedomaren, Linjedomaren, Fältdomaren, Sidodomaren eller en annan domare som är på sidlinjen vid den tidpunkten.
- De följande förkortningar används för att beteckna domarpositionerna:

BD	Bakdomare
FD	Fältdomare
HD	Huvuddomare
HL	Huvudlinjedomare
LD	Linjedomare

CD	Centerdomare
SD	Sidodomare
U	Umpire
VD	Videodomare

- Det avsnitt som heter "Returer" i var och en av kapitlen om domarpositioner har att göra med bakåtpassning, passningsbrytning, sparkmål och andra returer med undantag för avsparksreturer, som behandlas i de avsnitt som gäller för dem.
- Regelhänvisningarna är till 2020-års utgåva av IFAF:s regelbok och de nationella regelböckerna som härrör från den, men det kan normalt också tillämpas på NCAA regler.
- För korthetens skull används manliga pronomen i stor utsträckning i denna bok men mekaniken gäller i lika hög grad för manliga och kvinnliga deltagare.

Vi uppmuntrar alltid domare eller lokala föreningar att skriva till oss med kommentarer på den här manualen och särskilt med förslag till mekanikförbättringar som kan införlivas i kommande utgåvor. Var vänlig och ta kontakt med mig på den här e-postadressen:

Professor Jim Briggs
jim.briggs@acm.org

Tack (engelsk utgåva)

Redaktören vill tacka alla de medlemmar i vår internationella rådgivningsgrupp som bidrog till den här utgåvan. De inkluderar: Einar Bolstad (Norge), Frank Kristensen (Danmark), Bill LeMonnier (USA), Paul Mercer (Australien), Miles Newman (Australia), David Parsons (UK), Peter Parsons (UK), Shawn Sombati (UK), Paul Sutton (UK), Steve Tomkins (UK), Mariano Viotto (Argentina).

Redaktören är tacksam för de följande som bidrog genom att hjälpa med korrekturläsning och kontroll av den här utgåvan (UK om det inte står annat): Michael Bilica (USA), Tom Blakeson, Amir Brooks, Arnold Buijs (Nederländerna), Adam Durucz (Ungern), Steve Egan, James Ford-Bannister, Steve Hall, Perttu Hautala (Finland), Thomas Hofbauer (Österrike), Chris Jarvis, James Kilbane, Ali May, Richard McEwan, Richard Moger, Russel Newton, Pam Pelizzari (Australien), Leanne Spencer, Marcin Szczepanski (Polen), Gaute Tesli (Norge), Pete Thom, Frank Thomson, Paul Todd, Mark Wilson.

Många domare har dessutom bidragit till tidigare utgåvor, inkl. (UK om det inte står annat: David Allan, Ian Barraclough, Chris Bowker, Stephen Bowness (Nya Zeeland), Bill Bowsher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Nederländerna), Phil Cottier (avliden), Norman Cox (avliden), T. Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Hans Lammerhirt (Tyskland), Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russel Newton, Eigel Noren (Norge), David Norton, Mel Pons (Nederländerna), Dominic Ray, Henning Rieske (Tyskland), Bojan Savicevic (Österrike), David Sinclair (avliden), John Slavin (avliden), Mike Wylde, Brian Yates.

Övärderliga bidrag från Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira och många andra US domare som har föreläst vid europeiska kliniker borde också nämnas.

Redaktören vill också tacka alla de domare och domarorganisationer som har bidragit med mekanik, råd och idéer.

Tack (svensk utgåva)

Den här översättningen har väsentligen förbättrats tack vare bidrag från andra. Jeff Batzler hjälper till i alla faser av arbetet. Ett stort tack till korrekturläsarna till den här utgåvan: Abbe Virta, Lars Dahl, Martin Dalsgard, Mattias Kasche, Miriam Dreifaldt, Stefan Appelgren, Stefan Rahm och Theo Mandoki. Det är skönt att veta att någon har koll på detaljerna.

Innehållsförteckning

	<i>sida</i>
1. Introduktion.....	8
2. Mekanikändringar.....	14
3. Regeltillämpning.....	17
4. Checklistor före matchen.....	40
5. Allmänna principer.....	43
6. Dömandets grundprinciper.....	65
7. Förmatchkonferens.....	70
8. Före avsparken.....	74
9. Huvuddomare och Centerdomare.....	84
10. Umpire.....	104
11. Huvudlinjedomare och Linjedomare (4/5/6CD-mannalag).....	121
12. Bakdomare (5/6CD-mannalag).....	146
13. Huvudlinjedomare och Linjedomare (6D/7/8-mannalag).....	163
14. Fältdomare och Sidodomare (6D/7/8-mannalag).....	186
15. Bakdomare (7/8-mannalag).....	207
16. Bevakning vid passningsspel.....	223
17. Timeout.....	234
18. Mätningar.....	237
19. Att anmäla regelbrott.....	239
20. Tidtagning och slutet på perioder.....	249
21. Bruk av markeringspåsar.....	255
22. Kedjelag och bollpersoner.....	257
23. Mekanik för tremannalag.....	262
24. Videogranskning.....	264
25. Radiokommunikationer.....	270
26. Ansvarsområden.....	274
Grundläggande ansvarsområden vid frisparkar.....	274
Grundläggande ansvarsområden vid bollinjeförsök.....	280
Grundläggande ansvarsområden vid mållinjen.....	285
Grundläggande ansvarsområden vid puntar.....	286
Grundläggande ansvarsområden vid sparkmåls- eller extrapoängsförsök.....	287
27. Tilläggstecken.....	289
28. Straff förkortningar.....	292
29. Index.....	303

1. Introduktion

1.1 – Grundläggande filosofi

1. Varje domare måste helt förstå reglerna. Kunskap är dock inte tillräcklig utan förmågan att tolka och tillämpa dem på ett riktigt sätt. De här färdigheterna kan endast skaffas genom ansenlig ansträngning och studier.
2. Förutom den nödvändiga regelkunskapen, behöver domaren känna till var man ska stå, vad man ska uppmärksamma och givetvis vad man ska göra när man ser det. Med de här färdigheterna kan domare tillhandahålla opartisk administration till en av de mest spännande idrottstävlingarna och ge den möjlighet till att smidigt fortskrida så att skickligt spel inte blir förstört av regelbrott eller osportsligt uppförande. Det är grundläggande att riktig mekanik ger bättre dömande.
3. Mekanik består av två saker: ansvar och position. Ansvar är av största vikt därför att, om inte varje domare utför sina tilldelade uppgifter under varje särskilt spelavsnitt, kommer det oundvikligt att finnas osedda ageranden. Att försumma ett ansvar är detsamma som att ge spelarna blankofullmakt att bryta mot de regler som är förknippade med det. Position är nästan lika viktig, därför att det är grundläggande att en domare har den bästa möjligheten att döma korrekt om han är i position för att få den bästa överblicken på agerandet. Positionsmekaniken i den här boken bygger på den som finns i olika domarföreningar i USA, i synnerhet CFO. Den bygger alltså på många, många års erfarenhet och har genom omfattande experiment visat sig vara den bästa.
4. Alla domare uppmantras att skriva en personlig checklista över de saker som de måste göra och vara uppmärksamma på i varje domarposition vid alla möjliga spelsituationer. Det här borde granskas och uppdateras med jämna mellanrum som en påminnelse om vad de borde göra och hur man bäst uppnår det.
5. Man får inte glömma att amerikansk fotboll är ett spel som spelas och ses av människor. Fotbollsdomare måste utveckla förståelse för den breda mångfald av mänskliga reaktioner som kan uppstå i en idrottstävlingens laddade miljö. Det är endast genom utveckling av en sådan förståelse att domare kan lära sig hur man får spelarnas och tränarnas respekt och upprätthåller den disciplin som är så väsentlig i en sådan fysiskt spännande idrott som amerikansk fotboll.
6. Dömandets grunder:
 - (a) Den första grunden i matchdömandet är att det spelas i en trygg miljö. Spelfältet, dess omgivning samt spelarna och deras utrustning på det får inte utgöra en orimlig fara för deltagarna eller göra spelet till åtlöje. Det här tas ofta för givet.
 - (b) Den andra grunden är den respekt som spelarna och tränarna måste ha för de beslut som domarna fattar. Utan den respekten är det osannolikt att domarna kan göra något som markant påverkar spelarnas uppförande. Regelbokens straff bildar ett effektivt avskräckningsmedel mot illegala ageranden endast om de har en inverkan på spelarna och matchen.

- (c) Utan de här grunderna är det nästan omöjligt för domarna att effektivt tillämpa reglerna för att säkra en juste kamp.
7. En lärobok såsom denna kan inte hoppas att vara fulländad när det gäller varenda möjlig situation som kan uppstå under en fotbollsmatch. Det innebär alltså att domarna själva måste bestämma det bästa svaret på det som sker. Det innebär inte att domarna kan "frilansa" och göra vad som faller dem in. Gentemot sina kollegor har de hela tiden ansvaret för att vara på den förväntade platsen och att bevaka sina angelägenheter. Endast genom att samarbeta kan ett domarlag förväntas att framgångsrikt döma en match. Endast genom att vara på den rätta platsen vid den rätta tidpunkten kan en enskild domare spela sin roll i detta. Den här boken berättar för dig om den bästa platsen att vara på i vanliga situationer och hur man svarar på vanliga (och några sällsynta) händelser. Allt annat hänger på dig.

1.2 – Domarlagsuppställningar

- Vår mekanik behandlar domarlag av alla storlekar mellan tre och åtta. Medan mekaniken för 3-mannalag behandlas i ett särskilt kapitel, är mekaniken för domarlag med andra storlekar utspridd över de flesta kapitel i boken. Tidigare har vi urskilt domarlagsuppställningarna endast genom storleken men domarutvecklingen gör att det här inte längre är lämpligt – med samma antal domare kan man möjligtvis ha flera domarlagsuppställningar. Ett 6-mannalag har t.ex. traditionellt två djupa domare (Fältdomaren och Sidodomaren). Ett alternativ är dock att endast ha en djup domare och att tillsätta en Centerdomare.
- På samma sätt som folk talar om vanliga fotbollslag som har 4-3-3 eller 4-4-2 uppställningar (där siffrorna representerar antalet försvarare, mittfältsspelare och angreppsspelare), beskriver vi ett domarlags sammansättning utifrån antalet domarna i tre enskilda grupper.
- Grupperna är:

Kärngruppen	Huvuddomaren (HD), Centerdomaren (CD), Umpire (U)
Flankgruppen	Huvudlinjemannen (HL), Linjedomaren (LD)
Den djupa gruppen	Bakdomaren (BD), Fältdomaren (FD), Sidodomaren (SD)
- Vi presenterar domarlagets **bollinjeuppställning** \diamond med tresiffriga beteckningar, där:
 - Den första siffran representerar antalet domare i kärngruppen.
 - Den andra siffran representerar antalet domare i flankgruppen.
 - Den tredje siffran representerar antalet domare i den djupa gruppen,
- Undantaget till det här är vid frisparkar, där uppställningen beror helt och hållet på domarlagets storlek. I frisparksituationer talar vi om lagets uppställning som U4, ..., U8 där siffran betecknar domarlagets storlek. §
- De här beteckningarna återspeglar λ att framtidsutvecklingar i fotbollsdomandet kan tillägga domare till vilken grupp som helst. NFL överväger t.ex. att lägga en tredje domare till flankgruppen.

7. I den här beteckningen betyder 2xx ett domarlag med två domare i kärngruppen oavsett antalet i de andra grupperna. På liknande vis anger beteckningen xx3 ett domarlag med tre domare i den djupa gruppen.
8. De följande utgör de giltiga domarlagsuppställningar som vi erkänner:

Uppställning	Domarstorlek / Beteckning	Kärngrupp	Flankgrupp	Den djupa gruppen	FS uppställning
120	3	HD	HL, LD		F3
220	4	HD, U	HL, LD		U4
221	5	HD, U	HL, LD	BD	U5
222	6D	HD, U	HL, LD	FD, SD	U6
321	6CD	HD, U, CD	HL, LD	BD	U6
223	7	HD, U	HL, LD	BD, FD, SD	U7
323	8	HD, U, CD	HL, LD	BD, FD, SD	U8

9. Ett 6-mannalag behöver bestämma sig före matchen vilken bollinjeuppställning \diamond man kommer att använda. Det bör tillämpa en 222 uppställning (6D) när de väntar många passningar, sparkar eller andra ageranden nedåt plan. Domarlaget bör tillämpa en 321 uppställning (6CD) när de väntar mycket agerande runt omkring bollinjen. Ett domarlag bör vanligtvis inte ändra bollinjeuppställning \diamond under en match men de får göra det om det är absolut nödvändigt och endast under ett matchuppehåll. Domarlaget bör självklart ta hänsyn till dess medlemmars erfarenhet av de ändrade positionerna innan man fattar ett sådant beslut.
10. CFO-mekanismen erfordrar att domarpositioner som är mittemot varandra (HL/SD, LD/FD) byter sidlinjer vid halvleken. IAFOA-mekanismen erfordrar att domarpositionerna stannar vid samma sidlinje under hela matchen. Om det av någon orsak blir nödvändigt att växla personal blir den som var HL under den första halvleken LD i den andra halvleken och tvärtom. På liknande vis skulle FD och SD växla roller.

1.3 – Punkter att särskilt beakta

I den här utgåvan önskar vi att domare tar särskilt hänsyn till de följande punkterna:

1. Straffadministration:

- (a) Om du har kastat din flagga, se till att du visar ett långvarigt och tydligt timeouttecken vid spelets slut (Mekanik 19.1.b.2). Andra domare kommer att upprepa det här. Se till att Huvuddomaren, Umpire och Centerdomaren känner till ditt tecken.

(b) Om du inte bevakar dödbollspunkten, gå till Huvuddomaren för att anmäla ditt regelbrott när det fortsatta agerandet har slutat (Mekanik 19.1.b.5.a). [MED RADIO] Meddela regelbrottets detaljer så att alla blir varse (Mekanik 19.1.b.4). @

- (c) Umpire borde se till att han fortast möjligt får veta varför en flagga kastades (Mekanik 19.2.a.6).

- (d) Om du har information att bidra med i förhållande till straffadministrationen (t.ex. att du ansåg att passningen inte var mottagningsbar vid DPI; du vet att det fanns en ändring i lagbesittning och är inte säker på att Huvuddomaren vet det), skicka det vidare (Mekanik 19.2.a.6).

(e) Om din flagga gäller att göra till måltavla måste du ha direkt muntlig kommunikation med minst en annan domare innan regelbrottet anmäls till Huvuddomaren (Mekanik 19.1.b.8). @

2. **Visselpipan:** Det är aldrig klokt att bära visselpipan i munnen. Det gör det för lätt att göra en oavsiktlig avblåsning § (Mekanik 5.5.5).

3. **Hjärnskakning:** Visa särskilt hänsyn till deltagare (spelare och domare) som kan ha fått en hjärnskakning (Mekanik 5.3.6.c). §

4. **Matchklockan vid en halvleks slut:**

(a) Var extra uppmärksam om den återstående tiden och klockans status under en halvleks sista minuter, särskilt under den andra halvleken när matchen är tigt.

(b) Enligt reglerna (Regel 3-3-8-c) har alla rätt att få veta den återstående tiden varje gång klockan stannar under varje halvleks sista två minuter. Domarlaget måste vara proaktiv när det gäller att meddela denna information om det inte finns en synlig matchklocka. Det här ansvaret börjar med tidtagaren och inkluderar de domare som är närmast Lag A:s och Lag B:s huddles och de domare som är närmast varje lags huvudtränare (Mekanik 20.3.1). [MED RADIO] Att använda radio för att meddela klockinformation är nu obligatoriskt (Mekanik 25.3.1).

(c) Förutse när en huvudtränare kunde vilja begära en timeout efter ett spels slut. Var beredd på att titta mot huvudtränaren om du kan utan att titta bort från viktigt agerande framför dig.

5. **Klocka när en bollbäraren går utanför spelfältet:** Om bollbäraren trycks tillbaka eller i sidled utanför spelfältet fortsätter klockan att rulla därför att hans *framåtrörelse* stoppades innanför spelfältet (Regel 4-1-3-a).

Tidigare punkter att särskilt beakta är fortfarande också relevanta.

6. **Före spelklar vid frisparkar:** [I xx1/xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (5-/6-/7-/8-MANNA-LAG)] Umpire bör stanna mellan sparkaren och bollen tills Huvuddomaren förklarar bollen spelklar (Mekanik 10.1.a) och (Mekanik 10.1.b). Andra domare bör vara vända mot spelfältet § fram till spelklar, om inte något annat sker som innebär att de inte längre är klara.

7. **Att teckna timeout:** Alla domare borde alltid upprepa alla timeouttecken [T3] som visas av alla andra domare (Mekanik 5.6.3).

8. **Huvuddomarens mekanik omkring spelklar:**

(a) Oavsett om du använder en 40- eller 25-sekundersspelklocka, är det viktigt att förklara bollen spelklar på ett konsekvent sätt.

(b) Där det inte finns en 40-sekundersklocka försöker vi att simulera det.

(c) Påminn särskilt spelarna om spelklockan efter en touchdown eller avspark. ®

9. **Umpires och Centerdomarens mekanik omkring spelklar:**

- (a) Umpire och Centerdomaren borde vara i sina positioner (och inte ställa sig över bollen) före bollstarten (Mekanik 9.9.c.3.d och 10.9.c.13) om inte:
 - (i) en eller flera av de följande domarna inte är i position och vända mot bollen: Huvuddomaren, Huvudlinjedomaren eller Linjedomaren
 - (ii) en eller flera av de djupa domarna är mycket långt ifrån sin position
 - (iii) försöksvisaren inte är i närheten av bollinjen eller visar fel försöksnummer
 - (iv) Lag B har inte hunnit med dess svar på Lag A:s avbyte ◊
- (b) Umpire eller Centerdomaren bör omedelbart ställa sig över bollen om någon blåser i en visselpipa för vilken anledning som helst (t.ex. p.g.a. att ett regelbrott äger rum, en timeout beviljas, bollen blåser iväg) eller om Lag A gör ett avbyte i sista sekunden (Mekanik 9.9.c.3.h och 10.9.c.14).
- (c) Oavsett vilken domare som lägger ut bollen, finns det ingen anledning för någon att stå över den, såvida inget fördröjer spelet.

10. Skyndsamma ("hurry up") spel: Sänk inte takten i matchen. I synnerhet när Lag A försöker med skyndsamt ("hurry up") offensivt spel:

- (a) Borde inte en flankdomare som bevakar dödbollspunkten komma in på spelplanen såvida spelaruppförandet inte kräver det eller punkten är mycket nära linjen att nå.
- (b) Borde endast Umpire eller Centerdomaren hantera bollen medan klockan går (Mekanik 9.9.c.3.c och § 10.9.c.9). [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Det enda undantaget till det här är om Huvuddomaren är närmare till för att lägga ut bollen vid en yardförlust.
- (c) Har alla domare (och kedjelaget) en plikt att inta sina positioner, vända sig mot bollen och vara klara för det nästa spelet så fort som möjligt.
- (d) Bruka inte tid på att tala med spelare, tränare eller andra domare medan klockan går.
- (e) Bevilja inte en mätning om det är möjligt att undgå det (Mekanik 18.4).

11. Regeltillämpning:

- (a) Att blockera en motståndare i ryggen är ett regelbrott; att röra vid en motståndares rygg är inte ett regelbrott (Domarmanual 3.3.5.d).
- (b) Om fasthållning ska vara värd att flagga, måste det finnas ett påvisbart hinder. Det kan vara ringa, men det borde vara påvisbart.

12. Kommunikation med sidlinjen: De följande kommunikationsmomenten mellan domarna och ett lags huvudtränare är väsentliga:

- (a) För varje regelbrott mot hans lag, måste den närmaste sidlinjedomare informera huvudtränaren om numret eller positionen på den spelare som begick regelbrottet och om vad spelaren gjorde som var illegalt (Mekanik 19.3.10). Om straffutmätningen inkluderar en försöksförlust, måste tränaren också informeras om detta.
- (b) Vid varje ovanlig straffutmätning eller dom måste en domare informera båda huvudtränare, oavsett om den är mot hans lag eller inte (Mekanik 19.3.10). Det kan vara den närmaste sidlinjedomaren eller Huvuddomaren, beroende på domens karaktär.

- (c) "Om en synlig matchklocka inte är den officiella tidtagaren under varje halvleks sista två minuter, ska Huvuddomaren eller hans ombud varsla varje kapten och huvudtränare om den återstående tiden varje gång klockan stannar enligt reglerna" (Regel 3-3-8-c). Normalt kommer detta att vidarebefordras till huvudtränaren via den närmaste sidlinjedomaren.
 - (d) Vid tvåminutersvarslet måste den närmaste sidlinjedomaren informera huvudtränaren om den exakta återstående tiden och om antalet timeouter som varje lag har kvar.
 - (e) När ett lag har förbrukat sin sista timeout i en halvlek, måste Huvuddomaren underrätta huvudtränaren om detta faktum såväl som den exakta återstående tiden. Huvuddomaren borde inte delegera den här uppgiften till en annan domare.
 - (f) När en spelare blir utvisad måste Huvuddomaren, åtföljt av den domare som kastade flaggan för regelbrottet (eller den närmaste sidlinjedomaren om det var Huvuddomaren), underrätta huvudtränaren om den utvisade spelarens nummer och om regelbrottets natur (Mekanik 19.1.b.11).
13. **Mätningar:** När en mätning äger rum måste det äga rum precis vid dödbollspunkten. Bevakaren måste lägga bollen på marken vid den punkten. Mätningar får inte utföras vid en punkt jäms med dödbollspunkten och i synnerhet får inte bollen flyttas från ett sidoområde till mellan tvärlinjerna innan mätningen äger rum (Mekanik 18.5).
14. **Bevakning utanför spelfältet:** När bollbäraren går utanför spelfältet måste den domare som övervakar situationen vända sig om och hålla sina ögon på honom så länge det finns en risk för ageranden mot honom (Domarmanual 5.4.1).

2. Mekanikändringar

Den här utgåvan av *Domarmanualen för amerikansk fotboll* har uppdaterats för att lägga till nytt material och för att bättre organisera det som vi redan hade. Den här utgåvan är en uppdatering av den 17:e utgåvan som syftar till att klargöra och förbättra existerande mekanik och att introducera nya idéer om att döma fotboll.

Viktiga förändringar eller nya avsnitt markeras med en ram som denna. Ny eller ändrad text markeras i grått.

De ändringar som har införlivats i den här utgåvan har kommit från flera källor, inkl.

- frågor behandlade vid internationella kliniker och tävlingar under de sista åren;
- årliga NCAA/CFO kungörelser angående regeltolkningar och filosofier;
- synpunkter från ett internationellt rådgivningsutskott (se förordet för en lista över de som medverkade).

2.1 – Viktiga ändringar

Här är en lista över de viktigaste tilläggen och ändringarna:

Meddela första UNS mot individ	19.3.8.g.iii
Mekanik vid dålig spark	11.7.d.2.e, 11.8.d.3.e.ii, 13.7.d.1.e, 13.8.d.1.d
B:s position vid spel nära mållinjen, 7-8-mannalag	15.5.b.1, 15.5.b.2
Mycket önskvärt med konsekvens i ceremonier	8.3.2
Formell och informell videogranskning	24.3.1, 24.4.1
Uppställningskoder vid frisparkar	1.2.5
Frispark spelklar	9.1.c.1, 9.1.c.1.b, 10.1.a.7.d, 11.1.a.5.d, 12.1.a.4.d, 13.1.a.4.c, 14.1.a.4.d, 15.1.a.4.d
Ansvar för matchklocka	5.13.1, 5.13.2, 5.13.2.a, 8.2.9.b, 8.2.9.c, 8.2.11.a, 14.9.a.6, 14.9.b.9
Matcher som sänds live	20.7
Att hantera avbytesprocessen	9.9.d.2.a.iii, 9.9.d.2.a.iv, 9.9.d.2.b, 10.9.d.2.a, 11.9.d.2.b, 11.9.d.2.c, 12.9.c.2.b, 12.9.c.2.c, 13.9.d.2.b, 13.9.d.2.c, 14.9.c.2.b, 14.9.c.2.c, 15.9.c.2.b, 15.9.c.2.c
Obligatorisk bruk av radio	19.1.b.4, 25.3
Nya/uppdaterade punkter att särskilt beakta	1.3.1.b, 1.3.1.e, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4, 1.3.5
Nya principer när tvivel råder	6.1.12, 6.1.13

Straffutmätning	19.3.1.e, 19.3.2, 19.3.3.h.iv, 19.3.7
Avgörande spel	5.21
Förmatch checklista	4.1.11, 4.1.12, 4.1.13, 4.1.14, 4.1.15, 4.2.2, 4.3.13
Ansvar före matchen	8.2.10.c, 8.2.12.a.iii
HD/CD bevakar G/T på samma sida	9.4.a.3.c
Återställ T-tecken för tvåminutersvarsel	20.2.3, 27.45
Uppdaterad puntbevakning på 6D-mannalag	14.7.b.2.a
SD som andra Umpire på alla sparkmål	14.8.a.2.a, 14.8.b.2
Lag A mållinje vid 6+-mannalag	13.5.b.3
Mekanik vid 10 sekunders avdrag	19.3.5

I de här avsnitten och på andra ställen används de följande symbolerna för att ange orsaken för en ändring:

- ‡ mekanik ändrad på grund av ändring i CFO (eller för att få oss att överensstämna med dem)
- † mekanik ändrad för att ge bättre bevakning
- § utfyllnad av en lucka i befintlig mekanik
- ◇ förtydligande eller förbättring av befintlig mekanik
- @ ändring för bättre kommunikation
- × tidigare text borttagen
- ® ändring på grund av regeländring
- λ redaktionell ändring/förtydligande eller text flyttad

Ändringsmarkeringen brukar komma *efter* en ändring, förutom där det finns en helt ny lista; i sådana fall kommer ändringsmarkeringen på slutet på den paragraf som inleder listan.

2.2 – Redaktionella ändringar

Redaktionella ändringar (de som avser att klargöra vissa punkters presentation eller som är resultatet av regelförändringar) är i listan nedanför.

[Översättarens anmärkning: många av de ändringar som finns i den nedanstående listan är små att de överhuvudtaget inte påverkar den svenska översättningen. De är ändå markerade med de symboler som finns i den engelska utgåvan.]

1.2.1	3.3.4.e	3.3.15.b	3.5.2.f.v
1.2.6	3.3.5.c	3.3.15.c	3.5.3.b
1.3.6	3.3.5.d	3.4.1.e	3.5.4.a
1.3.8.c	3.3.7.a	3.4.7	3.5.6.a.ii
1.3.10.b	3.3.7.c	3.4.7.f	3.6.5.b
3.2.1.b	3.3.8.c.vi	3.4.10.b	3.7.3
3.3.2.c	3.3.9.a.iv	3.4.10.d	3.7.4
3.3.4.c	3.3.9.b.iv	3.4.11.b	3.7.4.c
3.3.4.d	3.3.9.b.vii	3.4.14	3.7.6

3.7.7	8.3.4.b.ii	9.9.d.2.a.i	11.4.c.3
3.8.1.d	8.3.4.b.iii	9.9.d.2.a.ii	11.4.c.4
3.8.3	8.3.4.c	9.9.d.2.b.ii	11.5.c.6
3.8.6	8.4.3.a	10.1.a.14.i	11.5.d.4
3.8.9.g	8.4.3.b	10.1.a.14.j	11.6.a.5.c
5.3.8	8.4.4	10.1.c.7.b	11.7.a.10.e
5.5.1	8.4.7	10.1.d.1	11.7.a.10.f
5.5.4	8.4.10	10.1.d.1.b	11.7.b.3.a
5.5.5	9.1.a.5.d	10.1.d.2	11.7.c.7.b
5.5.10.a	9.1.a.5.e	10.1.d.2.a	11.7.c.7.c
5.5.10.b	9.1.a.12.d	10.2.a.9	11.7.c.7.d
5.5.10.f	9.1.a.12.e	10.2.a.10.b	11.7.c.7.j
5.5.11	9.1.b.1.a	10.2.a.10.c	11.7.d.1
5.5.12.h	9.1.b.1.b	10.2.a.12	11.8.a.3.c
5.6.12	9.1.b.3.a	10.2.b.2	11.8.a.3.d
5.6.13	9.1.b.3.b	10.3.a.3.b	11.8.b.3
5.7.4	9.1.c.6.c	10.3.c.2	11.8.c.1.c
5.8.7.d	9.1.c.7.b	10.4.a.3.c	11.8.c.1.e
5.8.9	9.2.a.10	10.4.a.3.d	11.8.c.2
5.14.1	9.2.a.11.b	10.4.c.1	11.8.d.3.e.i
5.15.3	9.2.a.11.c	10.4.c.2	11.9.c.1.a
5.15.5	9.2.a.12	10.4.c.3	11.9.c.2
5.18.2	9.2.b.2	10.6.a.4.c	11.9.c.11.c
5.18.3.a	9.3.a.3	10.7.a.2.e	11.9.d.2.a
5.18.3.b	9.3.a.5.a	10.7.a.2.f	12.1.a.10.g
5.18.4	9.3.a.5.b	10.8.a.1.e	12.1.a.10.h
5.18.6	9.3.c.2	10.8.a.1.f	12.2.a.6
5.20.4.b	9.4.a.3.d	10.8.d.2	12.3.a.4.c
6.1.19	9.4.c.2	10.9.c.1	12.3.a.4.d
6.1.35	9.5.d.1.c	10.9.d.2.c	12.3.c.2
6.1.39	9.6.a.4.c	11.1.a.13.f	12.4.a.4.f
8.1.1	9.6.a.6	11.1.a.13.g	12.4.b.9
8.1.4	9.6.b.2	11.1.b.5	12.4.b.10
8.1.8.c	9.6.b.3	11.1.c.5.c	12.4.c.2
8.1.10	9.7.a.2.d	11.2.a.13	12.5.b.2
8.1.11	9.7.a.4	11.3.a.4.c	12.5.c.1
8.2.5	9.7.c.2	11.3.a.5	12.6.a.4.c
8.2.6.a	9.8.a.1.c	11.3.b.3.e	12.7.a.8.e
8.2.9	9.8.a.1.d	11.3.b.5.a	
8.2.9.a	9.8.c.2	11.3.b.7	
8.2.9.c.i	9.9.c.1	11.3.b.8	
8.2.10.a	9.9.c.3.g	11.3.c.2	
8.2.11.a.i	9.9.c.7.c	11.3.c.4.c	
8.2.12.a	9.9.c.7.d	11.4.a.4.g	
8.2.12.a.i	9.9.c.7.f	11.4.a.5	
8.2.12.a.ii	9.9.c.9	11.4.b.7	
8.3.4.b	9.9.d.2.a	11.4.b.8	

3. Regeltillämpning

3.1 – Introduktion

För att säkerställa att alla domarlag konsekvent tolkar reglerna på samma sätt, ska de följande regelbrotten flaggas bara som här föreskrivs.

OBS:

1. Avsikten är att de här tolkningarna ska gälla för seniormatcher.
2. En strängare regeltolkning är lämplig i matcher där junior- eller ungdomsspelare är inblandade och/eller när alla spelarna tydligt är oerfarna.
3. En strängare regeltolkning är lämplig i matcher där det allmänna (d.v.s. inte bara hos en eller två spelare) spelaruppförandet eller den allmänna spelarattityden hotar att trappa upp antalet eller typen av begångna regelbrott. Det här kan inkludera att slå ner på "mindre" regelbrott när frustration kan leda till "stora" regelbrott.
4. En mindre sträng regeltolkning är lämplig i väldigt ojämna matcher då det ena laget leder stort och klart dominerar. Det här borde dock inte utsträcka sig till att inkludera att strunta i regelbrott som har att göra med säkerhet eller tydliga regelbrott.
5. Regelbrott på öppet fält är tillräckligt tydliga att de behöver flaggas oavsett om de påverkar spelet eller inte.
 - (a) Det är troligt att domare kommer att tappa trovärdighet om de inte flaggar för de här.
 - (b) Vår filosofi har skiftat ifrån "Påverkade det spelet?" till "Var det tydligt?". Det återspeglar det faktum att fler och fler människor tittar på matcher på video och därför ser saker och ting annorlunda än om de sitter på läktaren eller står vid sidan av spelfältet.
 - (c) Ett mindre tydligt regelbrott förtjänar fortfarande att betraktas utifrån om det påverkade spelet eller inte. Stora regelbrott (såsom de som medför ett 15-yardsstraff eller liknande) bör alltid flaggas.
6. Om en flagga kastas för ett regelbrott i en situation där den inte borde ha kastats enligt de här principerna, bör straffet ändå utmätas. Vifta aldrig bort en flagga som en gång har kastats om det gäller brott mot reglerna.
7. Håll också avsnitt 5.2 i minnet angående att döma med sunt förnuft.
8. Om en regel inte omnämns i det här kapitlet, borde den tillämpas på ett sätt som överensstämmer med de följande principerna:
 - (a) regelbrott som påverkar spelarsäkerheten bör alltid flaggas
 - (b) regelbrott som är tydliga bör flaggas
 - (c) regelbrott som ger ett lag eller en spelare en klar fördel bör flaggas
 - (d) regelbrott som är smärre eller tekniska och som troligtvis inte fattades av spelarna bör leda till ett samtal efter den första överträdelsen

3.2 – Definitioner

1. **Angreppspunkten** definieras som följande:

- under ett springspel är det området framför bollbäraren – om han ändrar riktning ändras angreppspunkten;
- under ett framåtpassningsspel är det varsomhelst i närheten av passaren eller vilken spelare som helst som försöker att nå passaren, eller i närheten av vilken tillåten mottagare som helst som springer en passningsbana; ◊
- under ett bollinjesparkspel är det varsomhelst i närheten av sparkaren eller sparkmottagaren eller vilken spelare som helst som försöker att nå sparkaren eller sparkmottagaren, eller att blockera sparken.

2. **Tydligt:** Ett agerande är ”tydligt” om det skulle vara synligt för en åskådare som kände till reglerna eller för en domare som iakttar matchen live eller tittar på den på video. För det mesta är vad som helst som äger rum på öppet fält eller görs av en spelare som står ensam, tydligt; vad som helst som äger rum i nära linjespel eller i en spelarhög är inte tydligt. Exempel på tydliga regelbrott bör flaggas trots att de λ kanske annars skulle bortses från som ”ej allvarliga” inkluderar:

- nedtagning på grund av fasthållning** (särskilt i tacklerutan);
- blockeringar i ryggen** på öppet fält;
- illegalt avbyte** när en spelare lämnar fältet på någon annan sida än hans egen sidlinje;
- illegalt avbyte** när ett lag har 12 eller flera spelare i huddle under mer än 3 sekunder (men var inte petnoga med tresekundersgränsen);
- avsiktlig illegal beröring** av en framåtpassning;
- för tidig start** av en back, tight end eller wide receiver;
- offside** av Lag B vid deras skiljelinje vid en kort frispark;
- frispark utanför spelfältet.**

3.3 – Kontaktregelbrott

1. **Offensiv fasthållning:**

- Flagga för det endast när *alla* de följande villkoren är uppfyllda:
 - regelbrottet är **tydligt synligt**, dvs. om det inte skulle visa sig på en videinspelning, kasta inte en flagga för det;
 - regelbrottet **påverkar spelet eller är tydligt**, dvs. om det är borta från angreppspunkten och inte är tydligt, kasta inte en flagga för det;
 - agerandet utgör ett **påvisbart hinder**, dvs. om inte spelaren **illegalt** bromsas eller tvingas att ta en längre omväg mot sitt mål, kasta inte en flagga för det;
 - regelbrottet skapar **nackdelar för motståndaren**, dvs. om det faktiskt flyttar spelaren i den riktning som han ville komma, kasta inte en flagga för det.
- Ageranden som utgör offensiv fasthållning inkluderar:

- (i) **Att gripa tag i och hindra** – att gripa tag i motståndarens kropp eller uniform på ett sätt som hindrar hans förmåga att gå i den riktning som han önskar.
 - (ii) **Att haka fast och hindra** – att haka en hand eller arm runt motståndarens kropp (utanför den kroppsram som visar sig för blockeraren) på ett sätt som hindrar hans förmåga att gå i den riktning som han önskar.
 - (iii) **Nedtagning** – att dra en motståndare ned till marken (genom att gripa tag i eller att haka fast) när han inte vill komma ned på marken. OBS att det inte är illegalt att blockera motståndaren till marken genom att använda sig av händerna eller armarna inom motståndarens kroppsram (eller i ryggen i friblockeringszonen).
- (c) En spelare **hindras** om:
- (i) Han inte kan vända sig eller ändra riktning på grund av ständig, hindrande kontakt.
 - (ii) Hans överkropp vänds av den blockerare som har sina armar runt honom.
 - (iii) Han inte kan skapa avstånd eller lösgöra sig från motståndaren genom att vända sig, vrida sig, stanna, etc.
 - (iv) Hans balans ändras eller hans naturliga fotrörelse är borttagen.
- (d) Kasta inte en flagga för fasthållning om något av de här villkoren är uppfyllt, om inte regelbrottet är riktigt tydligt:
- (i) den fasthållna spelaren lyckas med tacklingen (bakom den neutrala zonen eller när det inte finns någon neutral zon);
 - (ii) spelaren slår ned eller bryter en passning;
 - (iii) spelaren återhämtar en fummel;
 - (iv) vid springspelets angreppspunkt står motståndarna ansikte mot ansikte, flyttar med varandra och inga av de hinder som nämndes ovan noteras;
 - (v) det sker samtidigt som en tackling någon annanstans på spelfältet;
 - (vi) det är bakom den neutrala zonen och en framåtpassning har redan kastats eller håller på att kastas;
 - (vii) det är en del av en blockering från två motståndare (om inte en nedtagning äger rum eller försvararen bryter sig lös från de två och dras tillbaka);
 - (viii) det är en del av en defensiv rivning [”rip”] (dvs. att den defensiva spelaren lyfter den offensiva spelarens arm);
 - (ix) den fasthållna spelaren gör inget försök att lösgöra sig från blockeringen, (dvs. att han ”ger upp”).
- (e) Att fasthålla en motståndares tröja är inte detsamma som att fasthålla motståndaren. För att drag på en tröja ska räknas som ett regelbrott, måste det finnas ett påvisbart hinder till spelarens rörelse.
- (f) Att iakttä hur motståndarna frigör sig från varandra är lika viktigt som att iakttä hur de kommer samman. Om en försvarare glider ut ur en blockering och kan normalt fortsätta i den riktning som han vill (vanligtvis mot bollen) är det osannolikt att fasthållning har ägt rum.

2. Defensiv fasthållning:

- (a) Nedåt plan under passningsspel är angreppspunkten överallt – ett regelbrott mot en tillåten mottagare kan äga rum var som helst.
 - (b) Kasta alltid en flagga för regelbrott som hindrar passaren från att kasta bollen och som leder till en "sack".
 - (c) "Clotheslining" (att slå en mottagare vid huvudet eller nacken) ◇ bör alltid flaggas som ett personligt regelbrott.
 - (d) Kontakt som inte påvisbart hindrar en mottagare borde lämnas utan avseende.
 - (e) Ett tag på mottagarens tröja som hindrar mottagaren och tar bort hans fötter bör flaggas.
 - (f) Fasthållning bör flaggas mot defensiva spelare som tydligt illegalt hindrar en offensiv spelare från att göra en ledande blockering för bollbäraren (det här inkluderar att dra linjemän under "trap" och "sweep" spel), men inte när den offensiva spelaren är för långt bort ifrån spelet för att bli inblandad.
 - (g) Defensiv fasthållning bör inte flaggas vid kontakt som äger rum efter att passningen kastas till den andra sidan av spelfältet (om det inte är ett klart försök att hindra en offensiv spelare såsom i (f) ovan). Om regelbrottet däremot äger rum var som helst medan quarterbacken fortfarande har bollen och tittar efter vart han kan kasta den, flagga för det, även om bollen till sist kastas någon annanstans. Det kunde ha haft en effekt på spelet. Fasthållningens timing är viktig.
3. **Illegalt bruk av händer:** Kasta en flagga för det på samma sätt som för offensiv fasthållning. Om den inledande (kortvariga) kontakten i en blockering är dock mot motståndarens hjälm eller hjälmgaller måste det alltid flaggas. Kom ihåg att kontinuerlig kontakt mot hjälmen är ett personligt regelbrott. Var säker på att du ser den inledande kontakten; det är inte ett regelbrott om en spelares händer glider upp till en punkt ovanför motståndarens axlar.
4. **Blockering nedanför midjan och clipping:**
- (a) Om tvivel råder har inte bollen lämnat friblockeringszonen (när det gäller blockeringar bakifrån).
 - (b) Om tvivel råder, har bollen inte lämnat tacklerutan (när det gäller blockeringar framifrån) under de första tre sekunderna efter bollstarten, Om tvivel råder ◇ därefter har bollen lämnat tacklerutan. ◇
 - (c) En blockering mot en spelares egen slutlinje (Regel 9-1-6-a-3) (också känd som en peel-back block) ◇ förekommer när blockerarens kraft är söder om öst-väst linjen på spelfältet (där rätt mot syd är direkt mot Lag A:s slutlinje).
 - (d) För att kasta en flagga för clipping måste du ha sett två saker: ◇
 - (i) blockerarens sista steg före kontakten (för att vara ganska säker på vilken riktning han kom ifrån) *och*
 - (ii) du måste ha sett den motståndare som han träffade före blockeringen (för att veta om motståndaren vände ryggen till eller inte).
- Du måste se den inledande kontaktpunkten. Kom ihåg att kontakt mot sidan är legal. Se hela agerandet.

- (e) Kom ihåg att det är riktningen i förhållande till motståndarens koncentrationsområde (inte angreppspunkten) som avgör om en blockering nedanför midjan är "riktad framifrån" eller inte. @

5. Illegal blockering i ryggen:

- (a) Innan du kastar en flagga för det här, tillämpa samma villkor som för fasthållning men tillämpa också villkoren för att flagga clipping, i synnerhet nödvändigheten att se hela förloppet.
- (b) Om en hand är på numret och den andra handen är på sidan och den inledande kraften är på numret, är det en blockering i ryggen.
- (c) En blockering som börjar mot sidan och slutar i ryggen är inte ett regelbrott så länge det finns kontinuerlig kontakt. §
- (d) Att röra vid en motståndares rygg är inte ett regelbrott ◊ om det inte resulterar i att han slås ned eller knuffas så att han tappar balansen så mycket att han snubblar eller tar felsteg och missar en tackling eller blockering. Kom ihåg att regelbrottet gäller illegal blockering i ryggen, inte illegal beröring i ryggen.
- (e) Att rusa in i en spelares rygg bortifrån spelet kan flaggas som ett personligt regelbrott. Det kan man kasta en flagga för oberoende av blockeringens tidpunkt i förhållande till spelets slut.
- (f) Var särskilt uppmärksam när du ser en offensiv spelare jaga en defensiv spelare (och omvänt när en defensiv spelare inte försöker komma åt bollen).

6. Ruff mot passaren:

- (a) Om den defensiva spelarens inledande kontakt mot passaren är mot hans huvud, är det alltid ett regelbrott, om inte passaren duckar in i det eller kontakten var flyktig. Det är dock att göra till måltavla endast om kontakten vida överstiger en legal tackling eller ett försök att blockera/slå bort passningen. x
- (b) Kontakt vid knäet eller nedanför mot en offensiv spelare i en passningsställning utmätas enligt Regel 9-1-9-b. Flyktig kontakt bör man bortse ifrån.
- (c) Det är ett regelbrott om en defensiv spelare (framför passaren) tar två steg innan han träffar passaren efter att bollen har kastats eller släppts. En defensiv spelare som är bakom passaren får litet mer spelrum.
- (d) Man friar hellre än faller en defensiv spelare som gör ett äkta försök att undgå eller minska kontakten.
- (e) När tvivel råder, är det ruff mot passaren om den defensiva spelarens avsikt är att bestraffa.

7. Att ruffa eller springa på sparkaren:

- (a) I allmänhet betraktar man kontakt mot det ben som sparkaren sparkar med som att springa på sparkaren och kontakt mot det ben som han stödjer sig på (även om det inte är på marken) ◊ betraktas som ruff mot sparkaren.
- (b) Varje gång sparkaren eller bollhållaren slås omkull bör det flaggas som ruff.
- (c) När sparkaren före sparken rör sig på ett sätt som inte är en del av den normala sparkrörelsen är det inte längre tydligt att en spark kommer att företas och ett regelbrott kommer sannolikt inte att inträffa, om inte den defensiva spelaren ämnar straffa

honom. OBS att "rugbystil" sparkare (de som sparkar medan de springer) är berättigade till lika mycket skydd som traditionella sparkare efter att de har sparkat bollen. Men varje λ kontakt med en sparkare före sparken är helt enkelt att tackla en bollbärare.

- (d) Även om bollstarten är dålig, kan en spark fortfarande vara tydlig. Förutsatt att sparkaren eller bollhållaren samlar upp bollen och med detsamma sätter igång med sin normala rörelse är han berättigad till skydd (alltid under förutsättning att bollen blir sparkad).

8. Defensiv passningsinterference:

- (a) Ageranden som utgör defensiv passningsinterference inkluderar:

- (i) **Att inte försöka komma åt bollen** – Tidig kontakt av en defensiv spelare (som inte försöker komma åt bollen) som hämmar eller hindrar mottagarens möjlighet att genomföra mottagningen.
- (ii) **Att spela igenom motståndaren** – Att spela igenom motståndaren (d.v.s. att träffa honom i ryggen eller i den sida som är längst bort ifrån bollen), även om man försöker komma åt bollen.
- (iii) **Att gripa tag i en arm** – Att gripa tag i mottagarens arm på ett sådant sätt att det hindrar hans möjlighet att ta emot en passning.
- (iv) **Att använda armen som en bom** – Att utsträcka en arm tvärs över mottagarens kropp för att hämma hans förmåga att ta emot en passning, oavsett om den defensiva spelaren försöker komma åt bollen.
- (v) **Att skära av** – Att skära av eller att köra en mottagare ut ur banan mot bollen genom kontakt med honom utan att försöka komma åt bollen (d.v.s. innan den defensiva spelaren tittar efter bollen).
- (vi) **Att kroka tag och vända** – Att kroka tag runt mottagarens midja och därmed få hans kropp att vända sig innan (eller t.o.m. något efter att) bollen anländer (även om den defensiva spelaren försöker komma åt bollen).

- (b) Ageranden som inte utgör defensiv passningsinterference inkluderar:

- (i) Flyktig kontakt av en försvarsspelares händer, armar eller kropp medan han är på väg mot bollen som inte påtagligt påverkar mottagarens bana. Om tvivel råder om banan blev påtagligt påverkad, finns det ingen interference.
- (ii) Fötter trasslar ihop sig oavsiktligt när båda (eller ingendera) spelare försöker komma åt bollen.
- (iii) Kontakt äger rum under en passning som tydligt inte är mottagningsbar för de inblandade spelarna.
- (iv) Att lägga en hand på mottagaren på ett sådant sätt att det inte vänder eller hämmar honom tills efter att bollen har anländ.
- (v) Kontakt under en "Hail Mary" passning om det inte är klar och tydlig passningsinterference.

- (c) Ytterligare anmärkningar:

- (i) En stillastående spelare (i position för att ta emot bollen) som förflyttas från sin position har varit utsatt för ett regelbrott.

- (ii) Det är aldrig passningsinterference om den defensiva spelaren rör vid bollen innan han träffar motståndaren.
- (iii) Interference måste vara tydlig för att flaggas.
- (iv) Kom ihåg att det defensiva laget har lika mycket rätt till bollen som det offensiva laget.
- (v) Det är av kritisk betydelse att identifiera vilka spelare som försöker komma åt bollen och vilka som inte gör det.
- (vi) En offensiv mottagare kommer vanligtvis att försöka ta emot bollen med två händer. En defensiv spelare kommer ofta att försöka slå/avleda bollen med endast en hand. § Om den defensiva spelaren går upp endast med en hand, känn till vad den andra handen håller på med.
- (vii) När man dömer om en passning är mottagningsbar föreställ dig hur långt mottagaren kunde ha sprungit och hur högt eller långt han kunde ha hoppat om han inte hade hindrats.
- (viii) Det finns inget regelbrott när kontakten sker samtidigt med beröring med bollen ("pang-pang"). När tvivel råder, är kontakten samtidig med att bollen berörs.

9. Offensiv passnings interference:

- (a) Ageranden som utgör offensiv passningsinterference inkluderar:
 - (i) **Att stöta sig bort** – Att inleda kontakt med en defensiv spelare genom att knuffa eller stöta sig bort och att därmed skapa avstånd i ett försök att ta emot en passning.
 - (ii) **Att köra igenom** – Att köra igenom en defensiv spelare som har intagit en position på spelfältet.
 - (iii) **Blockering** – Innan passningen kastas, blockering som äger rum varsomhelst nedåt plan. Efter att passningen har kastats, blockering som äger rum nedåt plan inom ungefär 20 yards (ännu mer om passningen dröjer) från den punkt som passningen kastas till.
 - (iv) **Pick** – Att plocka bort (inleda kontakt med) ◊ en försvarare som försöker att täcka en mottagare. Det är inte ett regelbrott om kontakten ägde rum samtidigt som passningen berördes.
- (b) Ageranden som inte utgör offensiv passningsinterference inkluderar:
 - (i) Flyktig kontakt av en mottagares händer, armar eller kropp medan han är på väg mot bollen som inte påtagligt påverkar den defensiva spelares bana. Om tvivel råder om banan blev påtagligt påverkad, finns det ingen interference.
 - (ii) Fötter trasslar ihop sig oavsiktligt när båda (eller ingendera) spelare försöker komma åt bollen.
 - (iii) Kontakt äger rum under en passning som tydligt inte är mottagningsbar för de inblandade spelarna.
 - (iv) Blockering nedåt plan när en *screen pass* (en kort passning till en mottagare som har blockerare framför sig) ◊ hindrar en defensiv spelare från att ta emot bollen.
 - (v) Blockering nedåt plan när en passning legalt har kastats mot marken utanför spelfältet eller nära sidlinjen.

- (vi) Kontakt under ett spel då två mottagare korsar varandras bana [*pick play*] när den defensiva spelaren redan håller på att blockera den offensiva spelaren.
 - (vii) Kontakt vid en "Ave Maria" (*hail Mary*) passning om det inte är klar och tydlig passningsinterference. ◊
- (c) Ytterligare anmärkningar:
- (i) Kontakt som inte är hänsynslös långt bort från spelet bör inte flaggas.
 - (ii) Blockering nedåt plan kan flaggas även om passaren legalt håller på med avsiktlig bortkastning av bollen.
 - (iii) Kasta inte en flagga för offensiv passningsinterference om någon av fötterna hos en otillåten Lag A-spelare är inom en yard från den neutrala zonen.
 - (iv) Om tvivel råder angående vilken spelare som inledde en blockering, kommer den som inleder att vara den som står upprätt eller lutad framåt och den blockerade spelaren kommer att stötas tillbaka.

10. Sen tackling:

- (a) Var mer benägen att kasta en flagga för det ju senare tacklingen äger rum eller ju hårdare kontakten är. Lindrig kontakt omedelbart efter att bollen är död bör inte flaggas.
- (b) Varje avsiktlig knuff mot en bollbärare utanför spelfältet är ett regelbrott.
- (c) Bruk av hjälmen är ett regelbrott även om det bara är lite sent.
- (d) När en bollbärare är nära sidlinjen, kontakt som äger rum innan bollbäraren har en fot på marken utanför spelfältet är en legal tackling.
- (e) När en bollbärare är utanför spelfältet men fortsätter att springa längs sidlinjen innanför spelfältet är varje påföljande tackling legal under förutsättning att han inte har saktat in och det inte är avbläst.

11. Hjälmtag:

- (a) Flyktiga tag i en spelarhög bör inte flaggas om det inte finns vridning, som gör att det blir ett 15-yardsstraff.
- (b) Kom ihåg att hjälmtag kräver tag på hjälmen eller hjälmgallret, inte bara beröring.

12. Personliga regelbrott:

- (a) En handling som äger rum långt bort ifrån spelet kan klassas som ett personligt regelbrott även om handlingen i sig är legal. Med andra ord är det spelarnas position i förhållande till spelet som orsakar regelbrottet, inte kontaktens legalitet.
- (b) Var säker på att handlingen inte kan rättfärdigas av spelsituationen (t.ex. en passningsbrytning eller fummelretur eller ett brutet spel). Om en spelare är i position att påverka spelet eller rör sig mot det, är han ett lovligt mål; om han står stilla, är han inte det.
- (c) Det är inte ett regelbrott om två spelare blockerar varandra – endast kontakt med en spelare som inte är på sin vakt behöver bestraffas.
- (d) När det gäller onödiga tacklingar bort ifrån bollen nära spelets slut, gör dem till regelbrott vid död boll i stället för regelbrott vid spelbar boll.

- (e) När en spelare träffas hårt efter att han har gett upp, är det berättigat att flagga för ett regelbrott.
- (f) Tydligt sena regelbrott mot bollbäraren efter en touchdown måste flaggas.

13. Ruff mot bollstartern:

- (a) Det här regelbrottet kan enbart äga rum när det är rimligt tydligt att en bollinjespark kommer att ske, med andra ord enbart under sparkmåls- och extrapoängsförsök eller när ett lag intar en puntuppställning vid fjärde försök.
- (b) Bli inte petig om ensekundsintervallet. Om bollstartern är upprätt innan en sekund har gått, tillåt kontakten, men om han tar längre tid att hämta sig ge honom mer skydd.
- (c) Kasta inte en flagga för ett regelbrott om en defensiv spelare träffar bollstartern efter att ha blockerats av en offensiv linjeman intill honom.
- (d) Utvisa varje spelare som försöker bestraffa genom kontakt mot bollstarterns hjälm eller som inleder kontakt med toppen på försvararens egen hjälm.

14. Försvarslösa spelare/Att göra till måltavla:

- (a) Definitionen på en försvarslös spelare är enligt reglerna (Regel 2-27-14). Om tvivel råder är en spelare försvarslös.
- (b) Att göra till måltavla (eller annat personligt regelbrott) vid ett passningsspel utmäts enligt Regler 7-3-12 och 10-2-2-e.

15. Kragtackling:

- (a) De två kraven som finns för att kasta en flagga för det här är att (i) försvarsspelaren tar tag i kragen eller namnskyttsområdet; och (ii) bollbäraren dras ned till marken.
- (b) Såsom med andra regelbrott som har att göra med säkerhet, om tvivel råder ska man kasta en flagga. Om handen är i närheten av kragen och du inte kan fastställa om han har tag i kragen eller inte, kasta en flagga om kravet om omedelbart drag är uppfyllt.
- (c) Om man däremot bara tar tag i en annan del av tröjan och x drar ned en bollbärare är det inte ett regelbrott.

16. Saxblockering:

- (a) Det är inte ett regelbrott om antingen den höga eller den låga inblandade spelaren helt enkelt sveper förbi eller bara kommer i lätt kontakt med motståndaren. Det måste finnas tillräcklig kraft i varje blockering att ändra hastigheten hos motståndarens berörda kroppsdel.
- (b) Enligt reglerna är det inte ett regelbrott om kontakten inleds av den defensiva spelaren.

3.4 – Regelbrott utan kontakt

1. Spelfördröjning:

- (a) Om Lag A fortfarande är i huddle eller är på väg mot sin uppställning med 10 sekunder kvar, varsla dem muntligt att det finns 10 sekunder kvar. Kasta alltid en flagga när nedräkningen når noll om inte bollstarten är omedelbart förestående (d.v.s. att quarterbacken ropar "huts"), i vilket fall han kan få en extra sekund.

- (b) Efter poäng är det alltid en spelfördröjning om det ena laget inte är på spelfältet (eller om de är på spelfältet men fortfarande i huddle) inom en minut, oavsett om spelkartecknet har visats eller inte. Vid den första förseelsen varna lagets huvudtränare hellre än att kasta en flagga.
- (c) Om inga Lag B-spelare är spelklara när Lag A är uppställt för bollstarten efter en timeout, bestraffa Lag B för spelfördröjning. Ge inte Lag A ett gratisspel. Domarna vid sidlinjen är ansvariga för att se till att lagets kapten eller tränare vet att timeouten är på väg att ta slut.
- (d) Om Lag A genomför avbyten i sista sekunden (genom att rusa mot bollinjen medan avbyten pågår), måste Lag B få möjlighet att byta. Om spelklockan löper ut före bollstarten, måste domarna avgöra om Lag B fick tillräcklig möjlighet att reagera på det hastiga avbytet. Om Lag B svarade prompt men spelklockan löpte ut, får Lag A för spelfördröjning. Om Lag B dröjde med sitt avbyte får Lag B för spelfördröjning.
- (e) Om Lag A startar bollen i ett läge där de ombetts att inte göra det (t.ex. medan Lag B tillåts genomföra matchande avbyten): stäng ned spelet vid första förseelsen och ge en varning. Bestraffa för Spelfördröjning vid andra eller senare fall. †
2. **Spelare inte innanför niyardsmarkeringarna:** Under ett bollinjespel, kasta inte en flagga för det här så länge ingen Lag B-spelare ställer upp sig mitt emot den spelare som bryter mot regeln. Om Lag A:s uppställning är ovanlig eller förvirrande vid en frispark borde Lag A:s skiljelinjedomare försäkra sig om att alla Lag A-spelare är eller har varit innanför niyardsmarkeringarna innan de tecknar till Huvuddomaren att de är klara.
3. **För tidig start:** Rörelse av en offensiv spelare är inte en för tidig start om inte antingen (i) han flyttar en eller båda fötter; (ii) det är plötsligt; eller (iii) det får en defensiv spelare att röra sig som reaktion. Om en running back bommar på bollstartsräkningen, rör sig plötsligt och sedan abrupt stannar, är det en för tidig start. (Om han verkligen var på väg att komma i rörelse skulle han inte stanna.) Om tvivel råder om rörelse var före bollstarten eller inte, var det inte det. Var inte petig med det här.
4. **Offside:**
- (a) När en defensiv spelare före bollstarten rör sig och en offensiv spelare rör sig därefter, är en kommunikation mellan Umpire och flankdomarna obligatorisk. Detta för att avgöra om den defensiva spelaren var i den neutrala zonen och om den offensiva spelaren hotades. Om tvivel råder hotades den offensiva spelaren. Om den Lag A-spelare som först flyttar sig inte är hotad, är det en för tidig start.
- (b) När en defensiv spelare före bollstarten går över den neutrala zonen och rusar mot en Lag A-back, är regelbrottet offside vid död boll. Tidpunkten att flagga för det här regelbrottet är när försvararen passerar den närmaste Lag A-linjemannens höft.
- (c) Döm inte att en defensiv spelare är offside om han är stillastående och bara obetydligt tränger sig in i den neutrala zonen.
- (d) Var inte petig med offside, särskilt på spelfält som inte är perfekt kritade.
- (e) Kasta inte en flagga för offside om den defensiva spelaren är på väg framåt vid bollstarten men egentligen inte är i den neutrala zonen.

5. **Störande signaler:** Regel 7-1-5-a-5 förbjuder defensiva spelare från att använda sig av ord eller signaler som kan störa de offensiva startsignalerna. Det här inkluderar klappar eller vilket annat ljud som helst som imiterar offensiva signaler.
6. **Illegal rörelse:**
 - (a) En spelare är illegalt i rörelse enbart om hans framåtrörelse är tydlig.
 - (b) En spelare i rörelse som vinklar framåt under rörelsen vid bollstarten har begått ett regelbrott vid spelbar boll.
7. **Otillåten mottagare nedåt plan:**
 - (a) Kasta en flagga bara om det är tydligt.
 - (b) En otillåten mottagare måste tydligt vara mer än tre yards nedåt plan samtidigt som passningen kastas – var inte för nitisk om en spelare är precis vid tre yards. ◊ Var försiktigt med att anta att, λ om en spelare iakttas fem yards nedåt plan och på väg nedåt plan när bollen passerar honom, var han troligtvis inte mer än tre yards nedåt plan när bollen kastades.
 - (c) Om en linjespelare blockerar nedåt plan, kasta en flagga för otillåten mottagare nedåt plan om inte han går så långt att han kan blockera en linebacker eller defensiv back i position att bevaka en passning; gör han det, ska man kasta en flagga för offensiv passningsinterference.
 - (d) Man anser att en "wide receiver" låser en tight end på bollinjen enbart om det inte finns någon sicksackordning i deras uppställning. Om tvivel råder är tight enden inte låst.
 - (e) Kasta inte en flagga för det om det offensiva laget legalt kastar bollen bortom den neutrala zonen för att undgå en yardförlust.
 - (f) Flagga inte för en "screen"-passning som kastas för långt och landar bortom den neutrala zonen om inte en tillåten mottagares närvaro hindrar en defensiv spelare från att motta bollen. §
8. **Sparkmottagningsinterference:**
 - (a) Vad som helst som hindrar mottagarens möjlighet att ta emot bollen bör dömas som ett regelbrott. Det här inkluderar:
 - (i) kontakt med mottagaren (oavsett hur flyktig det än är);
 - (ii) att springa hotande nära mottagaren;
 - (iii) att stå för nära mottagaren;
 - (iv) att vråla när man är nära mottagaren;
 - (v) att vifta med armarna framför mottagaren;
 - (vi) att ställa sig framför mottagaren på ett sådant sätt att mottagaren tvingas att kliva runt motståndaren eller ändra bana i ett försök att ta emot bollen
 - (b) Det är inte ett regelbrott när:
 - (i) en Lag A-spelare springer förbi mottagaren utan att röra honom eller tvinga honom att ändra bana;
 - (ii) mottagaren ger upp sitt försök att ta emot sparken för lätt;

- (iii) mottagaren tar emot bollen och det inte fanns kontakt och omfattningen av interference utan kontakt var obetydlig eller osäker; tilldela inte billiga 15-yardsstraff.
- (c) En spelare som brutalt träffar en möjlig sparkmottagare har begått ett hänsynslöst personligt regelbrott och bör utvisas. Visa enbart tecken för personligt regelbrott (inte tecknet för sparkmottagningsinterference) i detta fall.
- (d) En spelare som håller på med att ta emot en spark måste få en obehindrad chans att genomföra mottagningen innan han träffas. Det här skyddet upphör om spelaren gör en misslyckad beröring, om han inte har visat ett giltigt tecken för skyddad mottagning och fortfarande har möjlighet att genomföra mottagningen (Regel 6-5-1-b). λ

9. Avsiktig bortkastning:

- (a) Kasta inte en flagga om passaren träffas efter att han har börjat kasta bollen eller om bollen berörs. Under sådana omständigheter måste du anta att passaren ämnade att kasta bollen till en mottagare.
- (b) Kasta en flagga om passaren träffades innan han hade börjat sin kaströrelse. Han får inte kasta bollen bort för att undgå en tackling bakom bollinjen ("sack"). Under vissa omständigheter kan det vara lämpligt att döma bollen död (hellre än att bestraffa för avsiktig bortkastning) därför att han var fasthållen och hans framåtrörelse stannades.
- (c) Kasta inte en flagga för avsiktig bortkastning om passaren kastar bollen bort (förutom rakt ner i marken) när han inte är under defensiv press. Han får slösa bort ett försök om han inte riskerar att bli tacklad bakom den neutrala zonen. Klockan är inte en faktor.
- (d) Man behöver inte kasta en flagga för det om passningen bryts och det här skulle vara det enda regelbrott som flaggas.
- (e) Att få bollen till en punkt inom en yard från den neutrala zonen anses vara nära nog. Var inte petig med det här.
- (f) Om en passning berörs av en ootillåten mottagare, kommer det att vanligtvis bara bli ett regelbrott för illegal beröring. Om passaren däremot gör det på ett tydligt avsiktligt sätt för att undgå en yardförlust, är det berättigat att kasta en flagga för avsiktig bortkastning. Enligt reglerna kan man inte ha illegal beröring av en illegal passning.

10. Illegalt avbyte:

- (a) Om en avbytt spelare lämnar spelfältet eller målområdet men fortfarande tydligt är på spelfältet vid bollstarten, bör en flagga kastas för det och spelet avslutas.
- (b) En avbytt spelare som återvänder till spelfältet efter att ha lämnat det har begått ett regelbrott. Däremot bör en spelare som lämnar spelfältet i tron på att han skulle avbytas men inte egentligen ersätts få återvända utan straff (förutsatt att det inte är vilseledning). §
- (c) Om avbytare kommer in på spelfältet strax innan bollen är död och inte stör spelet, kasta inte en flagga för det.
- (d) Om det offensiva laget bryter sin huddle med fler än 11 spelare på spelfältet, förvirrar detta motståndarna och det bör bestraffas. Det kan dock bli ett regelbrott endast om bollen har förklarats spelklar (Regel 2-14-1) eller om den 12:e mannen inte omedelbart lämnar huddlen. ◇

- (e) Om det defensiva laget har fler än 11 spelare på spelfältet när bollstarten är nära förestående (eller har precis ägt rum), bör det bestraffas.
- (f) Regelbrott som har att göra med avbytesprocessen och med fler än 11 spelare på spelfältet kommer vanligtvis att utgöra förseelser mot Regel 3-5. Ett avsiktligt försök att förvirra motståndarna kommer dock att bestraffas som ojuste taktik (Regel 9-2-2-b).

11. Utebliven obligatorisk utrustning:

- (a) Betrakta underlåtenhet att bära ett munskydd eller att fästa alla fästen på hakskyddet lika allvarlig som underlåtenhet att bära en hjälm. Om du iakttar en spelare som lämnar huddlen utan mun- eller hakskydd, påminn honom att ta på utrustningen. Spelare som struntar i påminnelsen måste behandlas enligt reglerna (Regel 1-4-8) men ge quarterbackar och andra spelare som ropar signaler mer tid att göra det. x Samma förfarande gäller för spelare som bär ogenomskinliga ögonskydd.
 - (b) Stanna inte vare sig match- eller spelklockan. Det är därför viktigt att hantera utrustningsfrågor tillräckligt tidigt så att laget kan vidta ett lämpligt avbyte. Om Lag A inte kan byta ut en spelare tillräckligt snabbt utmäts straff för Spelfördröjning. Om en begränsad linjeman behöver avbytas kommer det att bli en För tidig start när han står upp. ®
 - (c) När det gäller annan obligatorisk utrustning som inte är livsviktig, beordra spelaren att avhjälpa problemet nästa gång han lämnar spelfältet. Om han struntar i instruktionen, be honom att lämna spelfältet och omedelbart åtgärda problemet när han kommer tillbaka på spelfältet. Om han gör det, är det fint. Om hans lag omedelbart avbyter honom, bestraffa inte för illegalt avbyte. Om hans lag tar en timeout eller får ett straff för spelfördröjning är det deras val. Om han stannar och försöker delta i ett spel, behandla honom enligt reglerna (Regel 1-4-8).
12. **Illegal utrustning:** Vad som helst som kan utgöra en risk mot spelarsäkerheten måste åtgärdas innan bollen nästa gång sätts i spel. Andra överträdelse kan skjutas upp så att spelaren får rätta till det nästa gång han lämnar spelfältet men det måste rättas till innan han får återvända.
13. **Illegalt sparkande av bollen:** Om en spelare avsiktligt träffar bollen med knäet, nedre delen av benet eller foten och målet är att driva bollen i någon som helst riktning, håller han på att sparka det. Det finns inget regelbrott om den berör hans knä, bens nedre del eller fot i ett försök på att få besittning över bollen – det betraktas inte som en spark.
14. **Illegal kiluppställning:** För att vara illegal måste en kiluppställning uppstå före sparkens slut ◊ och det måste fortsätta under returens början. När returen en gång kommer uppåt plan kommer spelare samman som ett resultat av spelet – det här är inte en illegal kiluppställning.

3.5 – Osportsligt uppförande och slagsmål

1. Firande:

- (a) Att fira är inte detsamma som att håna – ha mer överseende med det.
- (b) En "sack dans" över en tacklad motståndare bör alltid bestraffas.

- (c) Att slänga bollen i marken [*spiking*] efter poäng bestraffas endast om det hånar en motståndare. Det behöver inte vara avsiktligt men det måste vara i riktning mot en motståndare.
- (d) Firande bör bestraffas om det handlar om:
 - (i) ett av de mer än 20 uttryckliga förbud i Regel 9-2-1;
 - (ii) bollen (annat än att slänga den i marken [*spiking*]);
 - (iii) spelarutrustning;
 - (iv) fältutrustning (inkl. ett mål);
 - (v) varje föremål som tas från en annan person;
 - (vi) varje rekvisita;
 - (vii) en spelare som lägger sig på marken på ett fördröjt (inte omedelbart efter poängen) och onödigt vis.
- (e) En handling som inte är på den ovanstående listan är sannolikt legal och var då tolerant med den så länge du inte tycker att det är oförskämt, hotfullt eller oanständigt, framkallar illvilja eller förnedrar sporten. Var inte en pryd (en som på ett överdrivet sätt är upptagen med att vara eller att se ut att vara anständig, anspråkslös eller rättsskaffens; eller en människa som lätt blir chockerad eller förnärmas av ting som inte chockerar eller förnärmar andra människor).
- (f) Om illegalt firande äger rum nära mållinjen, anta att det ägde rum efter poängen om inte en domare var i ett utmärkt läge att döma om dess precisa position.
- (g) "Koreograferad" betyder att en eller flera spelare har klart förutbestämt, på förhand ordnat eller repeterat hur de kommer att röra sig (som i en dans).

2. Meningsskiljaktighet:

- (a) Spelare spelar med glöd och känsla; tränare delar samma egenskaper. Tidvis kan spelare och tränare vara glada eller ledsna, fröjdefull eller besvikna, tillfreds eller frustrerade. De här är vanliga mänskliga känslor (domare har dem också) men de behöver behärskas.
- (b) Spelare och tränare får vara besvikna. Det är bara när det blir överdrivet eller utforrdrar en domares maktbefogenheter att det blir meningsskiljaktighet.
- (c) Meningsskiljaktighet uppstår när spelare, tränare eller andra personer som lyder under reglerna:
 - (i) talar till en domare på ett smädligt, aggressivt eller nedsättande sätt;
 - (ii) hävdar att något som strider mot reglerna eller en domares beslut är sant, eller hävdar att något som är sant är falskt;
 - (iii) fortsätter med att anföra sin sak efter att ha fått besked om att det är oriktigt eller blivit ombedd att sluta;
 - (iv) fäller nedsättande kommentarer om en domare eller ett beslut medan de talar med varandra;
 - (v) visar en gest (med händerna eller på annat sätt) som visar frustration med eller bristande respekt mot en domare;
 - (vi) kastar/sparkar bollen eller utrustning med avsky;

(vii) rör sig aggressivt mot en domare för att argumentera eller klaga.

Meningsskiljaktighet är inte detsamma som när en spelare eller tränare ställer en äkta fråga.

- (d) Om en spelare eller tränare visar respekt för domaren, kommer domaren att visa samma respekt tillbaka.
- (e) Vi skiljer mellan öppen meningsskiljaktighet och förtäckt meningsskiljaktighet. Det tidigare är tydligt, vanligtvis därför att talet är högt nog att det kan höras av många människor eller gesterna är tydliga och offentliga. Förtäckt meningsskiljaktighet sker när endast domaren hör det och det kan behandlas något annorlunda.
- (f) Det finns sex svarsnivåer på meningsskiljaktighet:
- (i) **Strunt i det.** Om meningsskiljaktigheten är obetydlig och är det första exemplet av det slags från den spelare eller det laget, kan man strunta i det. Kanske är det en isolerad händelse som aldrig igen upprepas. Det finns dock alltid en risk om man struntar i meningsskiljaktighet att deltagarna upmuntras att upprepa det. Att strunta i det är absolut inte det rätta svaret på upprepad meningsskiljaktighet.
 - (ii) **Låtsas som om du inte hörde det.** Be spelaren eller tränaren att upprepa sin kommentar ("Vad sade du?"). Om det var otillbörligt, kommer de troligtvis inte att upprepa det. Om han gör det, finns det inget tvivel om att du måste svara med fasthet, professionellt och snabbt.
 - (iii) **Ett stilla ord.** Ett stilla ord med en spelare eller tränare är ofta mer välgörande än ett omedelbart straff. Det visar din vilja att lösa frågan utan att tillgripa en strikt tillämpning av spelreglerna.
 - (iv) **Offentlig tillrättavisning.** Ibland behöver man tala till en spelare eller tränare högt nog att hans lagkamrater hör vad man säger. Det här kan vara nödvändigt för att få deras hjälp med att behärska hans känslouttryck.
 - (v) **Straff.** Om meningsskiljaktighet är tydligt för åskådarna λ behöver det bestraffas som osportsligt uppförande. Tydlig meningsskiljaktighet inkluderar λ alla ageranden som innehåller hörbart smädligt tal, kastad utrustning eller löpande mot en domare. Muntlig meningsskiljaktighet behöver säkert också bestraffas om det sägs en tredje gång (eller ännu mer). ◇
 - (vi) **Utvisning.** Om en spelare eller tränare bestraffas för meningsskiljaktighet två gånger ska han utvisas enligt Regel 9-2-1. I extrema fall kan en misshälighets-handling vara så hänsynslös att det fordrar omedelbar utvisning.
Det är inte nödvändigt att gå igenom de här nivåerna i tur och ordning. En allvarlig (och tydlig) misshälighetshandling kan kräva omedelbar bestraffning och möjligtvis till och med utvisning.
- (g) De följande agerandena av en deltagare borde alltid resultera i att man kastar en flagga för ett regelbrott:
- (i) att visa en aggressiv gest mot en domare;
 - (ii) att tala till en domare på ett smädligt, aggressivt eller nedsättande sätt som klart kan höras av åskådare;
 - (iii) att "demonstrera oenighet" genom t.ex. uppresta händer i en gest som visar att något är ofattbart;

- (iv) att daska till sig själv för att visa hur man blev förorättad;
 - (v) att springa direkt mot en domare för att klaga över en dom;
 - (vi) att ställa omåttliga frågor om en dom, även om det sker med ett civiliserat tonfall (som i 3.5.2.f.v ovan).
- (h) Underlåtenhet att hantera meningsskiljaktighet lämnar dina kolleger och idrotten i sticket. Meningsskiljaktighet undergräver inte bara för domarna, utan det kan också allvarligt störa matchens stämning och flyt.
 - (i) Om du hör meningsskiljaktighet riktad mot en annan domare, ska du hantera det. En viktig del av dömandets lagarbete är att stödja dina kolleger på det här viset.
 - (j) Engagera kaptenen (eller kaptenerna) och tränaren (eller tränarna) för att göra det klart att det är deras ansvar att tygla sina spelare för att förhindra meningsskiljaktighet eller slå ned på dess första tecken. Att göra detta visar att domaren försöker arbeta med lagen i stället för att bestraffa.
 - (k) När det är skäligt, råda tränare och spelare att ställa äkta frågor i stället för att komma med påståenden om vad som är sant eller falskt.
 - (l) Att låta meningsskiljaktighet fortsätta ohämmat är som en sjukdom som växer och undergräver ditt anseende.
3. **Ospportsliga handlingar som kräver utvisning:** De följande exemplen på ospportsligt uppförande kräver vanligtvis utvisning:
- (a) att spotta på en motståndare eller domare;
 - (b) allt smädligt tal som omfattar nedsättande anspelningar på en spelares eller domares etniska ursprung, hudfärg, ras, nationalitet (förutom i förbindelse med en internationell tävling), religion/tro, kön/könsidentitet, ålder, klass- eller socialbakgrund, politisk övertygelse sexuell orientering, handikapp eller något annat tal som avsett att förnedra eller brutalisera. §

4. Flerdubbla regelbrott:

- (a) Bestraffa inte en spelare eller ett lag två gånger för samma **ospportsliga** ◊ handling.
- (b) När det däremot finns flera åtskilda handlingar begångna av samma spelare eller av olika spelare, är det lämpligt att bestraffa dem var för sig. Två ospportsliga handlingar av samma spelare resulterar i att han utvisar sig själv.
- (c) Exempel på åtskilda handlingar inkluderar:
 - (i) ett förbjudet firande åtföljt av meningsskiljaktighet angående en dom;
 - (ii) att håna en motståndare åtföljt av att buga sig för publiken;
 - (iii) att knuffa efter att bollen är död åtföljt av att ta av sig hjälmen;
 - (iv) ett förbjudet firande åtföljt av att en eller flera avbytare kommer in på spelfältet för att vara med i firandet.
- (d) Exempel på handlingar som normalt INTE betraktas som åtskilda inkluderar:
 - (i) fler än en spelare deltar i ett fördröjt, överdrivet, förlängt eller koreograferat firande;
 - (ii) en spelare hånar fler än en motståndare;
 - (iii) en spelare bugar sig i fler än en riktning.

5. Andra punkter angående osportsligt uppförande:

- (a) **Spelbar eller död:** Om tvivel råder angående om ett regelbrott för osportsligt uppförande ägde rum när bollen var spelbar eller död, var den död.
- (b) **Vem som bestraffas:** Bestraffa inte någon annans agerande än en spelares eller en tränares. Om någon annan skapar problem, be laget eller matchadministrationen att ta hand om det.
- (c) **Att simulera att vara ruffad:** Vanligtvis bör man strunta i en sparkare som simulerar att han är ruffad. Ett straff bör enbart utmätas om det är nödvändigt för att utöva behörig matchkontroll.
- (d) **Att ta av hjälmen på spelfältet:** Spelare som tar av sina hjälmar på spelfältet utan att tänka sig för bör inte bestraffas om de inte (i) visar vrede eller kritik mot en motståndare eller en domare; eller (ii) firar. Påminn dem att behålla deras hjälmar på. Man bör strunta i en spelare som tar av sin hjälm i närheten av sidlinjen precis innan han träder in i lagområdet.

6. Sidlinjeinterferens:

- (a) Medan bollen är död:
 - (i) Förutsatt att lagområdets deltagare svarar rimligt snabbt på begäran om att hålla sig bakom sidlinjen är det inte nödvändigt att varsla eller bestraffa dem, oavsett hur många gånger det sker.
 - (ii) Flagga för sidlinjestörning (Regel 9-2-5) enbart om en huvudtränare gång på gång (d.v.s. mer än en gång) struntar i begäran (gjorda λ medan bollen är död) om att hålla sitt lag tillbaka från sidlinjen medan bollen är spelbar eller under det fortsatta agerandet efter att den är död. ◇
- (b) Medan bollen är i spel:
 - (i) Tränare, avbytare och andra icke-spelare på spelfältet bör alltid flaggas för sidlinjestörning (Regel 9-2-5). Ett undantag är att inte bli för störd om bollen är nära Lag B:s mållinje och personalen fortfarande är nära deras lagområde.
 - (ii) Om de är mellan sidlinjen och tränarrutans linje, gör som du tycker är bäst och utfärda en muntlig varning om de inte orsakade något egentligt problem.
 - (iii) Varje kontakt mellan en domare och en lagmedlem på spelfältet eller mellan sidlinjen och tränarrutan bör flaggas som osportsligt uppförande av laget (Regel 9-2-5-b) (normalt med ett 15-yardsstraff från den nästa punkten), även om det är den första förseelsen. Det gäller också om det inte finns fysisk kontakt med domaren tvingas att ändra riktning antingen för att undgå kontakt eller för att behålla siktet på det som de iakttar.

7. Slagsmål:

- (a) Om ett agerande betraktas som slagsmål måste spelaren utvisas. Det är *inte* slagsmål om spelare bara knuffar varandra (d.v.s. inga avsiktliga knytnävsslag, sparkar eller slag utdelas eller riktas). Om tvivel råder är det *inte* slagsmål. Använd inte ordet "knytnävsslag" för att beskriva hårdhänthet till en spelare eller tränare om inte det är förbundet med en utvisning.

- (b) Under ett slagsmål, försök att skilja på de spelare (på spelfältet vid slagsmålets början), avbytare och tränare som aktivt deltar i ett slagsmål och de som försöker att hålla kombattanterna isär. De senare bör inte utvisas.
- (c) Utvisa en spelare endast om du är säker på hans nummer. Om två motståndare slåss med varandra, utvisa inte den ena om du inte känner till den andras identitet.
- (d) Personliga regelbrott när Lag A inte har en chans att vinna och Lag A har tydligt visat dess avsikt att "gå ned på ett knä" [*take a knee*] bör vanligtvis resultera i utvisning av den spelare som begick regelbrottet.
- (e) Om tvivel råder om en spelare avsiktligt har armbågat en motståndare, titta på spelarens hand. Det är en naturlig reaktion att knyta näven innan man slår till med armbågen. En öppen hand tyder sannolikt på oavsiktlig kontakt.

8. Vedergällning:

- (a) I det här avsnittet definierar vi vedergällning som det som sker när en spelare begår en aggressiv handling som direkt svar på en motståndares aggressiva handling mot honom eller en lagkamrat. Vedergällning kan vara genom fysisk kontakt eller genom ett osportsligt ord eller en osportslig handling. ® Vedergällning sker vanligtvis inom några få sekunder efter den ursprungliga handlingen men kunde teoretiskt fördröjas.
- (b) Vanligtvis vill vi ådöma den strängaste straff till den deltagare som började incidenten ("anstiftaren"). "Straffet" i det här sammanhanget kan vara en varning (för en mindre överträdelse), ett yardstraff (för en betydande överträdelse) eller utvisning (för en allvarlig överträdelse).
- (c) Om vedergällningen är mindre allvarlig än den ursprungliga handlingen, bör den som vedergäller normalt få ett mindre straff än anstiftaren. Om A31 till exempel begår ett personligt regelbrott mot B45 och B45 vedergäller genom att (a) knuffa bort A31; eller (b) svära mot A31, kommer vi i båda fallen sannolikt inte att bestraffa B45, utan helt enkelt varna honom. Det här skulle också gälla om A31 spottade på B45 (en obligatorisk utvisning enligt 3.5.3) och B45 vedergällde genom att knuffa A31. A31 skulle utvisas men B45 kanske bara bestraffas eller varnas.
- (d) Om vedergällningen däremot förlänger eller trappar upp incidenten genom att vara lika allvarlig (eller allvarligare) än den ursprungliga handlingen, bör den som vedergäller normalt få samma straff som eller strängare straff än anstiftaren. Om B45 till exempel svarar genom att (a) begå ett lika onödigt allvarligt personligt regelbrott mot A31; eller (b) börja ett slagsmål med A31, skulle båda strängt bestraffas. När det gäller slagsmål erfordrar Reglerna 2-32-1 och 9-5-1 tillsammans utvisning av båda spelare.
- (e) I varje fall, när vedergällningen är fördröjd (till det nästa spelet eller senare) och avsiktlig, krävs det vanligtvis endast utvisning av den som vedergäller. Det här inkluderar fall då den som vedergäller är en lagkamrat till den spelare som var offret för det ursprungliga angreppet.

9. Tillämpa en hållning av nolltolerans mot osportsligt uppförande och slagsmål i junior- och ungdomsfotboll.

3.6 – Regelbrott som alltid medför en fördel

De följande regelbrotten medför alltid en fördel, även om de inte verkar göra det, och ska flaggas:

1. **Illegal uppställning:**

- (a) Det är alltid ett regelbrott när Lag A har fem (eller flera) spelare i bakfältet vid bollstarten. Lag A får en blockeringsfördel genom att vara längre bort från det defensiva laget.
- (b) Det är fortfarande ett regelbrott för fem spelare i bakfältet även om Lag A bara har 10 (eller färre) spelare på spelfältet vid bollstarten.
- (c) Kasta en flagga för regelbrottet endast om den femte spelaren tydligt är borta från linjen (t.ex. hans huvud är tydligt bakom bollstartens bakre del) eller om han har struntat i upprepade varningar (d.v.s. minst två varningar). x
- (d) Ge större frihet till wide receivers och slot backar när du avgör om de är på eller av bollen än du ger till inre linjemän eller tight ends. Var särskilt generös på spelfält som inte är välkritade.
- (e) Vid ett trick- eller ovanligt spel bör uppställningarna fingraskas och de bör bestraffas om de inte är helt legala.

2. **Offensiv passningsinterference:** Blockering nedåt plan av det offensiva laget (mot en spelare i passningsbevakning) under ett framåtpassningsspel innan bollen kastas är alltid offensiv passningsinterference. Det defensiva laget (särskilt safeties) kan se en blockering och läsa spelet som ett springspel och därmed dra bevakningen bort ifrån den efterföljande passningens mål. (Se paragraf 3.3.9 om hur man flaggar för offensiv passningsinterference medan bollen är i luften).

3. **Illegal överräkning av bollen framåt:** Att överräcka bollen framåt (förutom där reglerna tillåter det) är alltid ett regelbrott. Ett lag kan uppnå betydande yardavstånd (inkl. fördelarna från bedrägeriet) genom det här illegala spelet.

4. **Offside vid frispark:**

- (a) Döm Lag A:s skiljelinje som en plan.
- (b) Vid en "onside" spark eller annan kort avspark (avsiktlig eller oavsiktlig), är varje spelare (förutom sparkaren eller bollhållaren) offside när de bryter planen innan bollen sparkas.
- (c) Vid en djup avspark, var inte för petnoga.
- (d) Kasta en flagga för ett regelbrott bara om en spelare från det sparkande laget (förutom sparkaren) tydligt har tagit en ansats på mer än fem yards vid en frispark. Spelare som bara justerar deras position eller ställning bör inte straffas om de kortvarigt är mer än fem yards bakom. Regelns syfte är att reducera en speляres fart vid avsparken.

5. **Lag A-spelare utanför spelfältet:**

- (a) När en Lag A-spelare återvänder innanför spelfältet efter att han frivilligt gick utanför spelfältet under ett sparkspel, eller en tillåten mottagare illegalt rör vid bollen efter att han frivilligt gick utanför spelfältet under ett passningsspel, är det alltid ett regelbrott. En Lag A-spelare som lämnar spelfältet får en fördel genom att undgå

blockering. Kom ihåg att en spelare är utanför spelfältet även om endast en fot rör vid sidlinjen eller slutlinjen – man måste kasta en flagga för det här.

(b) Varje kontakt av en Lag B-spelare som får en Lag A-spelare att kliva utanför spelfältet bör betraktas som orsaken till det, förutsatt att Lag A-spelaren omedelbart försöker återvända innanför spelfältet. ◇

6. **Sparkmottagningsinterference:** Det är alltid ett regelbrott när kontakt, oavsett hur flyktigt den är, äger rum med en spelare som är i position (eller som är på väg mot en position) för att ta emot en spark i luften. Hans balans kommer att rubbas, vilket hindrar hans förmåga att göra en ren mottagning. (Se också paragraf 3.4.8)

3.7 – Mottagningar och fummel

1. Om kontrollen över bollen flyttas från en spelare till en annan (oavsett om det är en lagkamrat eller motståndare) medan man håller på med att få besittning, tillhör bollen den spelare som sist hade kontrollen (under förutsättning att spelaren hade kontroll innanför spelfältet). Det här är inte samtidig besittning. Om den sista spelaren med kontroll inte har kontrollen innanför spelfältet eller om en spelare var utanför spelfältet samtidigt som han rörde vid bollen, är bollen lös utanför spelfältet. Om tvivel råder om en spelare hade kontroll innanför spelfältet, hade han inte det.
2. Om mottagaren får en tå innanför spelfältet men hans häl landar utanför spelfältet en bråkdel av en sekund senare (eller tvärtom), är passningen misslyckad. Om hela foten rör vid marken måste hela foten vara innanför spelfältet för att passningen ska lyckas. Den här principen sträcker sig inte till att inkludera foten och ben/knä och inte heller till att inkludera handen och arm/armbåge – de betraktas som skilda kroppsdelar och enbart den första kontakten med marken är relevant.
3. Det är inte en fummel om bollen plockas bort efter att bollbäraren har drivits ◇ tillbaka. Bollen är död när bollbäraren hålls på ett sådant sätt att hans framåtrörelse hejdas.
4. En spelare har bollen tillräckligt länge för att bli en bollbärare när han vidtar § en av de följande handlingarna (kallas ibland "matchtypiska handlingar") efter att hans fot är på marken (Regel 2-4-3):
 - (a) att undgå eller avvärja nära förestående kontakt från en motståndare
 - (b) att stoppa undan bollen
 - (c) för bollen framåt (eller retirerar med den) ◇
 - (d) att ta flera steg medan han är upprätt (d.v.s. inte på väg att falla till marken)
 - (e) att passa bollen eller överrätta den
5. Försök inte att vara alltför teknisk när du dömer en mottagning. Vi vill inte ha domare som försöker vara "de bästa ögon i matchens historia" som för många gånger dömer att mottagaren har avslutat mottagningsprocessen och fumlat bollen när det borde vara en misslyckad passning. Den viktigaste principen är: "Om tvivel råder, misslyckat".
6. Vi använder samma förfarande oavsett om mottagningen är i målområdet eller på spelfältet. §
7. När man dömer om en Lag A-spelare har kastat eller fumlat bollen, håll i åtanke att: §

- (a) Varje handling av spelarens hand medan den rör sig framåt och bollen kommer lös bör dömas som en framåtpassning.
- (b) Om spelaren kan se försvararen närma sig är det sannolikt att han kan flytta sin hand eller arm innan han träffas. När han inte ser träffen komma ökar chanserna för att en fummel ägde rum.
- (c) Om bollen landar bakom spelaren efter att han träffades är det mer sannolikt att en fummel ägde rum.

3.8 – Andra regeltillämpningar

1. Tecken för skyddad mottagning:

- (a) Var inte petig med tecken för skyddad mottagning. Varje viftande eller att resa en enkel arm upp ovanför huvudet är tillräckligt för att visa att man har påkallat en skyddad mottagning.
 - (b) Spelare som tydligt skuggar deras ögon mot solen har *inte* visat tecknet för en skyddad mottagning.
 - (c) Varje tecken för "håll dig borta" innan eller efter att bollen har rört vid marken är ett ogiltigt tecken.
 - (d) En mottagare som pekar mot bollen och håller händerna under hans axlar utan en viftande rörelse har inte visat ett tecken och får föra bollen framåt. En mottagare som håller händerna under axlarna och gör en viftande rörelse eller en som har händerna precis ovanför axlarna utan viftande rörelse har visat ett ogiltigt tecken. ‡
2. **Onside-spark på ett dåligt kritat spelfält:** Om tvivel råder på ett dåligt kritat spelfält kan kedjan användas efter en frispark för att mäta om en första beröringspunkt är illegal eller inte.
3. **Ändring av lagbesittning nära mållinjen:** Om en brytning, sparkmottagning eller återhämtning sker innanför enyardlinjen och bärs omedelbart in i målområde, ◇ försök att få spelet att bli en touchback i stället för ett undantag för ursprunglig rörelse. Där Lag A illegalt rör vid en spark nära mållinjen, försök att döma att beröringen ägde rum i målområdet, särskilt om de bär bollen in i målområdet.
4. **Bollen kommer ut ur målområdet:** Om tvivel råder under returen när det finns en ändring i lagbesittning i målområdet (eller när undantaget för ursprunglig rörelse gäller) har bollen INTE lämnat målområdet.
5. **Tid vid sparkmål:** Vanliga sparkmålsförsök bör inte uppta mer än fem sekunder på klockan.
6. **Huvudtränare begär en timeout:** Domare bör inte låta uppmärksamheten avledas från deras matchuppgifter på grund av möjligheten för att en huvudtränare kan komma att begära en timeout. ▲
- (a) När en bollstart eller frispark är nära förestående (d.v.s. när Lag A har intagit sin uppställning) får inte flankdomarna vända sina blickar bort från spelfältet. Under sådana omständigheter kan huvudtränaren behöva göra en av domarna mitt på plan uppmärksam på sig (Huvuddomaren, Umpire, Bakdomaren) eller till och med flankdomaren på den motstående sidlinjen, som är vänt mot honom. Ett "T"-tecken med

händerna (liknande tecken T4) och att uttrycka ordet "timeout" är båda nödvändiga under sådana omständigheter.

- (b) När bollen är död och det inte finns någon risk för ageranden på spelfältet är det tillräckligt med en muntlig begäran till den närmaste domaren.
 - (c) Under inga omständigheter får en domare stanna klockan om han inte är säker på att begäran om timeout har kommit från *huvudtränaren*. Om domaren är osäker på vems röst som begärde timeouten och kan inte vända sig om för att ta reda på det, beviljas inte timeout.
7. **Tränare på fältet under timeout:** Under en lagtimeout betraktas i allmänhet inte tränare som kommer mindre än nio yards från sidlinjen in på spelfältet och inte går bortom 25-yardlinjerna som ett problem, såtillvida att deras beteende inte drar uppmärksamhet till sig.
8. **Trickspelel:** Var särskilt sträng när man bestraffar trickspel som utgör ojuste taktik. Sådana spel inkluderar (men är inte begränsade till):
- (a) trickspel som är avhängiga av att bollen göms eller byts ut (Regel 9-2-2-a);
 - (b) trickspel som förknippas med simulerade avbyten (Regel 9-2-2-b);
 - (c) trickspel som har blandar in spelarnas utrustning (Regel 9-2-2-c);
 - (d) trickspel med ageranden eller ordflöden utformade för att förvirra det defensiva laget att tro att bollstarten inte är nära förestående (Regel 9-2-2-d) – det här inkluderar att låtsas att man har ett problem med det spel som man är igång med, ett utrustningsproblem med en sko, bollen, etc. och att simulera en skada (Regel 9-2-2-e); det inkluderar också att anta en domares roll eller funktioner.

En god tumregel att följa är att, om ett ovanligt spel verkar vara ojuste, strider det troligtvis mot reglerna.

9. **Spel när man går ned på ett knä:** När Lag A informerar domarna att de ämnar "gå ned på ett knä" (ibland känt som "segeruppställningen"):
- (a) Se till att Lag B informeras.
 - (b) Påminn Lag A att Lag B fortfarande kommer att kunna stanna klockan om de har kvarvarande timeouts.
 - (c) Påminn Lag A att de kommer att bestraffas (UFT) om de sedan kör ett "vanligt" spel efter att ha förklarat deras avsikt att "gå ned på ett knä".
 - (d) Påminn Lag B om Lag A:s deklarerade avsikt på varje efterföljande spel, om inte Lag A informerar dig att de kommer att köra ett vanligt spel och i det fallet informera Lag B om det.
 - (e) Varna Lag B att de inte ska "bestrafva" motståndare eller på annat sätt försöka störa processen (förutom ett berättigat försök att få besittning över en lös boll).
 - (f) Bestrafva spelare från vilket lag som helst som försöker utnyttja situationen för att antingen få flera yards (Lag A) eller för att bestraffa en motståndare (vanligtvis Lag B).

- (g) Om poängställningen är nästan lika har Lag B en legitim rätt att försöka överta besittning. Däremot om poängställningsmarginalen är större än vad man rimligt kunde förvänta sig att övervinna med den tid som är kvar borde Lag B inte sätta igång med någon kraftig kontakt.

4. Checklistor före matchen

4.1 – Före matchdagen: checklista

Under dagarna före matchen bör varje domare kolla:

1. matchplatsen
2. tiden för avsparken
3. när domarlaget kommer att träffas
4. var domarlaget kommer att träffas
5. vem som reser tillsammans (särskilt för att minimera utgifter)
6. de tävlingsregler som gäller för matchen inkl. matchlängden och om extraperioder kan spelas
7. väderutsikten för matchdagen
8. spelfältsunderlagstypen (gräs/konstgräs)
9. om det finns en historia mellan de två lagen
10. båda lagens resultat under den sista tiden

- | |
|--|
| 11. vilken uniformsfärg varje lag kommer att bära § |
| 12. vem som är huvudtränare för varje lag § |
| 13. om någon lagpersonal är avstängd § |
| 14. kontaktinformation för de andra domarlagsmedlemmar § |
| 15. att deras radio och andra elektronisk utrustning är fullt laddad § |

16. schemat för aktiviteter före och efter matchen

Vid internationella matcher och/eller när osedvanligt långa resor ingår och/eller där en övernattning erfordras, bör varje domare dessutom kolla:

17. deras resplan
18. deras inkvarteringsplan
19. varje plan för avhämtning eller körning till/från flygplatser, hotell, matcharenan
20. hur deras personliga närings- och vätskebehov kommer att avhjälpas

4.2 – Matchadministrationschecklista

Vid den tidigast möjliga tidpunkten efter att man har anlänt till tävlingsplatsen bör domarna kolla alla lämpliga punkter från den följande listan tillsammans med en (eller flera) representanter från matchadministrationen:

1. spelfältets duglighet, fältmarkeringar, målstolparnas vaddering, borttagning av faror, etc.

2. tröjfärger §

3. bekräfta avsparkstiden
4. vilket klockslag lagen kommer in på fältet
5. om en kontroll av spelaridentiteten kommer att företas och i så fall när och av vem
6. arenaklockor och klockskötare
7. speaker
8. lagpresentationer och när de kommer att börja och sluta
9. varje VIP eller speciella ordningar för slantsinglingsceremonin
10. nationalsånger
11. halvleksaktiviteter, längden på halvleksintervallet, etc.
12. aktiviteter vid matchens slut
13. radiomikrofon
14. betalning av matchavgifter
15. kedja, kedjelag och när de bör vara tillgängliga
16. bollar, bollpersoner och när de bör vara tillgängliga
17. handdukar
18. medicinska faciliteter
19. omklädningsrummets säkerhet
20. om domarna kan få en kopia på matchvideon
21. om drycker kommer att tillhandahållas domarna vid halvleken och matchens slut

4.3 – Lagchecklista

Minst 60 minuter före avsparken bör Huvuddomaren eller andra domare kolla alla lämpliga punkter från den följande listan tillsammans med huvudtränaren och varje lags administration:

1. spelarnummer/spelartillåtelse
2. spelarutrustning
3. alla i lagområdet har lämplig legitimation
4. spelarlistan
5. antalet kaptener
6. om alla quarterbackar är högerhänta

7. om alla sparkare är högerfotade
8. den långa bollstartarens (eller de långa bollstartarnas) nummer
9. ovanliga spel, uppställningar eller situationer
10. vem som svarar på skadade spelare först för hans lag
11. regelfrågor
12. sidlinjekontroll, inkl. namnet på den tränare som kommer att se till att spelare och tränare håller sig inom deras områden

13. tillvägagångssätt för att begära timeout eller en huvudtränarkonferens §

14. rutiner när man ber om en videogranskning

4.4 – Medicinsk checklista

Före avsparken bör domarna kolla alla lämpliga punkter från den följande listan:

1. var medicinsk personal befinner sig under matchen
2. de tecken som används för att hämta medicinsk hjälp till spelfältet

5. Allmänna principer

5.1 – Uppgifter och ansvarigheter

Allmänna prioriteter (de viktigaste först)

1. Att ha ingående kunskap om din egen positions uppgifter.
2. Att känna till varje annan domares uppgifter.
3. Att vara beredd på och kunna anta vilken annan position som helst när omständigheter såsom skada eller sen ankomst påkallar ommöblering av uppgifterna.
4. Att känna till de föreskrivna tecknen samt när och hur de bör användas.
5. Att kunna hantera och riktigt kasta bollen med underarmen upp till 10 yards i en platt bana med spetsen först.

Särskilda uppgifter under matchen (ingen speciell prioritetsordning):

6. Att känna till försöksnumret och avståndet före bollstart.
7. Att vara beredd på att hjälpa vilken domare som helst som inte är i position.
8. Att skaffa en ny boll, om lämpligt, efter att allt agerande har upphört.
9. Att vara uppmärksam på ageranden bortifrån bollen när spelet har lämnat ditt omedelbara område.
10. Att kalla timeout för varje spelare som tydligt är skadad.
11. Att vara beredd på att vid behov kasta en flagga för varje allvarligt regelbrott eller regelöverträdelse som du iakttar oavsett din tilldelade uppgift.
12. Att iaktta felaktiga procedurer eller domslut av andra domare och att försöka förhindra och/eller rätta till dem när än möjligt.
13. Att meddela dig med kollegor, spelare, tränare, speakers eller åskådare när det är lämpligt då något ovanligt eller osedvanligt inträffar.

5.2 – Att döma med sunt förnuft

1. Det är viktigt att du kastar en flagga för varje regelbrott som du ser som påverkar spelets utgång, spelarsäkerheten eller matchdisciplinen. Kom dock ihåg att vare sig åskådarna eller spelarna har kommit för att se domare som marscherar upp- och nerför spelfältet. Använd ditt omdöme och framför allt ditt sunda förnuft. Dröj en eller två sekunder med att kasta flaggan för att ge dig själv tid att granska spelet i tankarna.
2. Förebyggande dömande gör det möjligt för en match att löpa på ett disciplinerat sätt. Vid behov tala med tränare eller spelare angående deras uppförande. *Strunta* aldrig i ett regelbrott; du måste göra något med varje regelbrott. Även om du bestämmer dig för att inte kasta din flagga, tala med den inblandade spelaren (eller de inblandade spelarna).

3. Vid lämpliga tillfällen såsom när spelarna radar upp sig inför en avspark eller lämnar sin huddle för att gå mot bollinjen, påminn spelarna om att kolla deras tandskydd och hakremmar och också att legalt bruka händerna. Försök att inte vara påträngande med det här.
4. Bekräfta alltid att du har mottagit spelarnas klagomål. Du kan inte se allt vid varje spel. Om en spelare klagar på en motståndare, var beredd på att titta närmare på deras nästa sammandrabbning. Be om hjälp från andra domare vid behov men fördröj inte matchen för en sådan begäran.
5. Var alltid artig när du talar med spelare, tränare eller åskådare. Din ställning som domare ger dig inte rätten att vara smädlig eller förnedrande. Använd lugnande språk för att ta udden av fientlighet.
6. När du har fattat ett beslut på grundval av dina iakttagelser, din erfarenhet och din kunskap, backa inte. Press från tränare, spelare eller åskådare bör inte få påverka ditt omdöme. När du tar fel, erkänn det, men låt det inte påverka din prestation.
7. Beröm spelare som visar god sportsmannaanda men se till att du gör det till båda lagen.

5.3 – Tempo och skador

1. Försök att alltid hålla jämnt flyt i matchen men jakta inte. Rör dig snabbt när det behövs men låt inte din önskan om snabb handling stå i vägen för dina uppgifter eller riktiga avgöranden.
2. Att jogga (långsamt löpa) mot din position ser nästan alltid bättre ut än att gå.
3. När du rör dig mot din position inför det nästa försöket, håll ansiktet vänt mot bollen. Det kan göra det möjligt för Huvuddomaren att tidigare förklara bollen spelklar och på så sätt ökar matchens tempo. Det kommer helt säkert att förhindra att du överraskas av en snabb bollstart och det kommer att förbättra din förmåga att lägga märke till otillbörlig aktivitet.
4. När spelare börjar bli arga eller frustrerade kan du behöva låta matchtakten sakta in så att de kan lugna sig eller få möjlighet att (legalt) tala med dig eller deras lagkamrater. Alternativt kan en mindre ökning av matchtakten vara nyttigt för att tvinga dem att koncentrera sig mer på spelet och mindre på prat. Använd din erfarenhet när du avgör vilken handlingsinriktning som är lämplig i en given situation.
5. Uppmuntra särskilt i varmt väder spelarna att dricka vatten under speluppehåll genom att påminna dem om möjligheterna. Påkalla *aldrig* en Huvuddomares timeout enbart för att ge spelarna möjlighet att inta vatten. Att stanna spelet vid en godtycklig tidpunkt kommer alltid att ge en momentumfördel till ett lag framför ett annat. Använd i stället den möjlighet som en skada eller straffutmätning ger för att ge spelarna möjlighet att gå mot sidlinjen för en snabb dryck.

Skador:

6. Att upptäcka skadade spelare är varje domares angelägenhet.
 - (a) Om tvivel råder angående en spelare som ligger på marken, visa timeouttecknet [T3] och påkalla den närvarande medicinska personalens uppmärksamhet.

- (b) Om tvivel råder angående en spelare som fortfarande står på fötterna, fråga honom om han är OK. Om han inte svarar jakande efter att ha frågat två gånger, stanna klockan, eftersom han sannolikt inte är i stånd att fortsätta.
 - (c) Lagg särskild uppmärksamhet på deltagare (spelare och domare) som kan ha fått en hjärnskakning. Var medveten om hjärnskakningssymptomen och håll utkik efter dem. Någon som visar symptomen måste lämna spelfältet för bedömning och får inte återvända till matchen innan yrkesmedicinsk personal har gett klartecknet för det.
 - (d) Håll också utkik efter deltagare som blöder eller som är bloddränkta. De måste också lämna spelfältet för att bli omhändertagna.
7. God praxis i behandlingen av skadade spelare inkluderar:
- (a) Skynda aldrig med en skadad spelares behandling.
 - (b) Handla alltid i den skadade spelarens intresse. Det brukar inkludera att kalla hans lags fystränare in på spelfältet för att sköta om honom. Om ett lag inte har en egen fystränare, bör den medicinska personal som matchadministrationen har tillhandahållit (t.ex. en ambulanssjukvårdare eller arenaläkare) tillkallas.
 - (c) Annan personal (t.ex. en tränare eller en medspelare) kan vilja sköta spelaren medan den medicinska personalen tillkallas. Var försiktig med detta därför att, om du inte vet att de kan första hjälpen, finns det en (vanligtvis liten) möjlighet att de förvärrar situationen. Detta kan särskilt vara fallet vid misstanken om brutna ben eller skador på inre organ. Det är dock vanligtvis lämpligt att låta de här medlemmarna lugna spelaren.
 - (d) Före matchen, be varje lags huvudtränare att ange vem eller vilka i laget som är den (eller de) första som svarar på spelarskador och huruvida de är kunniga i första hjälpen (eller ännu bättre om de är ambulanssjukvårdare, sjukgymnast, idrotts-terapeut, § läkare eller sjuksköterska).
 - (e) I de fall då spelaren enligt lagen är ett barn har alla ett högre omsorgsansvar gentemot honom. Det kan vara bra att släppa en förälder (eller annan familjrepresentant) in på fältet för att tala med eller lugna spelaren medan han undersöks. Behovet för detta brukar stiga ju svårare skadan är, ju längre matchuppehållet varar och ju yngre spelaren är.
 - (f) Den domare som upptäcker en skadad spelare bör notera hans nummer och se till att bestämmelserna i Regel 3-3-5 efterlevs.
 - (g) Följ alltid den närvarande medicinska personalens råd eller instruktioner när det gäller att avlägsna spelare från spelfältet. Jäkta inte med det här.
 - (h) Återuppta inte spelet medan en spelare behandlas utanför spelfältet innanför gränslinjerna eller ännu längre ut om han och de som sköter honom är i fara.
8. Se efter ditt eget och dina kollegors § fysiska och psykiska välbefinnande. Drick massor med vatten, särskilt när vädret är varmt.

5.4 – Att rama in

1. När man ändrar position under matchen, försök alltid att omge spelet tillsammans med de andra domarna. En position "utanför som tittar inåt" är väsentligt för sidlinje- och

slutlinjebevakning medan bollen är innanför spelfältet. När en spelare med bollen en gång går utanför spelfältet måste sidlinjedomarna vända sig om och hålla ögonen på honom så länge det finns en fara för agerande mot honom. Att hålla spelet "inramat" bör säkerställas att varje spel iakttas från mer än en synvinkel.

2. Kom inte för nära spelet medan bollen är spelbar.
3. Håll dig undan för spelarna.
4. Vanligtvis finns det ingen anledning för domare att titta på:
 - (a) Bollen medan den är i luften (annat än en hastig blick för att konstatera dess riktning om den råkar vara på väg mot dig).
 - (b) Bollen efter att en passning har misslyckats.
 - (c) Dödbollspunkten efter att den har markerats (Mekanik 5.7.1).
 - (d) Bollen vid den nästa punkten tills bollstartern är på väg att röra vid den (Undantag: om vinden är stark nog att flytta bollen).
 - (e) Regelbrottspunkten efter att en flagga har kastats mot den (eller jäms med den).
 - (f) Mållinjen efter en touchdown eller ett självmål.
 - (g) Bollen efter att ett sparkmålsförsök har lyckats eller misslyckats.
 - (h) Sidlinjen eller slutlinjen efter att en spelare har förklarats utanför spelfältet.
 - (i) En spelare som är utanför spelet och det inte finns en motståndare i närheten av honom.
 - (j) Avbytare och tränare i lagområdet.

I samtliga de här fallen behöver du koncentrera dig på något annat som är viktigare.

5.5 – Samarbete och kommunikation

1. Det är väsentligt att domare samarbetar som ett lag och att ni effektivt meddelar er med varandra för att uppnå effektiv matchadministration. Sådan kommunikation kommer ofta att vara muntlig men där muntlig kommunikation är omöjlig eller olämplig bör godkända synliga tecken användas. Radio bör användas där det är tillgänglig men endast i överensstämmelse med Kapitel 25. §
2. När det är lämpligt måste du också meddela dig med spelare, tränare, åskådare och speakers. Om en dom är förbryllande eller kontroversiell är det bättre att ta ett ögonblick för att förklara den för alla än att låta dem fortsätta att vara ovissa. Ditt mål är att ge information innan någon behöver fråga efter det.
3. Vid sidlinjen, be Huvudtränaren att utse en av tränarna att vara den som håller andra tillbaka, d.v.s. den som är ansvarig för att hålla sina kollegor och spelare i tränarrutan och lagområdet. Han kan ägna mer tid åt att hålla folk ut ur din väg än du kan.
4. Alla domare bör visa tecknet för försöksnumret före varje försök. Om det finns oenighet, blås i din visselpipa före bollstarten, teckna för timeout [T3] och rådgör med dina kollegor för att fastställa det rätta numret. Alla domare är ansvariga för att säkerställa att försöksvisaren visar det rätta numret.
5. Det är aldrig klokt att bära din visselpipa i munnen. Det blir för lätt att göra en oavsiktlig avblåsning. Att lyfta visselpipan mot din mun ger dig en extra bråkdelssekunds betänketid

för att avgöra om en blåsing i visselpipan behövs eller inte. Även om det finns ett regelbrott före bollstarten är det inte så akut att det inte kan vänta någon mikrosekund innan du blåser i din visselpipa. §

6. Om du är Bevakaren på slutet av ett försök och du är säker på att bollen är död, blås i din visselpipa. Den bör blåsas med pondus, inte bara ett pip. Andra domare bör upprepa visselpipan *endast* om det är nödvändigt för att få slut på fortsatt agerande i deras bevakningsområden. Var aldrig den första domaren att blåsa i en visselpipa om bollen inte är i ditt ansvarsområde. Blås inte i din visselpipa om inte du har kastat en regelbrottsflagga eller på annat sätt behöver tillkalla Huvuddomarens uppmärksamhet.
7. Om du blåser en oavsiktlig avblåsning, tro aldrig att ingen märker det. Fortsätt att blåsa och se till att spelet dör. Erkänn ditt misstag och följ den procedur som reglerna föreskriver (Regel 4-1-2-b).
8. Ditt kroppsspråk berättar mer än du tror – var uppmärksam på det. Om du rör dig obeslutsamt (t.ex. mot den punkt där man gjorde ett mottagningsförsök), är det ett tecken på att du inte är säker på domen och behöver hjälp. Var uppmärksam på sådant kroppsspråk hos kollegor och var beredd på att hjälpa dem där du kan. Peka aldrig mot spelare eller tränare på ett ogillande eller hotfullt sätt.
9. Gapa inte på folk – det visar att du har tappat kontrollen. Svär inte åt en spelare, tränare eller kollega.
10. De följande punkterna belyser bra och dålig praxis när två eller flera domare är oeniga om ett domslut. Målet är att få de inblandade domarna att lösa ärendet tillsammans men om de inte kan det, kan Huvuddomaren behöva vara beslutets slutgiltiga skiljedomare.
 - (a) Domare som är oeniga om ett domslut måste samlas ◊ för att diskutera saken med varandra. Andra domare som kan bistå med information eller regelkunskap bör också inblandas. § Det bästa stället för den här konferensen är vid dödbollspunkten eller den punkt där den omtvistade händelsen ägde rum. Konferensen bör föras lugnt, utan höjda röster eller öppna gester (inkl. att peka). De domare som inte är inblandade i konferensen bör hålla spelarna borta medan de behåller bevakningen över dödbollspunkten och alla andra relevanta punkter.
 - (b) Domarna bör ◊ beskriva vad de såg, inte bara vad de dömde. En domare kan tänkas acceptera att en annan hade en bättre vinkel på spelet. Se till att alla tillhörande fakta (t.ex. om bollen var spelbar eller död, om incidenten ägde rum före eller efter en ändring i lagbesättning) nämns.
 - (c) Skilj mellan faktafrågor (t.ex. vad hände?), bedömningsfrågor (t.ex. hände det avsiktligt?) och regelfrågor (t.ex. vad säger regelboken om vad vi ska göra i den givna situationen?).
 - (d) Avsluta konferensen när alla inblandade domare har presenterat sin synpunkt och åsikt. Det finns inte tid för att upprepa yttranden (om inte förtydliganden behövs) och uppmuntra alla att hålla sig till ämnet.
 - (e) Idealiskt kommer de inblandade domarna till sin egen slutsats och meddelar Huvuddomaren.
 - (f) Om domarna inte kan komma överens om domslutet, är det vanligtvis bäst att acceptera det domslut som gjordes av den domare som hade huvudansvaret för det.

Att acceptera en rutinerad domares bedömning i stället för en orutinerad domares borde inte vara en faktor. ◇

- (g) Kom ihåg ”om tvivel råder”-principerna i Reglerna och i avsnitt 6.1. Tvivel är dock inte detsamma som osäkerhet --- det är OK att handla i enlighet med något som du är rimligt säker på.
 - (h) När ett slutgiltigt beslut har fattats bör Huvuddomaren visa tecken och/eller förkunna utgången med beslutsamhet. Ju längre konferensen pågår, desto större blir behovet för att klart meddela bedömningen till alla. Det hjälper också att sälja domslutet om alla domare nickar instämmande under eller vid slutet på diskussionen.
 - (i) Om en domare inte är enig med det slutgiltiga beslutet, får han inte uttala sig eller göra en gest som ger det intrycket.
11. All muntlig kommunikation mellan domare och med personer som lyder under reglerna bör normalt ◇ vara på engelska. Om översättning till ett annat språk är nödvändigt x bör det vanligtvis ske efter det engelska uttalandet. Om en person tilltalar en domare på ett annat språk än svenska vid matcher där engelska är huvudspråket för kommunikation och svaret behöver delas med andra, bör det översättas till engelska innan det besvaras. (Nationella förbund eller domarorganisationer får ersätta deras lokalspråk för engelskan enbart för inrikesmatcher). §
12. Här följer exempel på situationer där en domare är inblandad även om han inte har kastat en flagga. Att meddela sina iakttagelser till resten av domarlaget (särskilt till Huvuddomaren) kan vara avgörande för att få en riktig bedömning.
- (a) illegal beröring av en passning eller en spark
 - (b) felaktig klockskötsel
 - (c) ändring i besittning
 - (d) om en passning eller spark passerade den neutrala zonen eller inte
 - (e) där det finns flera flaggor
 - (f) om en passning blev mottagen eller fångad
 - (g) om en passning var mottagningsbar när en flagga är kastad för passningsinterference
 - (h) om en passning var framåt eller bakåt §

5.6 – Tecken

1. Dina tecken bör vara klara, tydliga och behärskade hela tiden.
2. Om du är Bevakaren, visa tecknet för timeout när reglerna påkallar att klockan stannar eller när en timeout tilldelas till ett lag eller till Huvuddomaren.
3. Upprepa *alla* timeouttecken som visas av *alla* andra domare.
4. Det vanliga timeouttecknet är [T3]. Under de följande omständigheterna bör dock Bevakaren visa det angivna tecknet *i stället för* timeouttecknet:
 - (a) när man lyckas med en touchdown, ett sparkmål eller ett extrapoängsförsök – [T5];
 - (b) när man får ett självmål – [T6];
 - (c) när en touchback tilldelas – [T7];

- (d) när en framåtpassning misslyckas, eller ett sparkmålsförsök är utanför målstolparna eller för kort, eller när man inte lyckas få poäng under ett extrapoängsförsök – [T10].
- De här tecknen är tillräckliga för att ge tidtagaren eller klockskötaren besked om att stan- na klockan och [T3] bör *inte* visas därtill om inte en flagga har kastats eller en lag- eller skadetimeout tilldelas.
5. Tidtagaren på spelfältet bör stanna klockan innan han visar eller upprepar något timeout- tecken. (Regel 3-3-2)
 6. Tecken för t.ex. timeout eller misslyckad passning bör upprepas två eller tre gånger (eller hållas några sekunder) för att säkra att alla ser dem. Fler upprepningar är överdrivna. Böj dig inte vid midjan när du visar tecknet för misslyckad passning.
 7. Under bollinjespel använd tecknet för att sätta klockan igång [T2] *enbart* när bollen är död innanför spelfältet mindre än 10 fot (ungefär tre meter) ifrån sidlinjen och linjen att nå inte har passerats. Som Bevakaren, visa tecknet två till tre gånger och inte mer. Om spelet slutar bortom eller nära linjen att nå, visa endast timeouttecknet [T3].
 8. Det finns inget behov för tidtagaren på fältet att upprepa tecknet för att sätta igång klockan [T2]. Om synlig bekräftelse krävs, får han visa [TT12].
 9. När du visar tecken vid slutet på ett spel, fortsätt att vara vänd mot spelarna i ditt område tills varje fara för fortsatt agerande är förbi. Om du visar tecknet klart nog (och fortsätter att visa tecknet länge nog) kommer dina domarkollegor, de som sitter i press box och åskådarna att se ditt tecken oavsett i vilken riktning det visas.
 10. Enbart Huvuddomarens tecken vid straff och ovanliga händelser behöver visas mot press box. Visa inte tecken *mot* Huvuddomaren medan du fortfarande har spelare i ditt område som du behöver bevaka.
 11. Om du inte är absolut säker på att Huvuddomaren vet att linjen att nå har passerats, att spelet slutade utanför spelfältet, att det fanns en ändring i besittning eller att det blev poäng, upprepa det (eller de) tecken som du visade när du har upprättat ögonkontakt med Huvuddomaren, men enbart när det inte längre finns någon fara för fortsatt agerande i ditt område.
 12. Bli inte upphetsad när du visar tecken (särskilt touchdowns). Var lugn och stilla. Bli inte känslomässig. Behåll ditt lugn. Vänj dig vid att visa dina tecken utan brådska, lugnt och stilla (med undantag för avgörande spel som kräver litet mer känsla – se avsnitt 5.21). §
 13. Om du är Bevakaren behöver du visa tecknet för att bollen är död. Tecknet för död boll [T7] kommer att användas om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6] eller misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt istället. Visa enbart *ett* tecken. §

5.7 – Att markera punkter

1. Det finns enbart tre sätt att markera en dödbollspunkt. De är:
 - (a) med en boll (placerad så att dess axel är parallell med sidlinjen);
 - (b) med din fot;
 - (c) med en markeringspåse.

2. Placera en boll vid punkten om du har en och inte behöver skicka den vidare, eller markera bollens främre spets med den fot som är nedåt plan. **Bevakaren får aldrig flytta sig bort ifrån punkten utom vid de mest exceptionella omständigheterna.** Använd i så fall en markeringspåse som en sista utväg.
3. Använd endast en boll för att markera den *verkliga* dödbollspunkten. Sätt aldrig ut en boll på marken vid någon annan punkt jäms med dödbollspunkten (förutom vid punkten innanför spelfältet). Sätt inte ut en boll vid punkten innanför spelfältet om straffutmätningen för ett regelbrott inte har avslutats.
4. När du markerar framåtrörelsen med din fot, gör det diskret. Det bästa sättet är att stå med dina fötter jäms med varandra så att vristerna på den fot som är nedåt resp. uppåt plan markerar bollens främre resp. bakre ändar. (I det här sammanhanget betyder "nedåt plan" det som är närmast det defensiva laget och "uppåt plan" betyder det som är närmast det offensiva laget.) Om du vill sträcka fram den fot som är nedåt plan lite är det tillåtet men dra inte onödigt uppmärksamhet till positionen; det finns inget sämre än två domare som tydligt anger *olika* punkter. \bar{x}
5. Under ett normalt spel behöver framåtrörelsen vanligtvis bara markeras med en felmarginal på en fot (ungefär 30 cm.). Eftersom bollen är knappt en fot lång, innebär det att det bara finns tre positioner som bollen kan vara mellan varje yardlinje:
 - (a) med bollens spets (den främsta punkten) på den främre yardlinjen;
 - (b) med bollens mittpunkt mittemellan de två yardlinjerna;
 - (c) med bollens bakre spets på den bakre yardlinjen.
 OBS att i det här systemet hamnar bollen aldrig mitt över en linje.
6. Domare behöver bara markera framåtrörelsen till den närmaste punkten bland de här tre, förutom:
 - (a) där linjen att nå eller mållinjen är inblandad, då mer noggrannhet erfordras;
 - (b) efter en ändring i besittning (början på en ny serie), då dödbollspunkten alltid bör markeras med bollens främre spets på den närmaste yardlinjen.
7. Domare får styra bollens placering vid tvärlinjerna genom att ge Placeraren lämpliga muntliga anvisningar eller tecken, d.v.s. "främre spets på" [TT32], "mitt på" [TT33] eller "bakre spets på" [TT34].
8. Om en försöksserie började "mitt på" kommer man att ha nått linjen att nå om bollen är "mitt på" 10 yards längre nedåt plan. Detsamma gäller för "främre spets på" och "bakre spets på".
9. Bollens position i sidled anges med det följande nummersystemet:
 - 1 tvärlinjen på pressbox sida
 - 2 målstolpe på pressbox sida
 - 3 spelfältets mitt
 - 4 målstolpe mot pressbox
 - 5 tvärlinje mot pressbox

När man använder en gummisnodd eller liknande, ett sätt att ange positionen är genom att placera gummisnodden på det första fingret för att ange vänstra tvärlinje, det andra

finger för att ange vänstra målstolpe, det andra och tredje finger om bollen är i mitten, det tredje finger för att ange högra målstolpe och det fjärde finger för högra tvärlinje. För finare upplösning kan andra fingerkombinationer användas.

10. När man markerar en punkt, fortsätt att döma. Stirra inte på marken – punkten flyttar inte på sig!

5.8 – Bollhantering

1. Efter vilket spel som helst måste de följande uppgifterna utföras av domarna. I många fall kan det vara att en domare utför fler än en uppgift efter ett spel och i de flesta vanliga situationerna är det högst osannolikt att alla medlemmar i domarlaget kommer att delta.
 - (a) **Bevakare:** den domare som bevakar dödbollspunkten.
 - (b) **Hämtare:** den domare som skaffar fram en boll från en bollperson, spelare eller ibland där den ligger på marken.
 - (c) **Placerare:** den domare som placerar bollen vid punkten innanför spelfältet.
 - (d) **Sändare:** den domare som agerar som mellanhand för att få bollen från Bevakaren eller Hämtaren till Placeraren.
 - (e) **Röjaren:** den domare som röjer den gamla bollen undan från fältet.
2. Om du är Bevakaren bör du vanligtvis inte hantera en boll om inte:
 - (a) **innanför nioyardsmarkeringarna:** om bollen blir död vid dina fötter blir du också Hämtaren och den som vanligtvis är Hämtaren måste vara beredd på att agera som Sändare;
 - (b) **utanför nioyardsmarkeringarna:** om du lätt kan skaffa fram en boll från en spelare eller en bollperson utan att flytta från din position, sätt bollen vid dina fötter och låt Hämtaren få tag i en annan boll att skicka vidare till Placeraren.
3. Sändaren bör också bli Placeraren om han kan bära bollen till den nästa punkten innan någon annan når dit.
4. Jäkta aldrig med att skicka bollen vidare. Precision är viktigare än hastighet. Om du inte är så bra på att kasta bollen precis, behöver du kompensera genom att ta några steg närmare ditt mål.
5. Om du har en boll i din hand, flytta den in på spelfältet *mot* den nästa punkten i stället för bort ifrån den (t.ex. mot dödbollspunkten).
 - (a) Undantaget i det här fallet är om det finns en flagga på spelet, då prioriteringen är att få bollen till dödbollspunkten.
 - (b) Undantaget från undantaget sker när det har varit en misslyckad passning; bollen behöver fortfarande komma inåt plan mot Placeraren.
6. När ett bollinjespel slutar mellan eller i närheten av tvärlinjerna:
 - (a) Blir Umpire vanligtvis Hämtaren och Placeraren.
 - (b) På ett långt spel kan Bakdomaren agera som Hämtare och Placerare, om han inte är Bevakaren. På samma sätt kan Huvuddomaren eller Centerdomaren agera som Hämtare och Placerare vid yardförluster, om han inte är Bevakaren.

- (c) Om en passning misslyckas djupt i mitten av fältet eller om spelet slutar i Lag B:s målområde, bör Fältdomaren eller Linjedomaren agera som Sändare och skicka sin bollperson för att hämta den gamla bollen. Umpire tar bollen från Sändaren. Sändaren måste se till att *hans* bollperson är den som hämtar den gamla bollen.
7. När ett bollinjespel slutar långt utanför tvärlinjerna:
- (a) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Flankdomaren kommer nästan alltid att bli Bevakaren. Huvuddomaren och Umpire delar rollerna som Hämtare och Placerare på så sätt att den som är närmare bollen blir Hämtaren och den andra går till punkten innanför spelfältet för att bli Placeraren.
- (b) [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Ansvaren kommer att likna ett 4-mannalags med undantag för långa spel, då Bakdomaren också kan bli Hämtaren eller Placeraren. Huvuddomaren, Centerdomaren, Umpire och Bakdomaren behöver dela upp sina roller enligt följande: den som är närmast dödbollspunkten är Hämtaren; den som är näst närmast är Sändaren eller Placeraren och den som är längst bort får bli Placeraren om han kan komma i position för det.
- (c) [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] Bevakaren kommer antingen att vara flankdomaren eller den djupa flankdomaren på samma spelfältssida. Hämtaren är vanligtvis den andra sidlinjedomaren på samma sida. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren samt antingen Umpire eller Huvuddomaren (den som är närmast) kommer att agera som Sändare. Umpire, Centerdomaren eller Huvuddomaren bör gå till punkten innanför spelfältet för att bli Placeraren.
- (d) [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Ansvaren kommer att likna ett 5/7-mannalags med undantag för att Umpire, Centerdomaren och (i mindre grad) ◇ Huvuddomaren kommer att kombinera för att utföra rollerna som Sändare och Placerare. Vanligtvis kommer den domare som är närmast dödbollspunkten att bli Hämtaren och antingen Umpire eller Centerdomaren blir Placeraren. Effektivitet är nyckeln. ◇
8. När bollen blir död i målområdet vid en frispark kommer Bevakaren att få en boll antingen från bollbäraren eller från en bollperson och han kommer antingen att ta den eller skicka den vidare till touchbackpunkten.
9. I brådskande [*hurry-up*] situationer (när klockan fortfarande går) *måste* Umpire gå och hämta bollen när den är innanför spelfältet och agera både som Hämtare och Placerare. Andra domare bör inte hantera bollen och måste se till att de snabbt § är i position för det nästa försöket.

5.9 – Bevakning utanför spelfältet

- När man hanterar spel utanför spelfältet är det viktigt att varje domare intar särskilda ansvarsområden så att dubbling inte slutar i att "otillbörliga ageranden" går obemärkta.
- Om du är den första domaren (Bevakaren)
 - Bör du till att börja med visa timeouttecknet [T3] och, för din egen säkerhets skull, ta dig till punkten utanför spelfältet endast efter att spelare har sprungit igenom det området.

- (b) Bör du visa timeouttecknet så fort bollen blir död – vänta inte tills du har kommit fram till dödbollspunkten. Du får visa timeouttecknet medan du är på väg.
 - (c) Stå kvar vid (eller i närheten av) sidlinjen vid punkten utanför spelfältet för att iaktta fortsatt agerande i eller i närheten av lagområdet. Det är väsentligt att iaktta fortsatt agerande. Om det är absolut nödvändigt får du släppa en markeringspåse och fortsätta längre ut för att förhindra/hejda varje fortsatt agerande.
 - (d) Så snart det inte längre finns någon risk för att regelbrott inträffar, bör du skaffa en boll antingen ifrån bollbäraren eller en bollperson och använda den för att markera punkten.
3. Om du är den andra domaren (den nästa domaren att nå området: [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)]) blir det den andra domaren på samma sida av fältet som den första domaren; [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] blir det Bakdomaren, Huvuddomaren eller Centerdomaren):
- (a) Bör du gå utanför spelfältet med bollbäraren (gå ut lika långt som bollbäraren) för att särskilt hålla utkik efter och förhindra regelbrott mot honom.
 - (b) Om bollbäraren (eller en annan spelare) går in i motståndarens lagområde, håll dig nära honom och ledsaga honom tillbaka till spelfältet innan du överhuvudtaget börjar tänka på bollhantering.
 - (c) Som Hämtare bör du vanligtvis vara den som hämtar den gamla bollen från bollbäraren eller en ny boll från bollpersonen och överför den antingen till Bevakaren (för att markera punkten) eller till Sändaren för att skicka den vidare till punkten vid tvärlinjen.
 - (d) Vid behov bör du komma runt om Bevakaren (gå längre utanför spelfältet när du gör det) för att bevaka en bollbärare som fortsätter att springa bortom Bevakaren.
4. Om du är den tredje domaren (det här kommer att vara [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Huvuddomaren, [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Huvuddomaren, Centerdomaren eller Bakdomaren; [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING ((5/6CD/7/8-MANNALAG)] Huvuddomaren eller Bakdomaren) bör du övervaka agerandet på spelfältet bakom de första två domarna och antingen skicka en boll till Bevakaren (för att markera punkten) eller fungera som Sändare.
5. Om du är den fjärde domaren (det här kommer att vara [I xx1/xx2 UPPSTÄLLNING (5/6-MANNALAG)] Umpire eller Centerdomaren; [I 2x3 UPPSTÄLLNING (7-MANNALAG)] Umpire, Huvuddomaren eller Bakdomaren; [I 3x3 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Umpire, Centerdomaren, Huvuddomaren eller Bakdomaren) bör du iaktta fortsatt agerande mellan din position och sidlinjen och också röra dig mot sidlinjen för att hjälpa till som en möjlig Sändare.
6. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Huvuddomaren och Umpire måste samordna vid behov för att utföra den andra och tredje domarens (Hämtare och Sändare) uppgifter, som är beskrivna ovan. I synnerhet måste Umpire vara beredd på att flytta sig mot sidlinjen (eller vid behov t.o.m. utanför spelfältet) för att vara i position för att förhindra eller iaktta fortsatt agerande. Antingen Huvuddomaren eller Umpire bör agera som Placerare när det är lämpligt.

5.10 – Att hantera slagsmål

1. Om du kan förhindra ett slagsmål genom att ställa dig mellan två spelare, gör det, men gör det aldrig om du riskerar din egen säkerhet (din första prioritering). Ta aldrig tag i en spelares hjälmgaller för att förhindra eller avbryta ett slagsmål.
2. Om ett slagsmål bryter ut på spelfältet och du är den domare som är närmast ett lagområde, bör du betrakta det som din huvudsakliga uppgift att hålla avbytare och tränare ifrån slagsmålet. Det här blir vanligtvis fallet om du är flankdomaren eller den djupa flankdomaren på den spelfältsidan men någon gång kan du vara en annan domare (t.ex. Huvuddomaren eller Bakdomaren) om t.ex. slagsmålet utbryter i ett målområde.
3. Om avbytare, tränare eller annan personal kommer in på spelfältet bör de omedelbart beordras att lämna det. Om de fortsätter och inte kan kallas tillbaka, anteckna eller notera deras nummer (eller deras identitet om de inte är avbytare) för att kunna varna dem eller deras tränare efter att ordningen har återställts (Mekanik 3.5.7).
4. Om du är närmast slagsmålet, anteckna numren på de inblandade spelarna och se till att urskilja deltagarna från de spelare som försöker att hejda slagsmålet. De spelare som definitivt iaktas som deltagare i slagsmålet måste utvisas när ordningen har återställts.

5.11 – Fummel

1. Så länge det tydligt inte har funnits en ändring i lagbesittning, visa tecknet för vilket lag som har återhämtat bollen om du övervakar en fummelåterhämtning som inte förts framåt. Om Lag B har återhämtat bollen (eller Lag A har återhämtat efter en dubbel besittningsändring), visa först tecknet för första försök [T8] i den lämpliga riktningen. Om Lag A har återhämtat bollen, visa tecknet för det nästa försöksnumret.
2. Om ingen domare har sett en spelare återhämta en fummel innan en klunga bildas över bollen, bör bollen tilldelas till den spelare som har kontroll över bollen när klungan skingras. Om spelare från båda lag har lika kontroll över bollen, bör bollen tilldelas till det lag som sist hade besittning (Regel 7-2-2-b). Att röra vid bollen betyder inte nödvändigtvis att en spelare har kontroll över bollen.
3. Om det är nödvändigt att "gräva den fram" och du är den närmaste domaren, gräv efter bollen. Om du är den nästa domaren, visa timeouttecknet [T3] för att stanna klockan och det här bör upprepas av de andra i domarlaget. Som den grävande domaren, ge ett muntligt besked till den närmast stående domaren när du har bestämt besittning, vanligtvis Huvuddomaren, som sedan kommer att visa tecknet för den korrekta riktningen. Endast Huvuddomaren, om han inte är den domare som visar tecknet, får upprepa riktningstecknet. (Se också avsnitt 21 angående mekaniken med markeringspåsar vid fummel).
4. En teknik som uppmuntrar spelare att lämna högen är att ropa "Han har den", vilket klargör för de spelare som inte är i besittning att de är för sent att göra en skillnad i besittningen.
5. Se till att inga spelare från något av lagen handlar i strid med Regel 9-2-1-a-1-k genom att trycka eller dra motståndare från högen efter att bollen är död.
6. Jäkta inte med ett beslut. Innan du visar tecknet för riktning, ta ett ögonblick för att säkerställa att du har den rätta riktningen. Det är därför bättre praxis att ropa ut en färg.

5.12 – Skriftliga anteckningar

- Alla domare bör skriftligt anteckna:
 - slantsinglingens resultat
 - poäng
 - tilldelade lagtimeouter
 - sidlinjevarningar
 - matchens längd
 - alla regelbrott som du kastar en flagga för (oavsett om det accepteras, avstås, annulleras eller slår ut ett annat)
 - alla utvisade spelare
 - alla spelare som straffas för osportsligt uppförande
- Dessutom ska [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Linjedomaren eller [I 3x1/xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6CD/6D/7/8-MANNALAG)] Fältdomaren anteckna alla regelbrott (oavsett om straffet accepteras, avstås, slår ut ett annat eller annulleras) som blir anmäلت av alla medlemmar av domarlaget.
- Vid slutet på de första och tredje perioderna och innan man flyttar till spelfältets andra ände bör alla domare anteckna bollens yardlinje, försöket och avståndet. Huvuddomaren och Umpire och [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Linjedomaren eller [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Centerdomaren bör dessutom anteckna bollens position i sidled. Huvudlinjedomaren och Sidodomaren bör dessutom anteckna kedjeklämmans position.

5.13 – Tidtagningsansvar

- Beroende på antalet domare i domarlaget är de följande domarna ansvariga för tidtagningarna:

Ansvar	3	4	5	6CD	6D	7	8
Matchklocka (klockskötare på spelfältet)	LD	LD	LD	LD	LD/FD	LD/FD	LD/FD
Spelklocka	HD	HD	BD	BD	SD	BD	BD
Längden på timeouter	HD	U	U	U	U	U	U
Längden på intervallet mellan perioderna	HD	U	U	U	U	U	U
Längden på intervallet efter poäng	HD	U	U	U	U	U	U
Längden på intervallet	LD	LD	LD	LD	LD/FD	LD/FD	LD/FD

mellan halvlek							
Matchlängden	LD	LD	LD	LD	LD/FD	LD/FD	LD/FD

2. Valmöjligheter vid skötsel av matchklockan:

- (a) [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] Domarlaget ska bestämma om Linjedomaren eller Fältdomaren kommer att ansvara för matchklockan och de därtill hörande uppgifterna.
- (b) Om kontrollapparaten för en arenaklocka är flyttbar och den kan användas på eller i närheten av spelfältet får klockskötaren på spelfältet handleda ett biträde som sköter klockan i närheten av sidlinjen. Om kontrollapparaten är som ett armbandsur är det också tillåtet för klockskötaren på spelfältet att hantera arenaklockan som den officiella matchklockan.
- (c) [VID BRUK AV RADIO] Ett biträde får sköta spelklockan utanför spelfältet (Regel 3-4-2-a). Den här valmöjligheten kan förbättra klockskötselns noggrannhet men bör endast väljas när en extradomare (med erfarenhet av klockskötsel) är tillgänglig och det finns en utsiktspunkt från vilken de har bra uppsikt över spelfältet. Om en arenaklocka saknas ska biträdet vidarebefordra den återstående tiden till domarlaget via radio när reglerna kräver det, på begäran eller vid periodiska intervaller.
- (d) Videodomaren får inte användas som klockskötare/biträde på grund av att de måste koncentrera sig på andra uppgifter.
- (e) Om det finns en synlig matchklocka, måste den betraktas som den officiella matchklockan. Om inte, ska den stängas av. Var inte petnoga med klocktiden. Om arenaklockan visar att en period har slutat, upphäv inte detta om du inte har goda och starka motiv för det (Mekanik 20.1).

3. Matchlängden definieras som tiden från den inledande avsparken tills den sista avblåsningen och inkluderar halvleksintervallet och tiden för alla speluppehåll eller avbrott.

5.14 – Räkningsansvar

1. Beroende på antalet domare i domarlaget är de följande domarna i gemenskap ansvariga för att räkna spelare: ◊

Ansvar	3	4	5	6CD	6D	7	8
Lag A vid bollinje-försök	HD, LD	HD, U	HD, U	HD, U/CD	HD, U	HD, U	HD, U/CD
Lag B vid bollinje-försök	HL, LD	LD, HL	BD, LD, HL	BD, HL, HD	SD, FD	BD, FD, SD	BD, FD, SD
Lag A vid frisparks-försök	LD, HL	U, HL	U, BD, HL	U, BD, CD	U, FD, SD	U, FD, SD, BD	U, FD, SD, BD, CD

Lag B vid frisparksförsök	HD, HL	HD, LD	HD, LD	LD, HD, HL	LD, HD, HL	LD, HD, HL	LD, HD, HL
---------------------------	--------	--------	--------	------------	------------	------------	------------

- Det är särskilt viktigt att räkna spelarna vid sparkmål, puntar, extrapoängsförsök och efter varje ändring i besittning.
- Att ha fler än 11 spelare på spelfältet och inte lägga märke till det är ett av de värsta fel som ett domarlag kan begå.
- De domare som har ansvaret för att räkna spelarna i ett lag har också ansvaret för att upprätthålla begränsningen på antalet spelarna som får vara i huddle.

5.15 – Domarnas uppförande

- Kom ihåg att ditt uppförande före, under och efter varje match är föremål för offentlig granskning. Uppför dig alltid på ett för domare passande sätt.
- Domare har ett stort ansvar när det gäller att framkalla publikens och deltagarnas tillit. Du bedöms efter allt du gör på och utanför spelfältet, före, under och efter matchen. Hälsa på och behandla båda lagens personal lika. Prata inte om ditt och datt med åskådare. Umgås inte vänskapligt med någon.
- Utför uppvärmningsövningar före matchen §
 - helst i omklädningsrummets enskildhet och om inte
 - utom synhåll från åskådare och om inte
 - en bra bit bort från spelare.
- Prova inte din visselpipa på eller inom hörhåll från spelfältet. Kasta inte bollar hit och dit eller hänge dig åt andra otillbörliga ageranden inom syn- eller hörhåll från åskådare, spelare eller annan personal.
- Inta inte alkohol eller någon förbjuden narkotika eller vara påverkad av någon av dessa före, under eller omedelbart efter en match. ◇
- Förse inte något lag, tränare eller spelare med information gällande ett annat lag, tränare eller spelare. Gå inte omkring med skvaller från ett lag till ett annat och uttala dig heller inte om andra domarlag eller en annan domare.
- Argumentera inte med någon efter matchen angående fattade beslut. Om de vill klaga, hänvisa dem till ansvarig instans. Frågor om en domares omdöme är inte öppna för diskussion vare sig på spelfältet eller efter matchen.
- Var lojal mot dina domarkollegor, mot din domarorganisation och mot amerikansk fotboll.
- Anmäl omedelbart till ansvarig instans varje trevare av vem som helst rörande möjligheten för ett mutförsök eller annan oetisk handling.

5.16 – Att hantera massmedia

- Var alltid hövlig när du har att göra med nyhetsmedia men kom ihåg att din uppgift är att döma och att du inte är talesman för ett lag, ett förbund eller en domarorganisation.

2. Du får när som helst, förutom i den känsloladdade stämning som råder under en match eller i direkt anslutning därtill, förklara och diskutera en regel. Diskutera däremot inte ett bestämt spel, ett bestämt domslut eller en tolkning förutom efter matchen för att svara på uttryckliga frågor från journalister som närvarade vid matchen. Det bästa stället att göra det här är i eller precis utanför domarnas omklädningsrum. Se till att domarlaget diskuterar spelet privat och säkerställ att alla fakta är klara innan Huvuddomaren talar med journalisterna.

5.17 – 6/7/8-mannalagens filosofi

1. Huvudprinciperna för sex-, sju- eller åttamannalag förblir desamma som för 4/5mannalag; emellertid kan en eller två extra domare vara en fördel eller en nackdel. Det är givetvis en fördel att ha ett extra par ögon på spelfältet för att upprätthålla ordningen i kantområdena och för att ge ytterligare perspektiv på nyckelspel. Nackdelarna uppstår om extradomarna bara fördubblar de befintliga domarnas ansvar, som leder till att två domare dömer samma spel men möjligtvis på motsägande vis. Å andra sidan kan det finnas situationer då två domare var för sig lämnar en besvärlig dom till den andra och obeslutsamheten gör att det rätta domslutet uteblir. Det är därför ännu viktigare i större domarlag att kommunikationen är effektiv och att ansvarsområdena är väldefinierade.
2. Att ha extradomare gör det lättare för ett domarlag att upptäcka regelöverträdelser. Det här skyddar spelarna bättre och minskar möjligheterna för att ett lag får en orättvis fördel. Det bör inte vara ett större domarlags mål att kasta flera flaggor; i stället bör extradomarna ge flera möjligheter för att bedriva förebyggande dömning och samtidigt ha en större avskräckande effekt. I det långa loppet bör det här minska antalet regelbrott.
3. Ju flera domare som finns, desto lättare bör det vara att upptäcka illegalt agerande bort ifrån bollen. Det är mycket mindre sannolikt att otillbörliga ageranden kommer att äga rum oupptäckt.
4. Det är troligt att det kommer att vara ett betydande antal spel där några domare, särskilt de som är djupt nedåt plan, inte är direkt inblandade. När du är en av de här domarna måste du därför vara beredd på att koncentrera dig på din roll som städpatrull och vara uppmärksam på de tillfällen då spelet kommer mot dig, därför att när det gör det, är det sannolikt ett stort spel som en lång passning eller en viktig spark. Du kan också bidra till bättre matchadministration genom att kontinuerligt engagera dig i uppgifter såsom att skicka bollar, hålla styr på sidlinjerna, övervaka flaggor och kontrollera straffutmätning.
5. Med ett större antal domare är det möjligt för dig som flank- eller djup flankdomare att under längre tid koncentrera dig på ageranden av och mot tillåtna mottagare. På ett sju- eller åttamannalag bör du endast ha en mottagare som nyckelspelare, och det bör göra det omöjligt att undgå upptäckt av ojuste spel som har att göra med honom. På liknande vis kommer du att övervaka mindre zoner medan spelet utvecklas och därför bör du kunna ge bättre övervakning.
6. När du är en djup flankdomare (eller Bakdomaren på ett sju- eller åttamannalag), måste du alltid sträva efter att vara djupare än den djupaste spelaren i ditt område (utom FD/SD när du har mållinjeansvar). Genom att hålla spelarna inramade mellan dig och flankdomarna kan spelet övervakas fram- och bakifrån, vilket ger optimal övervakning.

7. I takt med att domarlagets storlek växer finns det större chans för att din utgångsposition kommer att vara närmare där du behöver vara för att döma och därmed minskar behovet för dig att döma medan du rör dig i full fart. Ett större domarlag är däremot inte en ursäkt att stå stilla.
8. När du är en av två domare som bevakar samma sidlinje (eller slutlinje) är det av yttersta vikt att du upprättar ögonkontakt med din kollega för att meddela ert domslut till varandra innan öppna tecken visas.
9. När du är en av de två domarna som bevakar samma korsning mellan två linjer (t.ex. vid en mållinje eller slutlinjepylon) bör du koncentrera dig på den tvärgående linjen (d.v.s. slutlinjen eller mållinjen) om du är på den linjen och lämna huvudansvaret för sidlinjen till din kollega.
10. Ibland kommer det att finnas tre domare som övervakar samma tvärgående linje. I det här fallet, om det finns en annan domare (nästan tvärsäkert med ryggen vänt mot dig) mellan dig och bollen, stå inte bakom honom och upprepa inte hans tecken (förutom timeout, [T3]).
11. Trots att enbart en minoritet av domarna regelbundet arbetar i sex-, sju- eller åttamannalag, är det varje domares ansvar att sätta sig in i den här mekaniken för att kunna inta en effektiv plats vid slutspel eller någon annan uppgift med större domarlag.

5.18 – Tilläggsdomare

1. När tilläggsdomare skickas till en match kan de ANTINGEN användas för att utföra specifik mekanik ELLER för att bara hjälpa till på sidlinjerna.
2. Tilläggsdomarnas uppgifter före matchen: λ
 - (a) Närvara vid förmatchkonferensen.
 - (b) Hjälpa till med att kontrollera kedjorna, kontrollera bollarna, ge direktiv till kedjelaget, ge direktiv till bollpersonerna, ge direktiv till arenaklocksötare, kontrollera spelarutrustningen och vilken annan uppgift som matchdomarlaget ber dem om före matchen på spelfältet.
 - (c) Presentera dig till den huvudtränare på den sida av spelfältet som du kommer att arbeta på under matchen. Om det inte finns en tilläggsdomare på den andra sidan av spelfältet be en sidlinjedomare på den andra sidan att berätta för deras huvudtränare att det finns en tilläggsdomare och var du finns. §
3. Man behöver särskild mekanik:
 - (a) Som en nionde domare λ stå jäms med bollinjen på spelfältets pressboxsida och diskret bistå domarlaget med domar som har att göra med bollar och bollbärare som passerar den neutrala zonen.
 - (b) Som en tionde domare λ stanna med kedjelaget och notera försöksnumret, avståndet och yardlinjen före varje spel.
4. När ingen specifik mekanikbevakning krävs eller förutom det ovanstående \times stå nära lagområdet (minst en tilläggsdomare λ på varsin sida av spelfältet) och:
 - (a) hjälpa matchdomarna att meddela sig med huvudtränaren (och tvärtom)

- (b) iaktta varje möjlig överträdelse av skyddsområdet mellan sidlinjen och tränarrutan och arbeta med den tränare som håller andra tillbaka för att uppmuntra avbytare, tränare och andra att stanna i deras tilldelade områden
 - (c) iaktta möjliga överträdelser av reglerna för obligatorisk och illegal utrustning och varna tränare när överträdelser kan ske
 - (d) iaktta uppförandet hos alla personer i lagområdet och informera matchdomarna om varje skymf eller hån som kommer från det området
 - (e) iaktta om skadade spelare lämnar matchen och stannar utanför matchen under minst ett spel
 - (f) bekräfta om timeoutbegäran kommer från huvudtränaren
 - (g) upprätthålla kontakt med tv-personal vid behov
 - (h) vara medveten om avsparkstiden och halvtidsintervallets fortskridande
 - (i) iaktta spelet och bistå matchdomarna med att rätta till dundertabbar, i synnerhet:
 - (i) straffutmätningsspunkter och avstånd
 - (ii) tidtagningsfel
 - (iii) antalet kvarvarande timeouter för varje lag
 - (j) bära reservutrustning (t.ex. visselpipor, pennor/blyertspennor, flaggor, markeringspåsar) i fall någon i matchlaget förlorar sin
 - (k) alltid hålla utkik efter sin egen säkerhet.
5. Tilläggsdomarna bör bära hela uniformen men täcka över sin skjorta med en icke-randig jacka eller kort rock för att särskilja sig från huvudlagets medlemmar.
6. Domarna bör under förmatchkonferensen bestämma vilka positioner tilläggsdomarna ersätter i händelse av att en, två eller flera medlemmar av domarlaget blir arbetsoförmögna. Om Huvuddomaren blir arbetsoförmögen är det bäst om en annan medlem i domarlaget ersätter den domaren om inte tilläggsdomaren är en erfaren Huvuddomare på denna matchnivå. §

5.19 – Konsekvens

Domare klandras ofta för att sakna konsekvens men ofta är det som kritikerna menar inte det som vi faktiskt eftersträvar.

1. Konsekvensaspekter som vi faktiskt eftersträvar inkluderar:
- (a) bedömningar gjorda i den första perioden bör vara desamma som bedömningar gjorda i den fjärde perioden (bortsett från starkt ojämna matcher)
 - (b) bedömningar för/emot hemmalaget bör vara desamma som bedömningar för/emot bortalaget
 - (c) bedömningar som görs på den ena sida av spelfältet bör vara desamma som bedömningar på den andra sidan
 - (d) bedömningar för/emot mycket skickliga spelare bör vara desamma som bedömningar för/emot mindre skickliga spelare i samma match

- (e) alla domare i samma domarlag bör tolka reglerna på samma sätt (men i praktiken kan det här variera beroende på deras erfarenhet)
 - (f) alla domare som deltar i samma turnering bör tolka reglerna på samma sätt
 - (g) tillämpning av standardmekaniken
2. Aspekter där vi inte kräver konsekvens inkluderar:
- (a) bedömningar gjorda när fallets fakta skiljer sig
 - (b) bedömningar i matcher på elitnivå (t.ex. internationella ligor eller Superserien) behöver inte vara desamma som bedömningar i matcher på lägre nivåer
 - (c) på liknande vis kräver vi inte tolkningskonsekvens mellan senior- och juniormatcher
 - (d) bedömningar gjorda när spelarnas inställning och uppförande är positiv behöver inte upprätthållas när samma spelare ställer om till en mindre önskvärd inställning
 - (e) mekanik i unika eller ovanliga situationer
3. Aspekter där vi skulle vilja uppnå konsekvens men accepterar att vi inte rimligtvis kan förvänta den med nuvarande resurser inkluderar:
- (a) beslutsfattande gjort av domare med olika erfarenhet
 - (b) alla domare som arbetar i olika länder eller olika delar av samma land tolkar reglerna på precis samma sätt

5.20 – Mental förberedelse

Erkännande: det här avsnittet är baserat på material producerat av The Football Association för dess matchdomare.

1. Toppdomare är de som (bland deras andra färdigheter) kan övervinna en tuff matches mentala påfrestningar. De kan bortse från publiken eller evenemangets vikt, eller till och med få näring från dem för att förbättra sin prestation. För de flesta kommer det mentala trycket inifrån; det är deras egen läsning av situationen som skapar påfrestningen och på grund av att den kommer inifrån kan den kontrolleras. Vinnarna är inte nödvändigtvis födda så här utan har tränat sig både mentalt och fysiskt.
2. Att vara konsekvent kommer från förmågan att fokusera på matchen och strunta i inre och yttre avledare och att korrekt tillämpa reglerna i varenda situation.
3. Den ideala domaren:
 - (a) är lugn under tryck
 - (b) kan kontrollera sina känslouttryck
 - (c) är tillitsfull
 - (d) är mentalt alert
 - (e) är positiv
4. Bra domare försöker inte att undgå påfrestningar utan accepterar att det är en del av matchen på alla nivåer. Ha tillit till att du har de färdigheter som krävs för att hantera situationen. Påfrestningar är inte ett hot utan en välkommen utmaning.

- (a) Bli inte upprörd över spelare som bestrider dina bedömningar; de riktar inte sin ilska mot dig, de känner ju inte dig! Deras vanmakt är riktad mot uniformen – den myndighetsroll som du representerar.
 - (b) Bli inte upprörd över misstag eller dålig prestation av dina meddomare. Kom ihåg att du var oerfaren en gång och också nu kan du fortfarande göra misstag då och då. Rätta till de misstag som kan rättas till enligt reglerna på ett lugnt sätt. Informera kollegor som använder fel mekanik på ett trevligt sätt. §
 - (c) Visa ingen ilska, ingen fruktan, inga negativa känslouttryck. Det enda känslouttryck som du får visa är glädje och kom ihåg att det är det som vi är där för!
 - (d) Var stark i ditt beslutsfattande; ta ansvar och ta hand om konsekvenserna oavsett om dina beslut är riktiga eller felaktiga.
 - (e) Var tillitsfull, bestämd men inte förmäten, ha en fast tro på din egen förmåga att prestera väl. Det här innebär att du inte avskräckas av tilldragelsens påfrestningar eller av spelarnas upptåg.
 - (f) Var i stånd till att behålla koncentrationen på matchens väsentligheter och var i stånd till att "avskärma" oavsett påfrestningen.
5. Hur lär du dig att döma under tryck? Svaret är: det gör du inte. Ingen presterar bra "under tryck" – anledningen varför våra toppdomare på alla matchnivåer "lyser" när insatserna är högst, konkurrensen hårdast och matchen besvärligast är inte på grund av att de klarar det under tryck utan på grund av att de gör slut på trycket och dömer i ett "idealt mentalt tillstånd".
6. När du dömer i det ideala mentala tillståndet:
- (a) känner du dig lugn trots att adrenalinhalten är hög;
 - (b) känner du lite oro men med en känsla av lugn och tilltro;
 - (c) kommer dina beslut att fattas spontant utan medveten tankeprocess då du kommer att ha en fast tro på din förmåga;
 - (d) kommer du alltid att känna som om du är på det rätta stället vid den rätta tidpunkten;
 - (e) kommer du att behålla koncentrationen och vara uppmärksam på det som sker runt om dig;
 - (f) kommer du att behålla kontroll över dina känslouttryck och inte bli spänd, och därför förblir du i total kontroll över dig själv.
- Om du klarar ovanstående, kommer du att eliminera det överskott på "tryck" som annars hindrar dig från att prestera på bästa sätt.
7. Att mentalt förbereda sig för en match:
- (a) Ändra inte din fysiska förberedelse, d.v.s. fortsätt med fysisk träning på din vanliga nivå, och ändra inte din avslappningsrutin då det här är lika viktigt som din fysiska förberedelse.
 - (b) Förberedd dig själv mentalt för allt som kan hända.
 - (c) Försök inte att ändra din domarteknik. Det som du hittills har gjort har varit bra nog för att få de möjligheter som du har fått. Ändra endast de områden som du har klassat som utvecklingsområden.

- (d) Gör ett litet mentalt genrep varje dag; föreställ dig att du dömer i ett idealt mentalt tillstånd.
- (e) Bli inte ängslig över dina nerver, du kommer att behöva en tillströmning av adrenalin för matchen, se därför fram emot denna "kick".
- (f) Förvänta dig att du kommer att njuta av matchen. Du kommer att prestera bra; du kommer att vara i kontroll; du kommer att hantera och klara av varje situation som uppstår.

5.21 – Avgörande spel

1. I varje match är det troligt att det kommer att finnas ett antal spel som är *avgörande*, d.v.s. att de är viktiga därför att de kan göra en betydande skillnad i matchen, kanske igenom att ge ett lag en fördel. Du måste lära dig att känna igen avgörande spel så att du kan ge ett lämpligt svar. De flesta spel är "rutin spel" som ger små vinster eller förluster men t.o.m. ett rutin spel kan vara avgörande för matchens fortskridande om det utlöser en konfrontation mellan spelare, utmynnar i en skada eller sker vid en kritisk tidpunkt.
2. Spel som ofta är avgörande inkluderar:

- (a) alla typer av poänggörande spel
- (b) besittningsändringar
- (c) spel vid fjärde försök då Lag A nå till ett första försök
- (d) spel vid tredje försök som slutar nära linjen att nå
- (e) alla spel i en match där poängställningen är nära varandra och tiden är kort
- (f) trickspel

3. Man kan känna igen ett avgörande spel före bollstarten, t.ex.:

- (a) Lag A:s avbyten eller uppställning ger tecken på att något ovanligt troligtvis kommer att ske
- (b) Lag B:s avbyten eller förvirring visar tecken på att de kanske inte kommer att reagera normalt till spelet
- (c) Lag A tar ovanligt lång tid att bestämma spelet och/eller huvudtränaren är mer inblandad än vanligt

4. Man kan känna igen ett avgörande spel under spelet, t.ex.:

- (a) spelet slutar nära mållinjen
- (b) spelet slutar nära linjen att nå
- (c) en fummel äger rum under spelet eller bollen blir lös på grund av en bakåtpassning
- (d) det är svårt att avgöra om passningen var lyckad eller misslyckad
- (e) det är svårt att avgöra vem som först rörde vid en spark
- (f) en eller flera spelare blir känslösa under spelet

5. Ett spel kan bli avgörande på grund av ett regelbrott som flaggas under spelet. Det här är särskilt fallet när straffet tar bort poäng, en besittningsändring, ett spel som gick långt eller en stor förlust.

6. Du måste svara annorlunda på ett avgörande spel. Det här kan inkludera:

- (a) att komma närmare agerandet
- (b) att sälja domen tydligt och bestämt
- (c) att ta tid för att lugna upprörda känslor

6. Dömandets grundprinciper

6.1 – Principer när tvivel råder

”När tvivel råder” är inte detsamma som ”Jag vet inte” eller ”Jag tror att det kunde vara” eller ”Jag är inte säker”. Tvivel innebär att man ”känner sig obestämmd om något” --- du vet inte objektivt vad som hände. Det här bör sätta igång ett försök att få mer information, antingen genom att justera din position och synvinkel eller genom att meddela dig med en annan domare. Ibland förmedlar spelarnas agerande vad *de* anser hände under spelet, och det ger dig ytterligare bevis som hjälper dig att döma.

Om du är rimligen säker på något, kör med det --- det är troligen mer riktigt än om du faller tillbaka på den relevanta ”när tvivel råder” principen. Om du t.ex. är rimligen säker på att en passare fumlade bollen, döm inte att han passade den bara på grund av att princip 6.1.6 säger att det är så. Principerna är där för de situationer när det är mer 50/50 vad som verkligen hände. Vi eftersträvar inte vanligtvis att domar fattas ”bortom allt rimligt tvivel”.

OBS att de nedanstående principerna *inte* ändras när videogranskning är tillgänglig. Med tanke på den videokvalitet som vi oftast kommer att se är det troligt att många granskningar kommer att låta fältdomen ”stå kvar” och därför är det viktigt att göra den domen så rättvis som möjligt.

När tvivel råder:

1. är framåtpassningen misslyckad i stället för en fummel;
2. när det gäller om bollen rörde vid marken under en mottagning, rörde den inte vid marken;
3. en mottagning, återhämtning eller brytning lyckades inte (Regel 2-4-3-h);
4. vid en samtidig mottagning eller återhämtning får han som sluter med bollen den;
5. är framåtpassningen mottagningsbar (Regel 2-19-4);
6. har passaren kastat bollen i stället för fumlat den (Regel 2-19-2-c);
7. är passningen framåt i stället för bakåt bakom den neutrala zonen (Regel 2-19-2-a);
8. är passningen bakåt i stället för framåt bortom den neutrala zonen eller då det inte finns någon neutral zon;
9. när det gäller beröring av bollen, har en spelare inte rört vid den (Regel 2-11-4);
10. är en spelare försvarslös (Regel 2-27-14)
11. förklara timeout för skadade spelare;
12. en lagtimeout går före ett regelbrott som förhindrar bollstarten; ‡

13. Huvuddomaren bör anföra Regel 3-4-3 (ojuste klocktaktik) när matchklockan är under fem minuter i varje halvlek; ‡

14. har en avgående spelare lämnat spelområdet före bollstarten;
15. är bollen död (Regel 4-1-3-a);
16. är spelaren innanför i stället för utanför spelområdet;
17. är bollen fortfarande spelbar om bollbäraren hålls av endast en spelare; om han hålls av två eller flera, stannar framåt rörelsen;
18. har en medlem av det sparkande laget (a) gått in i området framför mottagaren; (b) träffat den möjliga mottagaren innan (eller samtidigt med att) han först rör bollen; (c) stört en mottagare i position för att ta emot sparken och som inte gör det;
19. har ensekundspausen efter ett skifte ◊ överskridits;
20. är offensiva spelare legalt på sin bollinje;
21. är offensiva spelare legalt i bakfältet;
22. är spelare legalt i rörelse i stället för illegalt i rörelse;
23. är defensiva signaler legala;
24. har passaren inte begått avsiktlig bortkastning;
25. kastades framåt passningen från i eller bakom i stället för bortom den neutrala zonen;
26. har den defensiva backen legalt inlett kontakt i passningssituationer;
27. är det en touchback i stället för ett självmål (Regel 8-5-1-a);
28. är bollen död på spelområdet i stället för en touchdown;
29. är det en touchback i stället för ett undantag för ursprunglig rörelse;
30. är det att göra till måltavla (Regler 9-1-3 och 9-1-4);
31. är det en legal blockering i stället för clipping;
32. har hjälmgallret, hakremmen eller en hjälmöppning gripits och sedan vridits, vänts eller dragits λ (Regel 9-1-8-b);
33. är blockeringen legal i stället för vid eller nedanför midjan;
34. när det gäller friblockeringszonens upplösning (Regel 2-3-6), är den intakt;
35. när det gäller en blockering i ryggen, är kontakten vid eller λ nedanför midjan i stället för ovanför (Regel 2-3-4-a);
36. är backen vid bollstarten inte positionerat utanför den vanliga tacklepositionen;
37. är regelbrottet ruff mot sparkaren i stället för att springa på sparkaren (Regel 9-1-16-a-8);
38. är det legalt bruk av händer i stället för fasthållning eller illegalt bruk av händer;
39. har bollen oavsiktligt slagits eller sparkats i stället för avsiktligt (Regler 2-11-3, 2-16-1-a och 2-16-1-d); ◊
40. när det gäller om en illegal blockering äger rum i målområdet eller på spelområdet, äger det rum på spelområdet;
41. är det en fummel i stället för slutet på språnget;

42. ägde ett regelbrott för osportsligt uppförande rum medan bollen var död i stället för spelbar;
43. har returen INTE kommit ut ur målområdet vid ändringar i besittning i eller nära målområdet;
44. ägde ett Lag B-regelbrott rum vid en bollinjespark efter att (och inte innan) bollen sparkades;
45. ägde en blockering nedanför midjan rum innan (och inte efter att) bollen kom ut ur tacklerutan;
46. finns det inget regelbrott;
47. kasta inte en flagga;
48. blås inte i visselpipan.

6.2 – Punkter att begrunda

Kom alltid ihåg:

1. spelarsäkerheten är din första prioritet efter din egen;
2. fatta det svåra beslutet;
3. bli inte känslomässigt inblandad;
4. en förmatchkonferens är ett måste;
5. om du ser ut som en domare kommer du att prestera som en domare;
6. räkna spelarna;
7. rätta tydliga fel;
8. se bollen;
9. känn till försöket och avståndet;
10. sälj domen men döm inte mer än nödvändigt;
11. döm vad du ser men se vad du dömer;
12. gissa inte – vet;
13. om två domare markerar en punkt, kunde en göra något annat;
14. låt förståndet smälta vad ögat har sett;
15. hur påverkar det spelet?
16. det du lär dig efter att du har lärt dig allt är det som räknas;
17. på flankerna, bli inte fångad på insidan;
18. i det defensiva bakfältet, låt ingen komma förbi dig djupt;
19. efter att du har kastat din flagga, fortsätt att döma;
20. fjärde försök, stanna klockan;
21. ta ett ögonblick för att se;
22. de tre dygderna hos en bra domare är inställning, konsekvens och kompetens;
23. den enda del av dömandet som ska framhåvas är dina tecken;

24. var beslutsam – obeslutsamhet (eller är det vankelmod?) ger ett intryck av osäkerhet;
25. stå aldrig stilla under ett helt försök – folk kommer att tro att du är lat;
26. om domare är så nära varandra att de kan röra vid varandra är något vanligtvis på tok;
27. bli inte arg och hämnas inte;
28. om åskådarna och tränarna inte känner till ditt namn eller vem som dömde matchen, har du haft en utmärkt match;
29. det är viktigare att få det rätt än att se bra ut;
30. vela inte hit och dit – om du i alla fall kommer att ta fel är det bättre att ta fel fort i stället för att långsamt ta fel, men det är ännu bättre att ha rätt;
31. falsk stolthet hör inte till dömandet;
32. det finns troligtvis fem ”stora” domar per match – se till att du dömer dem riktigt;
33. domare kan **påverka** människor (ha inverkan på deras beteende) därför att de har **makt** (förmågan att påverka någon) och **myndighet** (rätten att utöva makten), men det kan inte finnas myndighet utan respekt för den myndighet, och respekten måste förtjänas – den följer inte automatiskt med ränderna;
34. om du inte är *säker* på att det är ett regelbrott, är det inte det, med undantag för mot quarterbacken;
35. om de verkar för snabba, fuskar de;
36. det finns inget som heter en *sen* flagga, bara en *väl övervägd* flagga;
37. okunnighet kan rättas till men envishet och enfald kan vara permanent.
38. du är endast så bra som din nästa dom.

6.3 – Det effektiva dömandets principer

Alla domare:

1. måste vara hjälpsamma (förebyggande dömande);
2. måste ha en genomgående förmatchkonferens;
3. måste vara beredd på att kompromissa;
4. måste vara till nytta för andra domare;
5. måste hjälpa andra medlemmar av domarlaget så mycket som möjligt;
6. måste uppmuntra mindre erfarna domare att ställa frågor;
7. måste ge råd när det behövs;
8. måste vara punktliga;
9. måste känna till sin position;
10. måste veta att enhetlighet är viktig;
11. måste agera professionellt hela tiden;
12. måste vara uppmärksamma på förstahands- och andrahandsansvar;
13. måste vara iakttagare av människor och inte bollen;
14. måste vara klockmedvetna;

15. får aldrig bomma på försöksnumret;
16. måste visa bra tecken;
17. får aldrig låta linjemän tala;
18. måste vara i position att döma;
19. får inte vända ryggen bort ifrån bollen;
20. måste blåsa i sin visselpipa som om man menar det;
21. måste hålla mun kring mållinjen;
22. måste hålla sig à jour med mekaniken för domarlag som är mindre än de som du vanligtvis arbeta med – man vet aldrig när en skada eller försening kommer att tvinga dig att arbeta på det sättet;
23. måste kunna kontrollera sin sidlinje;
24. måste kunna bevaka situationer långt nedåt plan;
25. måste vara uppmärksamma på tempo;
26. måste kunna straffutmätningar;
27. får aldrig stöta bort en medlem av sitt domarlag;
28. måste vara säker på det som har hänt – inga inbillningsdomar;
29. måste förstå spelet rätt – om tvivel råder, diskutera det.

6.4 – Tio råd från idrottsdomare i Storbritannien

1. Känn till reglerna och regeltillämpningarna och tillämpa dem korrekt. På det viset uppnår du den konsekvens som de tävlande behöver.
2. Var bestämd och stark i ditt beslutsfattande. De tävlande kommer att lita på beslut som fattas med tillförsikt och bestämdhet men inte aggressivt.
3. Se till att spelarna förstår dina beslut. På det viset minskar du deras anledningar att bestrida dem.
4. Ta inte protester personligt. Att ifrågasätta ditt beslut är inte ett angrepp på din integritet.
5. Se upp för tändande gnistor. Om du märker något som kan orsaka ett utbrott kan du också förekomma det.
6. Om du fattar ett felaktigt beslut, erkänn det. Spelare accepterar att du är mänsklig – de litar inte på fullkomlighet.
7. Försök inte att rätta till orättvisor. Tillämpa reglerna och låt rättvisan ta hand om sig själv.
8. Var vänlig och tillgänglig. Spelare kan förhålla sig bättre till en människa än en domare.
9. Satsa allt som du kan under varje tävling. För några tävlare blir detta deras säsons höjdpunkt.
10. Njut av ditt dömande. Om du inte njuter av att vara där, kommer de tävlande att känna det.

7. Förmatchkonferens

En förmatchkonferens är en möjlighet för domarlaget att komma in i den rätta sinnesstämningen för att döma en amerikansk fotbollsmatch. Av den här anledningen bör man alltid hålla en förmatchkonferens.

Även om Huvuddomaren vanligtvis leder förmatchkonferensen, måste han se till att alla medlemmar av domarlaget aktivt deltar i diskussionen och att det inte förvandlas till en monolog. När man arbetar regelbundet med samma domarlag är det väsentligt att förmatchkonferensen varierar för att inte låta det bli en tråkig ritual som alla har hört förut. Dela ansvaret för förmatchkonferensen genom att tilldela olika domarlagsmedlemmar uppgiften att tala om olika punkter vid varje match.

Alla matchaspekter måste genomgåas under förmatchkonferensen; det här inkluderar både regler och mekanik. Diskutera sällsynta och ovanliga matchsituationer och bestäm hur ni skulle ta hand om dem. Beskriv erfarenheter från tidigare matcher och hur du hanterade dem. Den följande checklisten tillhandahålls som vägledning.

7.1 – Uppgifter före matchen

1. Tränarnas försäkran
2. Punktkontrollera spelarnas utrustning
3. Kontrollera och markera bollar
4. Identifiera de medicinska faciliteterna
5. Instruktioner till kedjelaget och det alternativa kedjelaget
6. Instruktioner till bollpersoner
7. Instruktioner till kommentator/klockskötare
8. Besiktning av spelfältet

7.2 – Slantsinglingsprocedur

1. Procedur för den första halvleken
2. Valmöjligheter för den andra halvleken

7.3 – Frisparkar

1. Positioner
2. Instruktioner till lagen
3. Skiljelinjer
4. Räkna spelare
5. Att sätta igång klockan

6. Ursprunglig rörelse in i målområdet
7. Touchback
8. Oberörd spark utanför spelfältet
9. Blockering nedanför midjan
10. Sparkmottagningsinterference
11. Skyddad mottagning
12. Att överrätta bollen framåt
13. "Onside"-spark – illegal beröring
14. Frispark efter självmål

7.4 – Bollinjespel – allmänt

1. Positioner
2. Räkna spelare
3. Den regelrätta offensiva uppställningen – flankdomartecken
4. Man i rörelse
5. Regelrätt bollstarten

7.5 – Bollinjespel – springspel

1. Bevakning av bollbäraren – i bakfältet, mellan tackles, "sweeps", "pitchout"
2. Agerande framför bollbäraren
3. Städpatrullsbevakning
4. Framåtrörelse – utanför spelfältet
5. Mållinjesituationer och situationer med få yards till linjen att nå
6. Bevakning av fumlar och den efterföljande framåtrörelsen samt retur

7.6 – Bollinjespel – passningar

1. Bevakningen av passaren – ruff
2. Passaren/passning bakom/bortom bollinjen: klargör ansvarsområdena
3. Framåt-/bakåt- passning/-fummel: klargör ansvarsområdena
4. Avsiktlig bortkastning: klargör ansvarsområdena
5. Otillåtna nedåt plan
6. Nycklar och zoner
7. Bevakning av mottagare
8. Lyckad/misslyckad
9. Passningsinterference – offensiv, defensiv
10. Första beröring

11. Bevakning vid passningsbrytning – ursprunglig rörelse in i målområdet, blockering nedanför midjan

7.7 – Returer

1. Omvänd mekanik
2. Att rama in spelet
3. Mållinjeansvar

7.8 – Puntar

1. Positioner
2. Bevakning av sparkaren – att springa på/ruff
3. Bevakning av bollstartern
4. Blockerad/berörd vid bollen – bollen bortom/bakom den neutrala zonen
5. Sparkmottagningsinterference
6. Skyddad mottagning
7. Oberörd i målområdet
8. Utanför spelfältet – markera punkten
9. Illegal beröring
10. Bevakning av returen – bollbäraren, andra ageranden, blockering nedanför midjan
11. Trickspel

7.9 – Sparkmål och extrapoängsförsök

1. Positioner
2. Bevakning av stolpar
3. Bevakning av sparkaren/bollhållaren – att springa på/ruff
4. Bevakning av bollstartern
5. Blockerad/berörd vid bollen – boll bortom/bakom den neutrala zonen
6. Trickspel
7. Bevakning när det defensiva laget får besittning

7.10 – Allmänna uppgifter

1. Spelarhög vid fummel
2. Att skicka bollen vidare

7.11 – Uppgifter vid slutet på perioden

1. Första och tredje
2. Halvlek
3. Matchslut
4. Domslut vid slutet på en period (om det finns en eller flera arenaklockor)
5. Extraperioder

7.12 – Timeouter

1. Anteckningar
2. Positioner

7.13 – Mätningar

1. Varje domares uppgifter

7.14 – Regelbrott och utmätning

1. Att anmäla det – vem, vad, var, när
2. Att anteckna regelbrott
3. Valmöjligheter
4. Tecken
5. Utmätning

7.15 – Reservpositioner i händelse av skada

1. Om en domare skadas
2. Om två domare skadas

8. Före avsparken

8.1 – Före matchen – utanför spelfältet

1. Träffa de andra domarna på matcharenan vid den överenskomna tidpunkten. Det här bör vanligtvis vara minst 1½ timmar innan tiden för avsparken vid en vanlig match och 2–3 timmar före ett slutspel, internationell kamp eller annan viktig match **om inte förmatchkonferensen äger rum någon annanstans.** ◇
2. Så fort som möjligt efter att man har anlänt till matcharenan granska anläggningen och spelytan, särskilt med hänsyn till faror och hinder. Sträva efter samarbete med matchadministrationen för att rätta till fel och brister.
3. [HUVUDDOMARE] Led en genomgående förmatchkonferens för att mentalt förbereda domarlaget för matchen. Se till att alla medlemmar i domarlaget bidrar till den. En vägledning till förmatchkonferensen hittas i kapitel 7. [I ANNAT FALL] Delta i förmatchkonferensen. Om Huvuddomaren är fördröjd av någon som helst anledning bör konferensen ledas av Huvudlinjedomaren eller den mest erfarna domaren.
4. [HUVUDDOMARE] [UMPIRE] Före matchen besök båda lagen (vanligtvis i deras omklädningsrum eller på spelfältet ◇ minst en timme före avsparken).
 - (a) Leta upp och presentera dig för huvudtränaren.
 - (b) Bekräfta att varje huvudtränare tillhandahåller en spelarlista och undertecknar Tränarens försäkran för att bekräfta att alla spelare har fått den obligatoriska utrustningen och har fått instruktioner om dess bruk, etc. Bekräfta tiden för matchens avspark och alla andra tidsaspekter rörande lagets ankomst till spelfältet.
 - (c) Gå igenom de punkter som finns i avsnitt 4.3 med huvudtränaren.
 - (d) Gå igenom alla ovanliga matchprocedurer eller situationer med huvudtränaren. Notera alla trickspel som kan användas.
 - (e) Behåll spelarlistan med dig ifall det blir en protest under matchen.
 - (f) [UMPIRE] Ta stickprov på spelarnas utrustning och tejp. Anteckna numret på spelarna med illegal utrustning eller som saknar obligatorisk utrustning så att de kan återkontrolleras när de kommer ut på spelfältet.
5. [I ANNAT FALL] Medan Huvuddomaren och Umpire besöker huvudtränarna:
 - (a) Om ett eller båda lag håller på med att träna på spelfältet får du välja att utnyttja det här genom att inta position och (utan visselpipor, flaggor eller öppna tecken och utan att göra din närvaro för påtaglig) träna dina nycklar, rörelse och gensvar på spelet.
 - (b) De domare som har ansvaret för att ge instruktioner till kedjelaget och bollpersonerna får gå ut på spelfältet och göra det.
 - (c) Återkom till omklädningsrummet när du har avslutat dina uppgifter eller lagen har avslutat sin träning.

6. λ Granska de bollar som tillhandahålls. Om de är godtagbara, märk varje boll och skicka dem till de domare som är ansvariga för att se till att de ankommer till spelfältet.
7. Avsluta all förmatchpappersexercis som krävs av tävlingen eller din domarorganisation.
8. [KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET] Innan du lämnar omklädningsrummet:
 - (a) Se till att du har den rätta tiden. Ha ett nedräkningsstoppur tillgängligt och var förtrogen med dess bruk. Kontrollera att en annan medlem av domarlaget bär ett extra stoppur i fall det första går sönder.
 - (b) Bekräfta avsparkstiden och skicka det här vidare till de andra domarna. Det är ditt ansvar att se till att alla domare anländer till spelfältet vid den rätta tiden.
 - (c) Se till att andra domare också synkroniserar deras klockor med den rätta tiden. §
9. Kontrollera att du och alla dina kollegor bär den rätta uniformen och har den nödvändiga utrustningen. Umpire leder vanligtvis den här uppgiften.
10. Genomför radiokontrollerna enligt avsnitt 25.2.
11. lämna omklädningsrummet med de andra domarna i god tid för att anlända vid spelfältet 10–20 minuter före den planerade matchstarten (tidigare om kedjelaget och/eller bollpersonerna fortfarande behöver få sina instruktioner eller om spelfältet är långt borta; senare om så inte är fallet). Att anlända till spelfältet tidigare kan vara lämpligt och nödvändigt om du bedömer att det finns en ansenlig risk för dåligt uppförande där eller om domarlaget önskar att genomföra sina förberedelser där.
12. Hjälptill vid behov med att föra matchbollarna till spelfältet. En domare är ansvarig för att se till att matchbollarna föras till spelfältet (och ber om hjälp från andra domare vid behov).
[I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Den här personen är Linjedomaren.
[I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] Det är Bakdomaren.
[I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Det är Fälttdomaren.

8.2 – Före matchen – på spelfältet

1. Alla domare bör anlända till spelfältet inte senare än 10 minuter före den planerade avsparkstiden. Kom ännu tidigare om du räknar med problem med lagen, kedjorna, kedjelaget, bollarna, bollpersonerna, fältmarkeringarna eller utrustningen, eller om det behövs på grund av schemat för förmatchaktiviteterna.
2. Notera platsen för pressboxen. Om det inte finns en egentlig pressbox, den sida som anses vara pressboxsidan avgörs enbart av placeringen av (i den vanliga prioriteringsordningen) den huvudsakliga TV-kameran, speakern eller majoriteten av åskådarna, *inte* av den sida av spelfältet som hemmalaget väljer att stå vid.
3. Notera platsen för de medicinska faciliteterna.
4. Kontrollera att matchadministrationen har gjort alla nödvändiga ändringar för att tillrättalägga fel och brister på faciliteterna eller spelområdet.

5. Sammanfattning av förmatchansvar:

Ansvar	3	4	5	6CD	6D	7	8
Återkontroll av spel-fältet (primärt)	HD	HD	BD	BD	SD	BD	BD
Återkontroll av spel-fältet (sekundärt)			HD	HD	HD	SD	SD
Punktkontroll av spel-arnas utrustning (primärt)	HD	U	U	U	U	U	U
Punktkontroll av spel-arnas utrustning (sek-undärt)		HD	HD	CD	HD	HD	CD
Kontrollera att lag och domare är klara på spelfältet	HD	HD	HD	HD	HD	HD	HD
Kontrollera kedjan och instruera kedjelaget	HL	HL	HL	HL	HL	HL	HL
Se till att matchbollar är tillgängliga	LD	LD	BD	BD	FD	BD	BD
Instruera bollpersonerna (och alternativt kedjelag)	LD	LD	LD	LD	FD/LD	FD/LD	FD/LD
* Instruera arenans matchklockskötare och speaker	LD	LD	LD	LD	LD/FD	LD/FS	LD/FD
* Instruera arenans spelklockskötare och speaker	LD	LD	BD	BD	SD	BD	BD
Träffa medicinsk pers-onal	LD	LD	BD	BD	SD	SD	BD

6. [HUVUDDOMARE]

- (a) [I xx0/xx1/2x2/3x UPPSTÄLLNING (4-/5-/6CD-/6D-MANNALAG)] § Bistå Bak-domaren och/eller Sidodomaren med att återgranska hela spelområdet och dess omedelbara omgivning. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Du kommer att be-höva göra den här kontrollen ensamt. §
- (b) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] § Bistå Umpire med stickprov på spelarutrust-ningen.
- (c) Kontrollera att båda lagen är på spelfältet och spelklara.
- (d) Bekräfta att alla andra domare har avslutat sina uppgifter.

7. [UMPIRE] [CENTERDOMARE] Gör stickprov på spelarutrustningen. Ordna så att andra domare hjälper dig när de är klara med sina egna uppgifter.

8. [HUVUDLINJEDOMARE]

- (a) Leta reda på kedjan och kolla den för längd, tillrasslingar och knutar. Du bör bära tejp eller snöre för att mäta kedjan (mellan pinnarnas inre kanter).
- (b) Märk kedjans mittpunkt (fem yards från varje ända) med en bit tejp eller tilläggs-kedjeklämma för att hjälpa till att avgöra om ett defensivt straff kommer att resultera i att man når fram till linjen att nå.
- (c) Presentera dig för kedjelaget och instruera dem i de procedurer som finns beskrivna i avsnitt 22.1.

9. [LINJEDOMARE]

(a) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] λ

- (i) Se till att matchbollarna är tillgängliga.
- (ii) Diskutera med den tillgängliga medicinska personalen vilka tecken som används för att tillkalla dem till spelfältet. Meddela de andra domarna om de överenskomna tecknen.
- (iii) Om arenaspelklockor är tillgängliga, instruera deras skötare.

(b) [OM FÄLTDOMAREN ÄR KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET]

- (i) Presentera dig för bollpersonerna och instruera dem i de procedurer som finns beskrivna i avsnitt 22.3. Behåll besittning över bollarna tills bollpersonerna har fått sina instruktioner – låt inte spelarna öva med dem.
- (ii) Organisera och instruera laget med den alternativa försöksvisaren och linjen att nå-markören (om man har tillhandahållit dem) i de procedurer som finns beskrivna i avsnitt 22.2.

(c) [KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET]

- (i) Om en arenaklocka är tillgänglig, instruera deras skötare.
- (ii) Om det finns en speaker, instruera denne angående tecken och procedurer och informera denne om domarnas namn och positioner. Kontrollera och bekräfta de följande detaljerna med denne:
 1. Avsparkstiden
 2. Förmatchceremonier (nationalsånger, lagpresentationer, etc.)
 3. Halvleksaktiviteter (tid för att rensa fältet)

10. [BAKDOMARE]

(a) Se till att matchbollarna är tillgängliga. §

(b) Om arenaspelklockor är tillgängliga, instruera deras skötare.

(c) Diskutera med den tillgängliga medicinska personalen vilka tecken som används för att tillkalla dem till spelfältet. Meddela de andra domarna om de överenskomna tecknen. §

(d) Återgranska hela spelområdet och dess omedelbara omgivning. Notera alla ovanliga markeringar och underrätta andra domare. Se till att matchadministrationen har tillrättlat eventuella fel och brister.

11. [FÄLTDOMARE]

(a) [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET]

- (i) Om en arenaklocka är tillgänglig, instruera dess skötare.
- (ii) Om det finns en speaker, instruera denne angående tecken och procedurer och informera denne om domarnas namn och positioner. Kontrollera och bekräfta de följande detaljerna med denne:
 1. Avsparkstiden
 2. Förmatchceremonier (nationalsånger, lagpresentationer, etc.)
 3. Halvleksaktiviteter (tid för att rensa fältet)

(b) [INTE KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET]

- (i) Presentera dig för bollpersonerna och instruera dem i de procedurer som finns beskrivna i avsnitt 22.3. Behåll besittning över bollarna tills bollpersonerna har fått sina instruktioner – låt inte spelarna öva med dem.
- (ii) Organisera och instruera det alternativa kedjelaget och försöksvisarskötaren (om de finns) om det tillvägagångssätt som beskrivs i avsnitt 22.2.

12. [SIDODOMARE]**(a) [1 xx2 UPPSTÄLLNING (6CD-MANNALAG)]**

- (i) Se till att matchbollarna är tillgängliga.
 - (ii) Om arenaspelklockor är tillgängliga, instruera deras skötare.
 - (iii) Diskutera med den tillgängliga medicinska personalen vilka tecken som används för att tillkalla dem till spelfältet. Meddela de andra domarna om de överenskomna tecknen. §
- (b) Återgranska hela spelområdet och dess omedelbara omgivning. Notera alla ovanliga markeringar och underrätta andra domare. Se till att matchadministrationen har tillrättalat eventuella fel och brister.

13. Om du inte redan har gjort det, presentera dig för kaptenerna och tränarna hos det lag som är på din sida av spelfältet.

14. [HUVUDLINJEDOMARE] [LINJEDOMARE] Be huvudtränaren att utse eller utpeka en person som kommer att hjälpa dig med att hålla personalen helt borta från sidlinjen under matchen.

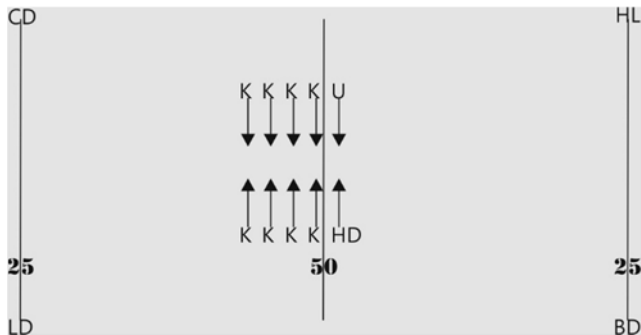
8.3 – Ceremonier

1. Det finns ett antal olika upplägg för ceremonier före avsparken. Det här avsnittet försöker ta itu med domarnas roller och ansvar vid de här tidpunkterna. Matchadministrationen kan variera proceduren men kan likaledes be domarna om råd angående hur ceremonin ska organiseras.
2. I en turnering eller när en serie matcher kommer att spelas vid samma arena, försök att behålla konsekvens när det gäller hur ceremonier vid varje match avhålls. §
3. Ceremonier används ofta för ett eller flera av de följande ändamålen:
 - (a) för att introducera lagen
 - (b) för att spela nationalsången (eller nationalsångerna)

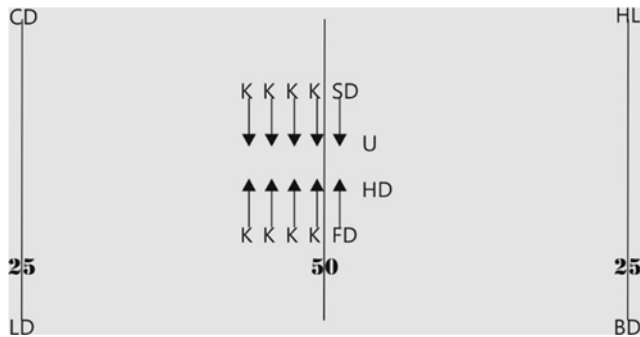
- (c) för att iakttä en tyst minut då man visar respekt för någon som har dött eller för att hålla en nationell sorg- eller minnesdag
- (d) för att inblanda en viktig person (t.ex. politiker eller kändis)
- Slantsinglingen kan äga rum före, efter eller under dessa, på villkor att man inte bryter mot Regel 3-1-1.
4. Principer som man siktar på att uppnå:
- (a) Om nationalflaggor visas formellt (d.v.s. att de inte bara viftas av åskådarna) är det en bra idé att stå vänt mot dem medan nationalsången (eller -sångarna) spelas.
- (b) Du vill allra helst undvika att ha ett eller båda lagen bakom dig eller ur sikte. Försök att inta en position eller vinkel där du kan se båda lagen hela tiden under ceremonin.
- §
- (i) Det är att föredra att båda lagen stannar i deras lagområde under ceremonin men matchadministrationen kan önska att båda lagen är på spelfältet.
- (ii) Om båda lagen är på eller nära deras sidlinje och vänt mot spelfältets mitt, var nära 20-yardlinjens mitt vid den ena ändan av spelfältet vänd mot den motsatta slutlinjen så att båda lagen är i sikte. § Om nationella flaggor visas formellt i den ena ändan av spelfältet använd den ändan som gör det möjligt för dig att vara vänd mot dem. Annars var vid den ändan som ställer dig till höger om pressboxen.
- (iii) Om båda lagen uppradas tillsammans, vänd dig i samma riktning som dem så att du är mellan dem och håll dem i sikte i varje fall i ögonvråna. §
- (iv) Var inte så långt ifrån spelarna att du inte lätt kan ingripa (t.ex. muntligt) om de uppför sig på ett otillbörligt sätt.
- (c) Domarna bör rada upp sig sida vid sida i en linje. Huvuddomaren bör vara mitt i linjen.
- §
- (d) Alla domare måste ta av sig kepsen medan vilken nationalsång som helst spelas eller under en tyst minut. Det är en smaksak om en individuell domare vill hålla den över sitt bröst, längre ned eller vid sin sida.
- (e) Om det inte finns en konferencier och/eller matchadministrationen ber Huvuddomaren att börja nationalsången (eller nationalsångerna) eller den tysta minuten, tecknar Huvuddomaren för början genom att ta av sig kepsen. Under de här omständigheterna bör Huvuddomaren hålla reda på tiden för tystnaden och teckna för dess slut genom att ta på sig kepsen igen.
- (f) Om ceremonin är helt under domarnas kontroll är det bäst att börja med slantsinglingen och sedan spela nationalsången (eller nationalsångerna) eller ta en tyst minut när kaptenerna har återgått till sina lag på sidlinjen. I det här fallet bör domarna rada upp sig såsom beskrivet i (b.ii) ovan.
- (g) Om både en tyst minut och en nationalsång (eller nationalsånger) spelas, föreskriver etikettsreglerna att den tysta minuten äger rum innan någon nationalsång spelas. Det här försäkrar att ceremonin slutar på ett "lyckligt" sätt i stället för ett "tråkigt" sätt. ◇

8.4 – Slantsingling

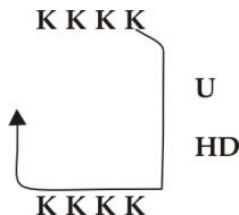
- Efter att förmatchuppgifterna är slut går Huvuddomaren, Linjedomaren, Bakdomaren och Fältdomaren till pressboxens sidlinje och Centerdomaren, Umpire, Huvudlinjedomaren och Sidodomaren går till den motsatta sidlinjen.
- Få tag i lagkaptenerna på din sida av spelfältet och ordna så att de är klara vid sidlinjen fem minuter före den planerade avsparkstiden.
 - Se till att det inte finns fler än fyra kaptener (icke-spelande maskotar räknas inte) och att de håller snarare än bär sina hjälmar.
 - Kaptenerna bör radas upp längs sidlinjen. På pressboxens sidlinje bör de uppradas till vänster om Huvuddomaren eller Fältdomaren. På sidlinjen mittemot pressboxen bör de uppradas till höger om Umpire eller Sidodomaren.
- Positioner och uppgifter under slantsinglingsceremonin:
 - [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] På Huvuddomarens tecken ska Huvuddomaren och Umpire ledsaga deras resp. kaptener till spelfältets mitt (se diagrammet nedan). Umpire kommer att presentera sina kaptener för Huvuddomaren och sedan kliva tillbaka till en position varifrån de kan bevittna slantsinglingen.



- [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] ◇ Huvuddomaren och Umpire intar position mitt på spelfältet. Fältdomaren och Sidodomaren ska ledsaga deras resp. kaptener på spelfältet och presentera dem för Huvuddomaren (se diagrammet nedan). När de har gjort det bör de dra sig tillbaka till sidlinjen. ◇



- (c) De återstående domarna bör övervaka spelarna i lagområdet på deras sida av spel-fältet.
- Minst en domare bör stå på eller i närheten av varje 25-yardlinje för att övervaka hela laget. §
 - Om en eller flera av de återstående domarna fortfarande utför sina förmatchupp-gifter (såsom att instruera kedjelaget), har det företråde framför den här cere-moniella uppgiften.
 - En domare kommer att hålla avsparksbollen. [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] Det är Bakdomaren. [I xx0/xx2 UPPSTÄLLNING (4/6D-MANNALAG)] Det är Linjedomaren.
- (d) Under slantsinglingsceremonin bör endast de som deltar i ceremonin vara på spel-fältet. Alla andra spelare, tränare, etc. bör vara i lagområdet (Regel 3-1-1). De domare som inte är inblandade i slantsinglingsceremonin bör se till att det här efterföljs (diskret när möjligt).
- Det är inte nödvändigt för Huvuddomaren att presentera domarna till kaptenerna eller att någon av domarna skakar hand med någon kaptän. ◇
 - [HUVUDDOMARE] Be λ kaptenerna att presentera sig för varandra. ◇ Ordna det så att hemmalaget står stilla och att bortalaget går runt och skakar hand med dem (se diagram-met nedan).



- [HUVUDDOMARE] λ
 - Visa de talande kaptenerna slantens båda sidor och klargöra ev. osäkerhet om vilken sida som är krona och vilken som är klave,
 - Be bortalagets kaptän att klart utropa sin slantsida (be honom igen om han inte klart utropar det).

- (c) Meddela kaptenens val tydligt.
- (d) singla slanten och antingen fånga den eller låt den falla till marken inom kaptenernas synhåll.
- (e) Ange den vinnande kaptenen genom att sätta en hand på eller i närheten av hans axel.
- (f) Be den vinnande kaptenen att ange den valmöjlighet som är vald.

7. [UMPIRE] §

- (a) Bevittna de viktigaste delarna av slantsinglingsceremonin inkl. det besökande lagets slantsinglingsval och båda kapteners val.
- (b) Be Huvuddomaren att förtydliga eller rätta någon del som du tycker inte har meddelats klart och korrekt.

8. Den vinnande kaptenen kan välja att:

- (a) skjuta upp sina valmöjligheter till den andra halvleken;
- (b) avsparka;
- (c) ta emot bollen;
- (d) försvara en av mållinjerna.

Om kaptenens val är ovanligt, bekräfta att du hörde hans val korrekt.

9. Om den vinnande kaptenen väljer att skjuta upp sina valmöjligheter till den andra halvleken, bör Huvuddomaren, efter att han har placerat en hand på eller i närheten av kaptenens axel, kliva klart bort och visa tecknet för uppskjutet val [T10] mot pressboxen. Den förlorande kaptenen bör sedan få de återstående valmöjligheterna.

10. [HUVUDDOMARE]

- (a) Instruera kaptenerna att vara vända mot varandra med deras ryggar vända mot det mål som de kommer att försvara.
- (b) Kliv tillbaka för att vara framför de lagkapten som hade den första ◊ halvlekens valmöjligheter och se till att din position inte skymms i förhållande till pressboxen.
- (c) Visa tecknet för valet genom att göra λ en spark- [T30] eller mottagningsrörelse [T13] ◊ medan du står vänd i samma riktning som kaptenerna. Det motsatta tecknet för det andra laget behöver inte visas.
- (d) Om kaptenen väljer att försvara ett mål, peka med båda armar mot den mållinjen och visa sedan det lämpliga tecknet för den andra kaptenens val.

11. Sammanfattning:

- (a) ange det lag som har vunnit slantsinglingen och om de har uppskjutit sina valmöjligheter;
- (b) avgör vem som kommer att motta och på vilken spelfältsända;
- (c) flytta kaptenerna (det här berättar för alla vilket mål de olika lagen försvarar);
- (d) ange *antingen* vem som tar emot *eller* vem som avsparkar men *inte* båda två;
- (e) åskådarna behöver inte höra vilken valmöjlighet varje kapten har valt förutom när det gäller ett uppskjutet val.

12. Såvida det inte finns en ceremoni för nationalsånger eller en tyst minut bör domarna gå direkt till sina avsparkspositioner efter slantsinglingsceremonins slut.

13. Innan han går till sin position kommer [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNA-LAG)] Bakdomaren, [I xx0/xx2 UPPSTÄLLNING (4/6D-MANNALAG)] Linjedomaren att ta med avsparksbollen in på spelfältet och skicka den till Umpire.
14. På matchadministrationens begäran kan slantsinglingen utföras av en individ eller vara besökt av en liten grupp personer. Sådana personer får dock inte utföra avsparken.

9. Huvuddomare och Centerdomare

9.1 – Frisparkar

9.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. [HUVUDDOMARE] Avgör om en "onside" spark är sannolik med hänsyn till matchens situation. (En "onside" spark är sannolik om det sparkande laget ligger efter poängmässigt sent i matchen). Om så är fallet, beordra domarlaget diskret att ändra till "onside" sparkpositioner genom att först peka mot den domare som behöver skifta sin position och sedan mot den punkt som han bör flytta till.
2. [HUVUDDOMARE] Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt spelarantal skiljer sig från kollegornas.
3. [CENTERDOMARE] Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt spelarantal skiljer sig från kollegornas.
4. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelfältet.
5. Kontrollera att allt är spelklart:
 - (a) Kontrollera sidoområden för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelfältet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.
 - (c) [CENTERDOMARE] Se till att alla Lag A-spelare är inom nioyardsmarkeringarna före sparken (Regel 6-1-2-c-5) och att ingen annan än sparkaren är mer än fem yards bakom bollen.
 - (d) [HUVUDDOMARE] Kontrollera att det sparkande laget har minst fyra spelare på varsin sida av sparkaren.
 - (e) [HUVUDDOMARE] [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Bevaka 25-sekundersklockan och bestraffa det sparkande laget om den löper ut.

Under sparspelet:

6. Iaktta om en frispark går utanför spelfältet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
7. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterferens.
8. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först är legalt berörd på spelfältet i ditt ansvarsområde.
9. [HUVUDDOMARE] Döm om bollen blir död i målområdet eller inte.
10. [HUVUDDOMARE] [I U5 UPPSTÄLLNING (5-MANNALAG)] Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet. Det här ansvaret sträcker sig ända till Lag A:s tvåyardlinje.
11. Markera punkten för varje bakåtpassning, överräckning eller fummel i ditt område med en markeringspåse.
12. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men särskilt:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) blockeringar nedanför midjan
 - (c) illegala kiluppställningar
 - (d) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (e) regelbrott som har att göra med spelarsäkerheten såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller illegala dödinkelsblockeringar ®
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (g) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

9.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. [HUVUDDOMARE]
 - (a) [I U6-8 UPPSTÄLLNING (6/7/8-MANNALAG)] λ Var i position A (se 26.1) på Lag B:s mållinje nära mittfältet och håll dig undan spelarna i närheten. Om du förväntar dig att sparken kommer att gå djupt in i målområdet, inta en djupare utgångsposition.
 - (b) [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] λ Var i position C (se 26.1) på Lag B:s mållinje utanför sidlinjen mitt emot spelfältets pressboxsida.
2. [CENTERDOMARE]
 - (a) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Var i position G (se 26.1) vid Lag A:s skiljelinje utanför sidlinjen mitt emot spelfältets pressboxsida.
 - (b) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Var i position E (se 26.1) utanför sidlinjen mitt emot pressbox vid Lag B:s skiljelinje.

"Onside" sparkar:

3. [HUVUDDOMARE]

- (a) [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] λ Var i position A (se 26.1) vid Lag B:s mållinje nära spelfältets mitt eller djupare än den djupaste mottagare.
 - (b) [I U6-8 UPPSTÄLLNING (6/7/8-MANNALAG)] λ Stanna kvar i den normala positionen.
 - (c) [I U7 UPPSTÄLLNING (7-MANNALAG)] Flytta till position C (se 26.1) på Lag B:s mållinje utanför sidlinjen mitt emot spelfältets pressboxsida.
4. [CENTERDOMARE]
- (a) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Stanna kvar i den normala positionen.
 - (b) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Var i position G (se 26.1) utanför sidlinjen mitt emot pressbox vid Lag A:s skiljelinje.

Friskparkar efter ett straff eller självmål:

5. När en friskpark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

9.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. [HUVUDDOMARE]

- (a) Påminn kollegorna på Lag B:s mållinje att de ska inta sina positioner och vara beredda om de inte redan gjort det. §
- (b) När alla spelare har intagit sina positioner och är spelklara, kontrollera att alla domare på Lag B:s mållinje är klara och att Umpire har sin arm i luften. §
- (c) Visa spelklartecknet [T1] och blås i din visselpipa för att få igång spelet.

2. Om något inträffar som skulle hindra sparken från att äga rum (t.ex. en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under varje sparkspel:

3. Om du ser att en spelare från det sparkande laget frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
4. Om klockan borde sättas igång när bollen först är legalt berörd på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

5. Efter att bollen sparkas, iaktta spelarna i ditt ansvarsområde (se 26.1). λ Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften.
6. [HUVUDDOMARE]
- (a) [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] Om sparken riskerar att hamna i målområdet, stanna kvar på mållinjen (undan alla spelare) för att döma om det blir en touchback. Om bollen är på väg mot en pylon, var där för att kunna döma om bollen går utanför spelfältet från spelplanen eller målområdet.

- (b) Om bollen och minst en spelare går djupt in i målområdet, flytta dig för att övervaka slutlinjen.
- (c) Om en touchback äger rum: ◇
- (i) Blås hårt i din visselpipa för att hindra vidare agerande.
 - (ii) Flytta dig inåt plan framför den mottagare som har bollen.
 - (iii) Visa tecknet för touchback [T7].
- (d) Under en djup avspark, följ bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och domarna uppåt plan.
7. [CENTERDOMARE]
- (a) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Rör dig nedåt plan längs sidlinjen medan sparken är i luften. Under returen, förbli framför bollbäraren och inrama honom mellan dig och domaren nedåt plan. Under ett långt språng, var vid Lag A:s mållinje före bollbäraren. Markera dödbollspunkten om den är mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen, eller om bollbäraren passerar dig.
 - (b) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Vinkla långsamt inåt plan x medan du flyttar dig nedåt plan. Iaktta agerande framför bollbäraren. Behåll spelare framför dig och behåll en säker kudde mellan dig och returen utan att vara så långt bort att du inte kan kasta din flagga mot den punkt där du iakttar ett regelbrott. § Vid en lång retur, håll dig framför spelarna och nå fram till mållinjen före bollbäraren. Du ansvarar för slutlinjen om den hotas (t.ex. efter en fummel nära Lag A:s mållinje).
8. [OM DU ÄR PÅ EN SIDLINJE] Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släpp din flagga om det är lämpligt. Placera en boll eller en flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under sparkspel då sparken är kort:

9. [HUVUDDOMARE] Stanna djupt så att du kan få en god överblick över agerandet. Du är möjligtvis den enda domare som iakttar:
- (a) att Lag A inte hade minst fyra spelare på varsin sida av sparkaren vid sparken
 - (b) ett tecken för skyddad mottagning
 - (c) sparkmottagningsinterferens
 - (d) personliga regelbrott eller en sen tackling
10. [CENTERDOMARE]
- (a) Behåll en position där du kan se bollen och blockeringar av Lag A-spelare.
 - (b) [OM DU ÄR VID LAG A:S SKILJELINJE] Titta särskilt på blockeringar gjorda av Lag A-spelare innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).
 - (c) [OM DU ÄR VID LAG B:S SKILJELINJE] Känn till var och av vem bollen först blev berörd. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).
 - (d) Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, teckna för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

9.1.d – Avancerade tekniker

1. [HUVUDDOMARE]
 - (a) Om det blir en touchback, fortsätt att iakttta mottagaren ifall han blir utsatt för ett regelbrott.
 - (b) De djupa domarna får justera sina positioner på grundval av faktorer såsom vind och sparkarens kända fotstyrka. I kritiska ögonblick är det dock viktigt att vara vid mållinjen (och särskilt vid pylonen) innan bollen når dit.
2. [CENTERDOMARE]
 - (a) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Lägg särskild uppmärksamhet på blockeringar av de två spelarna från Lag B:s frontlinje som är närmast dig vid sparken.
 - (b) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Lägg särskild uppmärksamhet på blockeringar av den mittersta spelaren (eller de mittersta spelarna från Lag B:s frontlinje).
 - (c) Om en väntad onside-spark i stället sparkas djupt, rör dig in på spelfältet och lämna sidlinjeansvaret i ditt område till Sidodomaren eller Huvudlinjedomaren.

9.2 – Grundläggande bollinjespel

9.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet, och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt spelarantal skiljer sig från kollegornas.
3. Iakttta för tidiga starter i allmänhet och i synnerhet av backar och quarterbacken.
4. [HUVUDDOMARE] Varsla Lag A muntligt ("10 sekunder" eller "Skynda er") när det finns 10 sekunder kvar på spelklockan och [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] bestraffa dem om spelklockan löper ut.
5. Iakttta illegala skiften (Lag A gick aldrig in i "set" position eller ingen ensekundspaus efter samtidig rörelse av mer än en Lag A-spelare).
6. Iakttta bollstartens regelenlighet.
7. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, hejda allt agerande genom att tuta i din visselpipa och visa timeouttecknet [T3].
8. Förutse om spelet är ett spring- eller passningsspel genom att avläsa de inre linjemännens inledande agerande. Om de flyttar sig bakåt är det troligt att ett passningsspel kommer att utveckla sig. Om de anfaller framåt eller drar [*pull*], är det troligt att ett springspel kommer att utveckla sig.
9. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen, så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.

10. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®
11. Iakttta avbytesöverträdelser av Lag A, t.ex.:
 - (a) avbytta spelare som inte lämnar huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) att bryta huddlen med fler än 11 spelare
 - (c) att behålla fler än 11 spelare i huddlen/uppställningen mer än tre sekunder §
 - (d) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet
12. Notera varje otillåten mottagare i bakfältet mellan tackles på grund av möjligheten för regelbrott för illegal beröring och otillåten mottagare nedåt plan. §
13. Iakttta uppställningens regelenlighet, i synnerhet kravet på fem spelare med nummer 50–79.

9.2.b – Utgångsläget

1. Var där du kan se bollen vid bollstarten.
2. Den normala positionen vid bollinjeförsök är fem till sju yards bakom den djupaste offensiva back (eller 13–15 yards bakom bollinjen), vanligtvis minst lika långt åt sidan som tackle. ◇

Uppställningssida:

3. [HUVUDDOMARE] Var på kvarterbackens kastarmsida så att du har större chans att se hans arm när han börjar sin passningsrörelse.
4. [CENTERDOMARE] Var på den sida av kvarterbacken som är mittemot Huvuddomaren.
5. Om det blir dock ett överraskande kvarterbackskifte (t.ex. i en "wildcat"-uppställning) borde Huvuddomaren och Centerdomaren bli kvar i deras befintliga positioner, vanligtvis tills den aktuella besittningsserien avslutas.

9.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om Lag A-spelare justerar sina positioner, se till att du fortfarande kan se bollen vid bollstarten.
2. Håll dig undan alla spelare som skiftar eller är i rörelse.

9.2.d – Avancerade tekniker

Anledningar för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

1. I allmänhet, ju högre spelnivån och ju snabbare spelarna är, desto djupare och längre åt sidan måste du stå (jämför med den position som NFL-domarna intar).
2. Var djupare och längre åt sidan om din rörlighet är hindrad antingen på grund av ditt tillstånd eller markförhållanden (t.ex. gyttja eller ojämn yta).
3. Det finns inget behov för att samordna din position med Umpires position.

Att visa tecknet för spelarantalet:

- Den allra senaste tidpunkten för att visa tecknet för spelarantalet är när det offensiva laget bryter sin huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt). [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] [CENTERDOMARE] Du behöver inte räkna och visa tecknet om du inte har tid till det därför att du har placerat bollen. §

9.3 – Springspel

9.3.a – Prioriteringar

- Iaktta bollbäraren och agerande runt omkring honom tills bollen passerar den neutrala zonen.
- Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
- Var beredd att hjälpa till med eller att döma om § en passning är bakåt eller framåt och visa omedelbart tecknet för bakåtpassning [TT5] om passningen tydligt är bakåt. Lämna vanligtvis bedömning om en snabb passnings riktning till flankdomarna. ◇ Notera varje bakåtpassningstecken från flankdomarna.
- [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Markera dödbollspunkten (eventuellt med hjälp från flankdomarna) om quarterbacken tacklas eller går utanför spelfältet bakom den neutrala zonen.
- Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott omkring och något framför angreppspunkten, särskilt de som är gjorda av en back eller den tackle eller guard på uppställningens motsatta sida i förhållande till dig. ◇
 - regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben **saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar** ®
 - sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - personliga regelbrott mot quarterbacken efter att han har överräckt bollen

9.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

- Om spelet kommer mot dig, backa för att hålla dig undan men håll spelarna i sikte hela tiden.
- Vänd inte ryggen mot spelet.
- Om spelet går upp i mitten, följ bakom på ett säkert avstånd medan du iakttar spelare som gör ledande blockeringar och de som är bakom spelet som kan vara i fara.
- Om spelet går mot den ena eller andra sidan, flytta dig i sidled för att kunna iaktta kritiska blockeringar med hänsyn till regelenlighet. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Om spelet kommer mot din sida iaktta ledande blockeringar. Om spelet går mot den motsatta sidan iaktta agerande bakom och inom spelet.
- Kom vanligtvis närmare agerandet nära spelets slut för att förebygga regelbrott vid dödboll. Det gäller särskilt vid korta språng in i ett sidoområde eller utanför spelfältet, där du

kan vara den näst närmaste domaren. Vid långa språng dröj däremot kvar för att kunna hålla ett öga på spelare som har hamnat bakom spelet med tanke på personliga regelbrott.

9.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärens rygg är mot dig eller du är skymd av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], samlas vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelarna att komma upp ur högen på ett säkert sätt. §.
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden. Det är ditt särskilda ansvar att iakta agerande nära flankdomarna eftersom de koncentrerar sig på framåtrörelsens främsta punkt.

Särskilda typer av springspel:

4. Snabba överräckningar som ger bara några yards kommer att vara Umpires eller flankdomarnas ansvar och Huvuddomaren och Centerdomaren koncentrerar sig på agerande bakom bollen.
5. Vid spel in i linjen, om bollbärens drivs bakåt efter att hans framåtrörelse stannas, hämta bollen från bollbärens och skicka den till Placeraren.
6. Vid "pitchout option" spel, iakta regelbrottshot mot den back som släpar efter när quarterbacken vänder sig uppåt plan med bollen.
7. Om quarterbacken behåller bollen behöver du inte bevaka honom bortom den neutrala zonen.

9.4 – Passningsspel

9.4.a – Prioriteringar

1. Döm om passaren har kastat eller fumlat bollen. Om det är en fummel, markera punkten med en markeringspåse. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Ta det lugnt för att säkerställa att du och din kollega inte visar motsägande tecken.
2. Döm (med hjälp från flankdomarna vid en snabb passning) om en passning är bakåt eller framåt och visa omedelbart tecknet för bakåtpassning [TT5] om passningen tydligt är bakåt. Notera varje bakåtpassningstecken från flankdomarna. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Ta det lugnt för att säkerställa att du och din kollega inte visar motsägande tecken.
3. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) avsiktlig bortkastning eller någon annan illegal passning av passaren
 - (b) ruff mot passaren
 - (c) illegala blockering i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar quarterbacken, särskilt tackle eller guard på samma sida av uppställningen i förhållande till dig §

- (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödsvinkelsblockeringar ®
- (e) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död

9.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När en möjlig passare flyttar sig bakåt, kliv tillbaka för att förbli längre ut och djupare än honom. [HUVUDDOMARE] [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] ◇ Om han rullar ut mot någon av sidorna, gå i samma riktning och bli kvar på hans kastarmsida när än det är möjligt att göra det. Stanna bakom bollinjen för att iakttä passningens regelenlighet, passningsskyddets blockering och varje agerande mot passaren, särskilt efter att han har kastat bollen och ända tills det inte längre finns någon fara för ett regelbrott.
2. [HUVUDDOMARE] Underrätta försvararna muntligt när passaren har släppt bollen (t.ex. "bollen är borta").
3. Behåll en position från vilken du kan iakttä offensivt och defensivt agerande bakom bollinjen efter att bollen har fortsatt nedåt plan.
4. Vid en sack eller tackling bakom bollinjen, kom till en position jäms med bollbäraren, blås i din visselpipa och avslut spelet. Håll ett öga på bollbäraren tills varje fara för ett regelbrott mot honom under det fortsatta agerandet är förbi. [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Ta dig fram till en position jäms med bollbäraren för att markera framåtrörelsen. Använd din markeringspåse för att markera framåtrörelsens främsta punkt om du måste följa bollbäraren medan han drivs bakåt.

9.4.c – Avancerade tekniker

1. Om du tror att passaren avsiktligt bortkastade passningen, flytta dig till passningspunkten och rådfråga de andra domarna om tillåtna mottagares positioner och/eller om passningen passerade den neutrala zonen i flykten. Det är tillåtet att kasta din flagga mot passningspunkten om du inte omedelbart kan ta dig fram till den. En domare kan informera dig om att en tillåten mottagare var i passningsområdet, eller att passningen (från utanför tacklingsrutan) passerade den neutrala zonen. Det är lämpligt att vifta bort en flagga om det här sker, men se till att spelarna och huvudtränarna (och åskådarna, om möjligt) informeras om orsaken.
2. Om du iakttar att passningen berörs, visa tecknet för **legal beröring λ** av en framåtpassning [T11]. Tecknet bör vanligtvis visas vid passningar som berörs i det offensiva bakfältet men nästan omärklig beröring (i förhållande till åskådarna) nedåt plan kan också anges på det här viset. Det är inte nödvändigt att visa det när passningen tydligt är berörd (t.ex. när en defensiv linjeman slår den ned i marken).
3. [HUVUDDOMARE] [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG ELLER VID MÅLLINJEBEVAKNING)] Om det är möjligt att passningen kastades från bortom den neutrala zonen, flytta dig till passningspunkten och släpp en markeringspåse där. Fortsätt att döma tills spelet är färdigt och kom sedan tillbaka och kontrollera markeringspåsens position i förhållande till den neutrala zonen. Rådfråga kollegor som också kan ha haft utsikt över passningens position. Om passningen var illegal, kasta en flagga vid markeringspåsens position. Om du är säker på att passningen var illegal, är det tillåtet att släppa flaggan i stället för markeringspåsen. [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] Det här

ansvaret är huvudsakligen Linjedomarens (om han inte har flyttat sig för att bevaka mållinjen).

4. Titta inte på bollen efter att passningen har kastats. Koncentrera dig på passaren tills det inte längre finns någon fara för vidare agerande mot honom.

9.5 – Mållinjespel

9.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som vid andra bollinjespel

9.5.b – Utgångsläget

1. [BOLLSTART UTANFÖR LAG A:s 10-YARDLINJE] Om din normala position skulle vara *i närheten* av Lag A:s mållinje, inta position *på* mållinjen och flytta dig längre ut än vanligt om nödvändigt. Du ansvarar också för bevakningen av Lag A:s slutlinje.
2. [BOLLSTART MELLAN LAG A:s 5- OCH 10-YARDLINJER] Inta position längre mot sidan än vanligt och var beredd på att flytta till mållinjen för att döma om ett möjligt självmål. Du ansvarar också för bevakningen av Lag A:s slutlinje.
3. [BOLLSTART INNANFÖR LAG A:s FEMYARDLINJE] Inta position på slutlinjen (flankdomarna ansvarar för mållinjen).
4. [ANNARS] Använd samma position och bevakning som vid alla andra bollinjespel.

9.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Svara på spelet som du vanligtvis skulle vid spring- eller passningsspel.
2. [HUVUDDOMARE] När en domare visar tecknet för touchdown [T5] eller självmål [T6], kolla att inga regelbrott har ägt rum, kliv bort ifrån spelarna och visa poängtecknet mot pressbox.

9.5.d – Avancerade tekniker

1. [HUVUDDOMARE] När det blir poäng:
 - (a) Om det finns något som helst tvivel om poängen, rådfråga alla berörda domare innan du visar tecknet för ditt beslut.
 - (b) Fortsätt att visa tecknet för touchdown [T5] eller självmål [T6] under ungefär fem sekunder.
 - (c) Var den första domaren att visa tecknet för en touchdown eller ett självmål endast om du är den primära Bevakaren på mållinjen. Visa ett preliminärt tecken medan du fortsätter att övervaka spelarna i ditt ansvarsområde och sluta sedan att visa tecknet medan du kollar efter flaggor. När du **är säker på λ** att poängen är giltig, vänta en sekund och visa sedan ett andra, avslutande tecken mot pressbox och fortsätt att visa det under ungefär fem sekunder.

9.6 – Returer

9.6.a – Prioriteringar

1. Iakttta bollbäraren och agerande runtom honom medan du är den närmaste domaren.
2. Iakttta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.
3. Iakttta varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en utsikt som är jäms med eller nästan jäms med bollbäraren.
4. Iakttta blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
5. Iakttta varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.
6. [HUVUDDOMARE] Iakttta varje regelbrott mot passaren eller sparkaren.

9.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelarna.
2. Backa mot Lag A:s mållinje framför spelet. Om det inte längre är möjligt att backa, vänd dig om och titta på spelet över din axel. [HUVUDDOMARE] Håll passaren eller sparkaren i ditt synfält. ◇
3. Om spelet fortsätter så långt att Lag A:s mållinje hotas, var där före bollbäraren. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Centerdomaren bör prioritera att nå fram till Lag A:s mållinjen medan Huvuddomaren prioriterar att titta på passaren eller sparkaren.
4. Om du tittar på en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du förväntar dig att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
5. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning.
6. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, flytta dig i alla fall mot den och iakttta det fortsatta agerandet efter att bollen blir död. Under spel då bollbäraren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, flytta dig i sidled för att övervaka området runtom honom med tanke på otillbörliga ageranden. Om du är den andra domaren till området, gå utanför

spelfältet efter bollbäraren och se upp för och förhindra regelbrott mot honom (Mekanik 5.9).

9.6.c – Avancerade tekniker

1. Kom inte för nära spelet – vid behov flytta dig från det för att behålla en säker position, särskilt på mållinjen.

9.7 – Puntar

9.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som vid grundläggande bollinjespel (se ovan) samt:

1. Om sparkaren är i sitt målområde, iaktta om han kliver utanför spelfältet före bollstarten eller mellan bollstarten och sparken.
2. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men särskilt:
 - (a) varje agerande mot sparkaren som kan vara ruff eller att springa på
 - (b) blockering nedanför midjan, särskilt av backar
 - (c) före sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar sparkaren, i synnerhet "end" och/eller "wing" backar på den sida som är mittemot dig
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödinkelsblockeringar ®
 - (e) personliga regelbrott av vilken spelare som helst långt ifrån bollen
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (g) illegal uppställning
 - (h) Lag A-spelare som kliver utanför spelfältet under försöket
3. Svara på dåliga bollstarter eller blockerade sparkar genom att först iaktta bollen eller sparkaren (den som är djupast) och agerande runtom dem och sedan tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar som lämpligt.
4. När det är möjligt, leda en domare nedåt plan med tecknen [TT17, TT18 och TT19] till punkten utanför spelfältet om den sparkade bollen går utanför spelfältet i flykten. Det här har **mycket** ◊ lägre prioritet än att iaktta agerande mot sparkaren och kommer vanligtvis att vara onödigt. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Det här gäller endast för domaren mittemot den sida som bollen sparkades till.

Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som vid returer (ovan).

9.7.b – Utgångsläget

1. Inta position minst två yards djupare än sparkaren och minst så långt till sidan ◊ som tigt endens position. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Kom överens om vilken

uppställningssida du kommer att ta men vanligtvis var kvar på densamma sida som du var på under de föregående spelen.

2. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Föredra Linjedomarens sida av spelfältet och var uppmärksam på illegal rörelse av inre linjemän på Linjedomarens sida. [ANNARS] Föredra samma sida av spelfältet som sparkarens sparkande fot.
3. Var där du kan se bollen från bollstart till spark, och se till att du samtidigt kan se blockerarna och sparkaren.

9.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. [HUVUDDOMARE] Underrätta försvararna muntligt när sparkaren har sparkat bollen (t.ex. "bollen är borta").
2. **Endast om** ◇ sparkaren inte är hotad och sparkens bana går mot en sidlinje, flytta dig snabbt bakom sparkaren i linje med banan och var beredd på att leda den domare som övervakar sidlinjen till punkten utanför spelfältet med hjälp av tecken [TT17, TT18 och TT19]. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Endast den domare på den sida λ som bollen spakades *ifrån* bör göra det här och han borde inte behöva flytta sig särskilt mycket för att göra det.
3. Efter sparken:
 - (a) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Flytta dig för att övervaka spel i det sidoområde som Linjedomaren har lämnat.
 - (b) [ANNARS] Flytta dig till spelfältets mitt (mellan tvärlinjerna) för att på bästa sätt iaktta en retur mot båda sidorna av spelfältet. Stanna kvar efter att spelarna har flyttat sig nedåt plan.
 - (c) I båda fallen, var den djupaste domare som övervakar retursprånget.
 - (d) [HUVUDDOMAREN] Behåll sparkaren i siktet i fall han blir gjord till måltavla av en motståndare.
4. Under puntreturen, svara som vid andra returspel.
5. Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle vid den sortens spel.

9.7.d – Avancerade tekniker

1. Kolla särskilt efter det korrekta antalet Lag A-spelare. Lagen förvirras oftare vid puntspel än vid något annat spel.
2. [HUVUDDOMAREN] Varna sparkaren om han är nära, på eller utanför slutlinjen före bollstarten.
3. Under idealiska förhållanden är du vid en 45-graders vinkel mot sparkaren när bollen sparkas och kan iaktta honom, bollen och spelare som försöker blockera sparken.
4. [HUVUDDOMAREN] Iaktta bollstarten tills den kommer in i sparkarens händer, titta sedan på inrusande Lag B-spelare och fokusera på dem som mest hotar att träffa sparkaren.
5. Om det blir en dålig bollstart eller om sparken blockeras, flytta dig bort ifrån bollen och de spelare som försöker återhämta den. Flytta dig till en position ifrån vilken du helt eller

delvis kan övervaka Lag A:s mållinje, Lag A:s slutlinje, och [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Linjedomarens sidlinje.

6. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar skifta till normalbevakning vid språng eller passning.
 - (a) Medan en spark är lös i bakfältet:
 - (i) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Fortsätt att iaktta bollen och de spelare som försöker återhämta den – andra domare kommer att iaktta sparkaren.
 - (ii) [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Den domare som är närmast bollen bör fortsätta att iaktta bollen och spelare som försöker återhämta den. Den andra domaren bör iaktta sparkaren och de spelare som hotar honom.
 - (b) Om bollen blockerats och sparkaren utsätts för ruff eller blir påsprungen, kan Umpire eventuellt hjälpa dig att avgöra om det var den spelare som blockerade sparken som träffade sparkaren.
 - (c) Om bollstarten går över sparkarens huvud, var särskilt observant på spelare som illegalt sparkar en lös boll och för fasthållning av spelare från båda lagen som försöker hindra motståndarna från att återhämta bollen.

9.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

9.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som vid grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men särskilt:
 - (a) varje agerande mot sparkaren eller bollhållaren som kan vara ruff eller att springa på
 - (b) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar sparkaren och bollhållaren, i synnerhet den end och/eller "wing" back på sidan mittemot dig
 - (c) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller dödvinkelsblockeringar ®
 - (e) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (f) illegal uppställning
 - (g) [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] för tidiga starter av inre linjemän, ends och backar på Linjedomarens sida av uppställningen
2. Svara på dåliga bollstarter eller blockerade sparkar genom att först iaktta bollen eller sparkaren (den som är djupast) och agerande runtom dem och tillämpa sedan spring-, passnings- eller returprioriteringarna som lämpligt.

Under en sparkmålsretur, tillämpa samma prioriteringar som vid returer (ovan).

9.8.b – Utgångsläget

1. [HUVUDDOMARE] Var 5–10 yards längre mot sidan och 3–7 yards djupare än sparkaren och bollhållaren.
 - (a) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG) OM LINJEDOMAREN ÄR BAKOM STOLPARNÄ] Var på Linjedomarens sida av spelfältet.
 - (b) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Var vanligtvis på den sidan på spelfältet som är mitt emot sparkarens sparkande fot.
 - (c) [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Stanna vanligtvis kvar på den sidan på spelfältet som du var på under de föregående spelen.
2. [CENTERDOMARE] Var i position mitt emot Huvuddomaren, bakom tight endens position, minst två yards djupare än sparkaren. Kom överens med Huvuddomaren om vilken uppställningssida du kommer att ta men stanna vanligtvis kvar på samma sida som du hade under de föregående spelen.
3. [I 3x1 UPPSTÄLLNING (6CD-MANNALAG)] Den domare som är på Linjedomarens spelfältssida bör flytta sig längre ut för att se till att han kan nå sidlinjen före bollen eller bollbäraren.
4. Se till att du är vänd mot sparkaren och bollhållaren, och att du kan iaktta både bollstarten och bollhållaren.

9.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Behåll en position ifrån vilken du kan se sparkaren, bollhållaren och spelare som hotar dem.
2. [HUVUDDOMARE] Du har huvudansvaret för sparkaren och bollhållaren. [CENTERDOMARE] Iaktta ageranden mot "wing"-backen λ och tight enden på din sida och hjälp till med djupa blockeringar framför sparkaren och bollhållaren.
3. [HUVUDDOMARE] Vänta tills bollen är död och det inte längre finns något hot mot spelare i ditt område innan du tittar mot domaren (eller domarna) vid målstolparna för att konstatera sparkens resultat.
4. [HUVUDDOMARE] Först när spelarna helt är åtskilda, kliv bort från spelare och visa tecknet för spelets resultat mot pressboxen. Om sparken lyckas, håll upp tecknet [T5] i ungefär fem sekunder.

9.8.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till normalbevakning av språng eller passning.
 - (a) Om det blir en dålig bollstart eller om sparken blockeras, flytta dig bort ifrån bollen och de spelare som försöker återhämta den. Om det blir en ansenlig retur, § flytta dig till en position ifrån vilken du helt eller delvis kan övervaka Lag A:s mållinje och slutlinje, och [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Linjedomarens sidlinje.
 - (b) Medan en spark är lös i bakfältet:

- (i) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Fortsätt att iakttä bollen och de spelare som försöker att återhämta den – andra domare kommer att iakttä sparkaren.
 - (ii) [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Den domare som är närmast bollen bör fortsätta att iakttä bollen och de spelare som försöker återhämta den. Den andra domaren bör iakttä sparkaren och de spelare som hotar honom.
 - (c) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Vid spel som utvecklade sig till ett springspel mot Linjedomarens sida på spelältet, försök att nå fram till mållinjen framför bollbäraren om du kan.
2. [HUVUDDOMARE] Om Lag A försöker med ett överraskande sparkmålsförsök (d.v.s. att det inte finns någon domare bakom målstolparna), är din prioritet att döma om sparken lyckas eller misslyckas i stället för att stanna med sparkaren (ruff mot sparkaren kan inte enligt reglerna inträffa om det inte är klart att en spark kommer att företas). Spring efter bollen mot målstolparna och skaffa det bästa sikte du kan för att se om sparken lyckas eller inte. Rådfråga andra domare (t.ex. Bakdomaren), som kan ha varit i position att hjälpa dig innan du visar tecknet för resultatet.

9.9 – Efter varje försök

9.9.a – Prioriteringar

1. Iakttä agerande vid död boll av spelare från båda lagen.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt, och antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå har passerats eller är nära och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) [HUVUDDOMARE] Ta reda på vilka regelbrott som har flaggats och hantera dem enligt procedurerna i kapitel 19.
 - (c) [HUVUDDOMARE] Håll Umpire underrättad.
 - (d) [CENTERDOMARE] Inrapportera till Huvuddomaren alla regelbrott som du har flaggat för
 - (e) Se till att alla straff utmäts korrekt.
 - (f) [CENTERDOMARE] Håll flankdomarna underrättade om straffet och dess utmätning.
5. [HUVUDDOMARE] Avgör om en ny serie ska tilldelas på grund av antingen en kollegas tecken som visar att bollen definitivt har passerat linjen att nå, din egen visuella besiktning av bollen i förhållande till linjen att nå, eller efter en mätning som du har beordrat.
6. Kolla för skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
7. [SPELKLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET] Sätt klockan igång när det är påkallat, ge 10-sekunders varsel och kasta en flagga för spelfördröjning om klockan når 0 innan bollen sätts i spel.

8. Tillåt berättigade timeoutbegäran. Kontrollera att en begäran ifrån tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
9. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
10. Hjälp till med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.
11. Utplacera bollen vid den nästa punkten om du har närmare till den än Umpire.
12. Se till att alla domare är i position för det nästa försöket (eller i närheten) innan du låter bollen bli spelklar.
13. [CENTERDOMARE]
 - (a) Notera bollens position i sidled med hjälp av gummisnoddar eller någon annan anordning. Systemet för att notera position i sidled beskrivs i paragraf 5.7.9.
 - (b) Ställ dig över bollen om någon λ inte är i position för det nästa försöket.

9.9.b – Utgångsläget

1. Kort efter försökets slut bör du vara i närheten av den nästa punkten. Din exakta position kommer att bero på det som hände under det föregående spelet.

9.9.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. [NÄR EN 40-SEKUNDERSSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att starta klockan [T2] § eller för misslyckad passning/inga sparkmålspoäng [T10] är lämpligt i stället. Visa endast *ett* tecken.
2. Om en flagga har kastats, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skade-timeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.
3. [CENTERDOMARE]
 - (a) Vid spelets slut iakttä ageranden vid dödboll medan du flyttar dig mot dödbollspunkten eller punkten innanför tvärlinjerna om bollen är utanför tvärlinjerna.
 - (b) Vanligtvis kommer Umpire att placera bollen om spelet går bortom honom; du (eller Huvuddomaren) kommer att placera bollen om det blir en yardförlust, korta yards eller en misslyckad passning.
 - (c) Bry dig inte om vem som placerar bollen; den mest tillgängliga domaren i förhållande till den nästa punkten borde göra det; andra domare bör hjälpa till med att skicka bollen till honom om det är nödvändigt. Däremot i "hurry-up" offensiva situationer är det bäst att låta Huvuddomaren övervaka avbyten av Lag A och låta Centerdomaren (och Umpire) hantera bollen.
 - (d) Placeraren stiger bort ifrån bollen när den är spelklar.
 - (e) Efter att du har placerat bollen, titta mot Huvuddomaren för att avgöra om du måste stanna kvar i närheten av bollen eller om du kan inta din vanliga position.
 - (f) Om du placerade bollen, flytta dig till en position bakom och vid sidan av bollstartern för att hindra bollstarten. Den här positionen gör att du kan hålla dig fri från linjemännens fötter medan de ställer upp och undgår att behöva kliva över eller igenom luckan

mellan bollstartern och guarden. Det här ställer dig också framför eller vid sidan av quarterbacken så att han λ också klart kan se att bollstarten förhindras.

- (g) När du kliver bort ifrån bollen, backa till en position där du är vänd mot Huvuddomaren och quarterbacken. Det här gör att du kan hålla uppsikt över den motsatta tacklen (den motsatta tackle är din huvudsakliga nyckel efter bollstarten och i passningsblockering).
 - (h) Om det finns ett sent avbyte och Huvuddomaren sträcker ut sina armar [TT36] för att visa att bollstarten inte får ske, gå till / stanna kvar vid bollstartern och varna honom att inte starta bollen.
 - (i) Du bör vara den enda domare som vid behov går mot bollen efter att den är spelklar.
4. [SPELKLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om en 40-sekundersklocka borde sättas igång enligt reglerna:
- (a) Om det finns en arenaspelklocka, kolla att den satte igång kort efter spelets slut.
 - (b) Om det inte finns en arenaspelklocka, sätt igång en 40-sekundersklocka kort efter spelets slut.

Att utplacera bollen inför det nästa försöket:

- 5. Hjälp till med att skicka bollen till Umpire eller Centerdomaren eller placera den boll som någon annan ◊ har skickat till dig (Mekanik 5.8).
- 6. Om du placerar bollen:
 - (a) hämta framåtrörelsens främsta punkt från en flankdomare och placera bollen vid den nästa punkten
 - (b) efter en misslyckad passning, straff, etc. bekräfta med Umpire att bollens placering i sidled är riktig.

Att förbereda sig inför det nästa försöket:

- 7. [HUVUDDOMARE]
 - (a) Om du är säker på att man har passerat linjen att nå, visa tecknet för första försök [T8] och försäkra dig om att Huvudlinjedomaren har sett det och att kedjelaget svarar på det.
 - (b) Om du är osäker på om linjen att nå har passerats, flytta dig till dödbollspunkten och antingen fatta ett beslut på grundval av din granskning av bollen i förhållande till linjen att nå, eller beordra en mätning genom att upprepa tecknet för timeout [T3] och lätt slå på ditt bröst. Försäkra dig om att dina kollegor känner till ditt beslut.
 - (c) Kontrollera **det nästa försökets nummer med Huvudlinjedomaren**. Ange och avisera det nya försöket och (om det är ovanligt eller oväntat) det ungefärliga avståndet till linjen att nå. Det är tillräckligt att använda en av de följande termerna (i stigande ordning): "inches", "kort", "lång", "tio", "två pinnar".
 - (d) Visa tecknet för ett försök utan tidtagning (S1*) för varje försök då en period förlängs (förutom vid ett extrapoängsförsök om en man får en touchdown under ett försök utan tidtagning). Visa inte tecknet för ett försök utan tidtagning vid ett extrapoängsförsök. §
 - (e) Kontrollera att alla andra domare (särskilt Umpire) är i eller i närheten av deras positioner inför det nästa försöket och är klara att döma.

- (f) Vid behov kontrollera klockans status med tidtagaren på spelfältet.
8. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Vid behov gå baklänges för att hålla ögonen på bollen. Flytta inte blicken från den för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.
9. Se till att du är i en position varifrån du kan se bollen, Umpire och båda flankdomare.

Spelklar:

10. [HUVUDDOMARE]

- (a) Om 40-sekundersspelklockan redan går:
- (i) Om bollen inte är spelklar när 20 sekunder har gått av spelklockan (Regel 3-2-4-b-3):
- (1) Visa tecken för att återställa spelklockan till 25 sekunder [TT29].
 - (2) Om det sker omedelbart fortsätt som vanligt, annars:
 - 1 Förklara en timeout [T3].
 - 2 Visa tecknet för att återställa klockan till 25 sekunder [TT29] och fortsätt att visa tecknet tills klockan svarar.
 - 3 När bollen är spelklar, fortsätt enligt nedan.
 - (ii) Om matchklockan borde sätta igång vid "Spelklar", visa tecknet för att sätta klockan igång [T2]. Blås i visselpipan endast om det är nödvändigt för att få klockskötarens uppmärksamhet. Utan visselpipa kallas det här för "tyst igångsättning".
 - (iii) Annars finns det inget behov för att visa tecknet för spelklar.
- (b) Om 40-sekundersspelklockan inte går:
- (i) Om klockan stannades på grund av en spelarskada visa ett tecken [antingen TT29 eller TT 30] för att ange om spelklockan borde ställas på 25 eller 40 sekunder.
- (ii) Om klockan ska sätta igång vid spelklar, blås i visselpipan och visa tecknet för att sätta igång klockan [T2].
- (iii) Om klockan ska sätta igång vid bollstarten, blås i visselpipan och visa tecknet för spelklar [T1].
- (iv) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Om det inte finns en arenaspelklocka, sätt igång din 25-sekundersklocka när du förklarar bollen spelklar.
- (v) I situationer med ett 10-sekunders avdrag eller med ojuste klocktaktik, se till att tidtagaren (eller arenaklockskötaren) vet att klockan inte sätter igång som vanligt.
- (c) Om det finns arenamatch- och/eller arenaspelklockor, kontrollera att de sätts igång på ett riktigt sätt.

Spelklocksvarsel:

11. [HUVUDDOMARE]

- (a) [I xx1/xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6/7/8-MANNALAG)] När du ser att Bakdomaren eller Sidodomaren lyfter sin hand, ge ett muntligt varsel till Lag A ("10 sekunder" eller "Skynda er" om du inte är säker på hur många av de 10 sekunder som har gått).

- (b) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] När ungefär 10 sekunder återstår på spelklockan, ge ett muntligt varsel till Lag A ("10 sekunder" eller "Skynda er" om du inte är säker på hur många av de 10 sekunder som har gått).

9.9.d – Avancerade tekniker

- Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
- Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller rör sig mot sin position vid bollinjen:

(a) [HUVUDDOMARE]

- (i) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot @ [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Centerdomaren [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Umpire att han ska ställa sig över bollen och förhindra bollstarten. Ta ned tecknet om Lag B inte börjar med sina avbyten inom tre sekunder. †

(ii) Håll tecknet uppe tills Lag B har avslutat sina avbyten.

(iii) Om domarna inte kan hejda Lag A från att starta bollen innan Lag B har avslutat sina avbyten, stanna spelet och varna Lag A att flera sådana försök kommer att bestraffas med en flagga för osportsligt uppförande. §

(iv) Alla domare bör vara beredda att kliva fram och avbryta ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡

(b) [CENTERDOMARE]

(i) Inga ställning ovanför bollen för att förhindra Lag A från att starta den innan Lag B har haft möjlighet att placera sina avbyten i sina positioner och ersätta spelare har lämnat spelfältet. †

(ii) Medan du står över bollen planera den väg du ska ta för att komma bort från spelarna innan bollen startas. ‡

(iii) När Lag B har avslutat sina avbyten (eller inte gör några) x informera bollstartern/QB § att inte starta bollen innan de får muntligt godkännande från dig. Om de startar bollen innan de får muntligt godkännande kommer Lag A att bestraffas för en Spelfördröjningsregelbrott efter en varning för den första förseelsen (Mekanik 3..4.1.e). †

- [HUVUDDOMARE] Om Lag A försöker att snabbt komma igång med spelet, informera båda lagen att bollen inte får startas innan visselpipan låter. Flytta dig snabbt till din position, ge tecken åt Umpire att han får flytta sig till sin position, kolla att alla andra domare är klara och blås sedan i din visselpipa.
- Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), spara det ofta tid att skicka meddelandet via Umpire eller Bakdomaren (till en Lag B-spelare). Fördröj inte matchen onödigt genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
- Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.

10. Umpire

10.1 – Frisparkar

10.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och ändra position (om det är lämpligt) ifall han har gjort det.
2. Om frisparken äger rum efter poäng, håll reda på tiden för enminutspausen från den tidpunkt då Huvuddomaren visar tecknet för poäng mot pressbox. (Regel 3-3-7-f)
3. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
4. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelfältet.
5. Överräck bollen till sparkaren (eller lämna den mitt på spelfältet vid Lag A:s skiljelinje om sparkaren dröjer med att göra sig i ordning för sparken).
6. Instruera sparkaren inkl:
 - (a) Att förmana sparkaren att inte sparka bollen om den ramlar av sparkställningen.
 - (b) Att påminna sparkaren att andra spelare på det sparkande laget inte får vara mer än fem yards bakom deras skiljelinje.
 - (c) Att vara säker på att han förstår att han inte får sparka bollen innan Huvuddomaren blåser i sin visselpipa.
 - (d) Att påminna sparkaren att han har 25 sekunder att sätta bollen i spel efter att Huvuddomaren har blåst i sin visselpipa.
 - (e) Att påminna honom att han är ansvarig för att ta sparkställningen bort ifrån spelfältet vid spelets slut.

Du får hoppa över instruktionen om du är säker på att sparkaren kommer ihåg det hela från de föregående instruktionerna, eller om sparkaren inte finns i närheten för att ta emot instruktioner.
7. Kontrollera att allt är spelklart:
 - (a) [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Kontrollera sidoområden för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelfältet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och

att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.

- (c) Kolla att det sparkande laget har minst fyra spelare på varsin sida av sparkaren och påminn dem att räkna om de inte har det.

(d) Påminn kollegorna på skiljelinjerna att de ska komma i position och vara beredda om de inte redan gjort det. §

- (e) Notera (när du är tillfreds med att allt är klart) beredskapen hos domarna på skiljelinjerna och håll sedan din arm uppe tills klartecknet visas av Huvuddomaren.

- (f) [I U5-8 UPPSTÄLLNING (5/6/7/8-MANNALAG)] Stanna mellan sparkaren och bollen tills Huvuddomaren visar spelklartecknet.

- (g) Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

8. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Iaktta om frisparken går utanför spelfältet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
9. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma sparkmottagningsinterference.
10. Om du är på en skiljelinje och sparken är kort:
 - (a) Känn till om den sparkade bollen rörde vid marken och om den sparkades direkt in i marken eller fortsatte ett kort stycke och sedan rörde vid marken.
 - (b) Känn till var och av vem bollen först berördes.
 - (c) Iaktta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (d) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (e) [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det är litet eller inget retursprång.
11. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först är legalt berörd på spelfältet i ditt ansvarsområde.
12. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG) x OM SPARKEN RETURNERAS] Markera dödbollspunkten *endast* om bollbäraren tacklas eller går utanför spelfältet inom de sista två yards före Lag A:s mållinje, eller om bollbäraren kommer framför dig.
13. Döm för touchdown vid Lag A:s mållinje.
14. Iaktta regelbrott av alla spelarna i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) alla ageranden mot sparkaren tills regelbrottet ruff mot sparkaren inte längre är möjligt enligt reglerna
 - (b) illegal beröring av en kort spark
 - (c) överträdelser av din skiljelinje
 - (d) spelare från det sparkande laget (förutom sparkaren) som är mer än fem yards bakom sin skiljelinje efter spelklar
 - (e) [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] blockeringar gjorda av de tre Lag B-spelare som var närmast dig vid sparken

- (f) [ANNARS] blockeringar gjorda av den mittersta spelaren på Lag B:s frontlinje vid sparken
 - (g) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (h) blockeringar nedanför midjan
 - (i) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (j) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (k) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (l) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken
15. [I U5-8 UPPSTÄLLNING (5/6/7/8-MANNALAG)] Dirigera den närmaste domaren till punkten utanför spelfältet om den sparkade bollen går utanför spelfältet i luften.

10.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Efter att ha instruerat sparkaren och övverräckt bollen till honom, flytta till position F (se 26.1) utanför sidlinjen på pressboxens sida vid Lag A:s skiljelinje.
2. [ANNARS] Ända tills Huvuddomaren förklarar bollen spelklar, stå mellan sparkaren och bollen för att förhindra honom från att sparka den. När bollen är spelklar, flytta till position H (se 26.1) något vid sidan av sparkaren (om möjligt på samma sida som hans sparkfot) och se till att du inte hindrar hans ageranden och är på ett ställe där du kan se spelarna från det sparkande laget som är mer än fem yards bakom deras skiljelinje

”Onside” sparkar:

3. Ända tills Huvuddomaren förklarar bollen spelklar, stå mellan sparkaren och bollen för att förhindra honom från att sparka den. När bollen är spelklar, flytta till position H (se 26.1) något vid sidan av sparkaren (om möjligt på samma sida som hans sparkfot) och se till att du inte hindrar hans ageranden.

Frisparkar efter ett straff eller ett självmål:

4. När en frispark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

10.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. Titta på bollen före sparken och blås i din visselpipa om den börjar att ramla från sparkställningen innan den sparkas. Efter att bollen två gånger har blåsts av eller ramlat från sparkställningen, insistera på att det sparkande laget använder sig av en bollhållare.
2. Om något inträffar som skulle hindra sparken från att äga rum (t.ex. en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under alla sparkspel:

3. Om du ser en spelare från det sparkande laget frivilligt kliva utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
4. Om klockan borde sättas igång när bollen först är legalt berörd på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

5. [I U5-8 UPPSTÄLLNING (5/6/7/8-MANNALAG)] Om bollen går utanför spelfältet i flykten, gå till sparkstället efter att bollen har sparkats och hjälp andra domare med att hitta punkten utanför spelfältet genom att visa tecken [TT17, TT18 och TT19].
6. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Flytta dig nedåt plan längs sidlinjen medan sparken är i luften. Under returen, håll dig framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och den domare som är nedåt plan. Under ett långt språng var vid Lag A:s mållinje före bollbäraren. Markera dödbollspunkten om den är mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen eller om bollbäraren passerar dig.
7. [I U5-8 UPPSTÄLLNING (5/6/7/8-MANNALAG)] Flytta dig långsamt nedåt plan efter spelarna. Håll alla spelare framför dig (med undantag för en ohotad sparkare).
 - (a) [I U7-U8 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Vid en lång retur håll dig ut ur vägen för spelarna, låt bollbäraren springa förbi dig och fortsätt att döma inifrån och ut.
 - (b) [I U5-6 UPPSTÄLLNING (5/6-MANNALAG)] Vid en lång retur håll dig framför spelarna och nå fram till mållinjen före bollbäraren. Du ansvarar för slutlinjen om den hotas (t.ex. efter en fummel nära Lag A:s mållinje).
8. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släpp din flagga om det är lämpligt. Placera en boll eller flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under sparkspel då sparken är kort:

9. Behåll en position ifrån vilken du kan se bollen och blockeringarna av Lag A-spelare.
10. Titta särskilt på blockeringar gjorda av Lag A-spelarna innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).
11. Känn till var bollen först berördes och av vem. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).
12. [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, visa tecknet för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

10.1.d – Avancerade tekniker**1. Om sparken går djupt:**

- (a) [I U7 UPPSTÄLLNING 7-MANNALAG] ◇ Rör dig i vinkel tvärs över för att favorisera Sidodomarens/Huvudlinjedomarens sida av spelfältet medan du flyttar dig nedåt plan. Du och Bakdomaren har ansvar för varsin halva av mittfältet. ◇

- (i) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Stanna mitt på spelfältet medan du rör dig nedåt plan. Du, Bakdomaren och Centerdomaren har ansvar för varsin tredjedel av mittfältet. ◇ Av de tre, bör du vara djupast. §
2. [OM MAN ANVÄNDER "ON-SIDE" SPARKPOSITIONER] Om en förväntad "onside" spark sparkas djupt:
- (a) [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Stanna mitt på spelfältet. Du, Huvudlinjedomaren och Linjedomaren har ansvar för varsin tredjedel av spelfältet (Figur 26.1.C). ◇
- (b) [I U5 UPPSTÄLLNING (5-MANNALAG)] Rör dig i vinkel tvärs över till Huvudlinjedomarens sida. Du och Bakdomaren har ansvar för varsin halva av mittfältet (Figur 26.1.E). ◇
- (c) [I U6-8 UPPSTÄLLNING (6/7/8-MANNALAG)] Stanna mitt på spelfältet. Du, Sidodomaren och [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Fältdomaren eller [I U7-8 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren har varsitt ansvar för en tredjedel av mittfältet. (Figurer 26.1.G, 26.1.I och 26.1.J). ◇
- (d) I samtliga fall iaktta agerande framför bollbäraren i din del av spelfältet.
3. Lämna sparkställningen i fred men, efter att bollen är död och allt agerande har upphört, kolla för att vara säker på att den har avlägsnats från spelfältet.

10.2 – Grundläggande bollinjespel

10.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som visas av kollegorna. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera de tecken för antalet som dina kollegor visar. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Iaktta för tidiga starter i allmänhet, i synnerhet av inre linjemän.
4. Iaktta bollinjeöverträdelser av Lag B som har att göra med kontakt med eller en reaktion av en Lag A-spelare. x
5. Iaktta bollstartens regelenlighet.
6. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, hejda allt agerande genom att tuta i din visselpipa och visa timeouttecknet [T3].
7. Förutse om spelet är ett spring- eller passningsspel genom att avläsa de inre linjemännens inledande agerande. Om de flyttar sig bakåt är det troligt att ett passningsspel kommer att utveckla sig. Om de anfaller framåt eller drar [*pull*], är det troligt att ett springspel kommer att utveckla sig.
8. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen, så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.
9. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®

10. Iakttta avbytesöverträdelser av Lag A, t.ex.:
 - (a) avbytta spelare som inte lämnar huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) att bryta huddle med fler än 11 spelare
 - (c) att behålla fler än 11 spelare i huddle/uppställningen under mer än tre sekunder §
 - (d) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet
11. Se till att defensiva spelare inte brukar ord eller tecken som kan störa motståndarna när de försöker sätta bollen i spel.
12. Notera varje otillåten mottagare i bakfältet mellan tackles på grund av möjligheten för regelbrotten illegal beröring och otillåten mottagare nedåt plan. §
13. Iakttta uppställningens regelenlighet, särskilt kravet om att ha fem spelare med nummer 50–79.
14. Företa stickprov på spelarutrustningen och vid behov påminn dem om att kontrollera deras hakremmar och munskydd.

10.2.b – Utgångsläget

1. Var där du kan se bollen vid bollstarten och alla inre linjemän.
2. Normal position vid bollinjeförsök är i det defensiva bakfältet ungefär 5–7 yards djup i förhållande till bollinjen och mellan offensiva tackles. ◇
3. Positionen måste varieras för att förhindra lagen från att dra nytta av den.
4. Var där du kan döma utan att hindra spelarna.

10.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om defensiva spelare flyttar sina positioner, se till att du fortfarande kan se bollen och de inre linjemännen.
2. Håll dig undan för defensiva spelare.
3. Om Lag A är i en bollinjesparkuppställning, påminn Lag B-spelarna muntligt om att inte ruffa bollstartern.
4. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, blås i din visselpipa, kasta din flagga och visa tecknet för timeout [T3]. Rådfråga flankdomarna om domen (såvida absolut inget tvivel finns om vad det är frågan om) och informera sedan Huvuddomaren.
5. Om en linjespelare rör sig före bollstarten och han kan ha hotats av en försvarsspelares rörelse, rådfråga Huvudlinjedomaren och Linjedomaren nära den nästa punkten.

10.2.d – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

1. I allmänhet, ju högre spelnivå och ju snabbare spelarna är, desto djupare och längre åt sidan behöver du stå. [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] Du kan vara 10 yards bortifrån bollinjen om du trivs där (förutom i mållinjesituationer, då du måste kunna komma fram till bollinjen för att döma om en passnings regelenlighet).

2. Var djupare och längre åt sidan om din rörlighet hindras antingen av ditt tillstånd eller markförhållanden (t.ex. gyttja eller ojämn yta).
3. Du behöver inte samordna din position med Huvuddomarens position.

Att visa tecknet för spelarantalet:

4. Tecknet för spelarantalet visas senast när det offensiva laget bryter dess huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt). [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Du behöver inte räkna och visa tecken om du inte har tid till det därför att du har placerat bollen. §

10.3 – Springspel

10.3.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerandet runt omkring och framför bollbäraren.
2. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
3. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de som är gjorda av inre linjemän
 - (b) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödsvinkelsblockeringar ®
 - (c) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död

10.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om agerandet kommer mot dig, flytta dig i sidled för att hålla dig undan och släppa spelarna förbi dig.
2. När spelet utvecklar sig mellan tackles är ditt huvudansvar att övervaka spelarnas agerande vid angreppspunkten, sedan runt omkring bollbäraren och till sist mellan dig och bollen vid längre språng.
3. När bollbäraren flyttar sig in i ett sidoområde, vänd och flytta dig så att du kan hålla bollbäraren och hans ledande blockerare i sikte. Flytta dig inte så långt mot bollen att du hamnar i vägen ifall bollbäraren vänder tillbaka mot mitten men gå ändå tillräckligt långt fram att du inte lämnas kvar om spelet till sist når sidlinjen.
4. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Du kommer troligtvis att vara den näst närmaste domaren till punkten utanför spelfältet efter ett långt språng. Flytta dig i sidled tillräckligt långt att du snabbt kan nå sidlinjen om agerande där kräver det eller om din närvaro kunde tjäna till att ta udden av en svår situation.
5. Blås i din visselpipa endast om bollbärarens framåtrörelse slutar direkt framför dig och det är troligt att han skymms från sidlinjedomarna. Ta den exakta framåtrörelsen från sidlinjedomarna.

10.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skymd av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla mot högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden. Det är ditt särskilda ansvar att iaktta agerande nära flankdomarna medan de koncentrerar sig på framåtrörelsens främsta punkt.

Särskilda typer av springspel:

4. Vid spel in i linjen, om bollbäraren drivs bakåt efter att hans framåtrörelse hejdas, försök att hindra spelare från att sluta sig till spelarhögen.
5. Om språnget slutar nära linjen att nå, bistå flankdomaren genom att överrätta bollen till honom så att han kan exakt markera dödbollspunkten.

10.4 – Passningsspel

10.4.a – Prioriteringar

1. Håll dig undan ifrån spelarna, särskilt tillåtna mottagare som korsar spelfältet i din närhet.
2. Döm om passningar är mottagna eller misslyckade när mottagaren är vänd mot dig.
3. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) otillåtna mottagare nedåt plan
 - (b) [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG) ELLER I EN MÅLLINJESITUATION] illegala passningar på grund av att bollbäraren har passerat den neutrala zonen
 - (c) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar passaren, särskilt center och guards, och [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] tackle på den motsatta sidan av uppställningen i förhållande till Huvuddomaren. §
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (e) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (f) tydliga passningsinterferencereglerbrott, men endast om du ser hela agerandet
4. [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG) ELLER I EN MÅLLINJESITUATION] Känn till om en framåtpassning först rör något i eller bakom den neutrala zonen och visa tecknet för beröring av bollen [T11] om det sker.
5. Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, eller om passningen tydligt inte nådde den neutrala zonen.

När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som under springspel (ovan).

10.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Flytta dig mot bollinjen.
 - (a) [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG) ELLER I EN MÅLLINJESITUATION] Flytta dig snabbt hela vägen fram till bollinjen. Förutom vid snabba passningar eller när du hindras av spelare, bör du vara på bollinjen innan passningen kastas.
 - (b) [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG) OCH INTE I EN MÅLLINJESITUATION] Flytta dig en bra bit mot bollinjen men det är inte väsentligt att du kommer hela vägen dit.
 - (c) Den här rörelsen avlägsnar dig som en måltavla, öppnar upp ditt område för korta passningar och ger dig möjlighet att iakttä linjemän som illegalt är nedåt plan.
2. När bollen kastas, vänd dig om och iakttä passningens slut. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] om du ser att bollen rör vid marken innan mottagaren har kontroll över den.
3. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle vid ett springspel (ovan).

10.4.c – Avancerade tekniker

1. När passningen väl har kastats är din första prioritet att se passningens slut. Du behöver inte längre titta på passningsblockeringen; Huvuddomaren (eller Centerdomaren) § kommer förhoppningsvis att få syn på alla personliga regelbrott och fasthållning i bakfältet efter att passningen kastas påverkar normalt inte spelet.
2. Om passningen misslyckas efter att den kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare eller om passningen tydligt inte nådde den neutrala zonen, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt *fanns* en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att ropa t.ex. "Nummer 34 var i området för passningen" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO]. @
3. Om du iakttar att passningen berörs, visa tecknet för legal beröring av en framåtpassning [T11]. Tecknet bör vanligtvis visas för passningar som berörs i det offensiva bakfältet men nästan omärklig beröring (i förhållande till åskådarna) nedåt plan kan också anges på det här viset. Det är inte nödvändigt att visa det när passningen tydligt är berörd (t.ex. när en defensiv linjeman slår bollen ned i marken).
4. Om du ser passningsmottagningen, flytta dig mot mottagaren men visa inget tecken. Om du inte är säker, flytta dig mot mottagaren men titta mot andra domare som kan ha sett det. Om de visar tecknet för misslyckad passning [T10], upprepa tecknet en gång för att bekräfta att du har sett det.
5. Om passningen slutar nära linjen att nå, bistå flankdomaren genom att överrätta en boll till honom precis vid dödbollspunkten, så att han kan markera det.

10.5 – Mållinjespel

10.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel samt:

1. Var beredd på att bistå flankdomarna med framåtrörelsen, fumlar eller mållinjens genomträngning om deras sikt är skydd.

10.5.b – Utgångsläget

1. Inta position lite närmare den neutrala zonen än vanligt, förutsatt att du inte är i vägen för spelarna. Se till att du inte ställer upp på mållinjen eller hindrar flankdomarnas sikt.

10.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Vid ett passningsspel rör dig snabbt hela vägen upp till bollinjen. Förutom vid snabba passningar eller när du förhindras av spelare, borde du vara på bollinjen innan passningen kastas.
2. Om flankdomarnas sikt är skyddad och du är tvärsäker, får du visa ett försynt tecken för att meddela det som du såg. Innan du visar något tecken, upprätta ögonkontakt med flankdomarna för att säkra dig om att de inte kommer att visa ett tecken motsatt ditt. Visa tecknet för touchdownvillkor [TT25] mot den lämpliga flankdomaren (eller flankdomarna) endast om du tror att alla touchdownvillkor har uppfyllts. Försök inte att göra flankdomarnas arbete åt dem.

10.5.d – Avancerade tekniker

1. Sedvänjan är att Umpire aldrig visar tecknet för touchdown [T5]. Möjliga undantag från det här kan inkludera:
 - (a) om en flankdomare ramlar eller på annat sätt är helt ur position och inte kan döma
 - (b) vid frisparkreturer
2. Om det finns något som helst tvivel om poängen, delta i diskussionen bland domarlagets medlemmar. Det är troligt att du har någon relevant information att bjuda på.
3. I situationer vid tredje eller fjärde försök med kort avstånd till linjen att nå, behandla linjen att nå som mållinjen.

10.6 – Returer

10.6.a – Prioriteringar

1. Iaktta bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.

3. Iakttta varje illegal framåtpassning, särskilt om din sikt är jäms eller nästan jäms med bollbäraren.
4. Iakttta blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
5. Iakttta varje överräckning eller bakåtpassning när du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.

10.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelarna.
2. Flytta dig mot Lag A:s mållinje och håll dig undan spelet. Släpp bollbäraren förbi dig men fortsätt att iakttta agerande runt omkring honom.
3. Om du tittar på en blockering som utvecklats, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du väntar att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
4. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Fortsätt att visa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.

10.6.c – Avancerade tekniker

1. Kom inte för nära spelet – flytta dig bort ifrån det vid behov för att behålla en säker position på spelfältet.

10.7 – Puntar

10.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Notera spelarna med nummerundantag och kolla under försöket att de inte går nedåt plan om en legal framåtpassning passerar den neutrala zonen.
2. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) varje agerande mot bollstartern som kan vara ruff

- (b) före sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar sparkaren, i synnerhet "end" och/eller "wing" back på Huvuddomarens sida
 - (c) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot Lag A-spelare som försöker att komma nedåt plan
 - (d) blockering nedanför midjan
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödsvinkelsblockeringar ®
 - (g) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (i) illegal uppställning
3. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar som lämpligt.
 4. Känn till om en kort spark rör vid marken, en spelare eller en domare bortom den neutrala zonen.

Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

10.7.b – Utgångsläget

1. Inta den vanliga positionen för bollinjeförsök och se till att du har fri sikt mot bollstartern.

10.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Behåll en position ifrån vilken du kan titta på båda lags inledande anfall, offensiva spelares blockeringar och defensiva spelares ageranden.
2. Lägg särskilt märke till ageranden av och mot bollstartern och också defensiv fasthållning och krokben som hindrar offensiva spelare från att komma nedåt plan.
3. [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Under korta sparkar eller sparkar som delvis blockeras och är framför dig, var beredd på att döma om varje störning av möjligheten att ta emot, och uppmärksamma tecken för skyddad mottagning.
4. Vänd dig inte om för att titta på en lång spark. Behåll fokus på spelare i ditt område.
5. Medan spelare börjar komma förbi din position, vänd dig om och flytta dig snabbt i samma riktning.
6. Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle göra vid den typen av spel.

10.7.d – Avancerade tekniker

1. Kolla särskilt efter det korrekta antalet Lag A-spelare. Lagen blir oftare förvirrade vid puntspel än vid något annat spel.

- Om du kan, hjälp Huvuddomaren med att avgöra om den spelare som träffade sparkaren var också den som blockerade sparken.

10.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

10.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

- Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - varje agerande mot bollstartern som kan vara ruff
 - illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av de linjemän och backar som skyddar sparkaren, speciellt "end" och/eller "wing" backar på Huvuddomarens sida eller [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] på uppställningens pressboxsida
 - defensiva spelare som illegalt försöker att blockera sparken (defensiva begränsningar)
 - blockering nedanför midjan
 - kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödsvinkelsblockeringar ovanför axlarna @
 - spelare som träffar motståndare med ett knä
 - sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - illegal uppställning
- Efter att bollen sparkas, fortsätt att iaktta spelare tills de är fullständigt skilda. Vänd dig aldrig om för att se om sparken lyckas eller inte, upprepa aldrig de tecken för lyckad/misslyckad som visas av den (eller de) domare som dömer sparken, anteckna aldrig poängen, hämta aldrig en ny boll, gör aldrig något annat än iaktta spelarna tills det inte längre finns någon risk för problem.
- Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar, som lämpligt.

Under en sparkmålsretur, tillämpa samma prioriteringar som vid returer (ovan).

10.8.b – Utgångsläget

- Inta normal position för bollinjesförsök och se till att du har klar sikt mot bollstartern.

10.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

- Behåll en position ifrån vilken du kan titta på det inledande anfallet, kontrollera offensiv blockering och defensiva spelares agerande.

2. Var särskilt uppmärksam på ageranden av och mot bollstartern.
3. Var högröstad för att undvika fula knep.
4. [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Flytta dig till mållinjen om ett spring- eller passningsspel utvecklar sig mot Linjedomarens sida av spelfältet och han inte är i position där.
5. När försöket är över, börja tidtagningen på enminutspausen före avsparken (Regel 3-3-7-f).

10.8.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och när de förs fram. Vid fejkade sparkar växla till vanlig övervakning för spring- eller passningsspel.
 - (a) Om spelet utvecklar sig till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle under den typen av spel.
 - (b) [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Nå fram till mållinjen före bollbäraren, särskilt vid ett spel mot Linjedomarens sida av spelfältet.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.
2. Ge tecknet för legal beröring [T11] ENDAST om sparken berörs (inte tvingad beröring) av Lag B BORTOM den neutrala zonen.

10.9 – Efter varje försök

10.9.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande vid död boll av spelare från båda lag.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt, och antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå är nära eller har passerats och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3].
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren.
 - (c) Känn till de regelbrott som har flaggats av alla kollegor.
 - (d) Bistå Huvuddomaren med straffutmätningen och se till att han (vid behov) anger de lämpliga valmöjligheterna eller träffar den lämpliga beslutningen när valmöjligheten är "tydlig".
 - (e) Se till att alla straff utmäts korrekt.
 - (f) Håll flankdomarna underrättade om straffet och dess utmätning.
5. Kolla efter skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
6. Tillåt berättigade begäran av timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
7. Ta tiden på längden på en timeout.

8. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
9. Hjälp till med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.
10. Placera bollen vid den nästa punkten eller skicka den vidare till Huvuddomaren eller Centerdomaren för utplacering där.
11. Notera bollens placering i sidled med hjälp av gummisnoddar eller någon annan anordning. Systemet för att notera positionen i sidled beskrivs i paragraf 5.7.9.
12. Ställ dig över bollen om någon inte är i position för det nästa försöket. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Det här borde huvudsakligen vara Centerdomarens ansvar men du behöver göra det om inte han gör det.

10.9.b – Utgångsläget

1. Kort efter försökets slut bör du vara i en position ifrån vilken du kan iaktta dödbollspunkten och agerandet runtom den. Din exakta position kommer att bero på det som hände under det föregående spelet.

10.9.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. [NÄR EN 40-SEKUNDERSSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det här kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3] att starta klockan [T2] eller tecknet för misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt i stället. Visa endast *ett* tecken.
2. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skadetimeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.
3. Medan spelet slutar, flytta dig till en position ifrån vilken du kan bistå andra domare och iaktta spelare i potentiellt explosiva situationer.
4. Om spelet slutar innanför spelfältet, flytta dig snabbt (men med hänsyn tagen till din egen säkerhet) mot dödbollspunkten för att bistå Bevakaren.
5. Om spelet slutar utanför spelfältet, flytta dig snabbt mot sidlinjen för att bistå andra domare antingen genom att övervaka spelare eller genom att hämta en boll.
6. Vid en misslyckad passning, se till att allt agerande runtom passningens slut är färdigt (flytta dig snabbt för att övervaka det vid behov), och flytta dig sedan snabbt för att återhämta, skicka vidare eller placera bollen, som lämpligt.

Att placera bollen inför det nästa försöket:

7. Hjälp till med att skilja på spelare samlade runt dödbollspunkten.
8. Samordna med andra domare för att få en boll till den nästa punkten (Mekanik 5.8).
9. I brådskande ("hurry-up") situationer då klockan går, hämta bollen var än den är (om inte Huvuddomaren eller Centerdomaren är klart närmare).
10. Om det finns ett straff som kräver att valmöjligheter ges till en eller båda kaptener, hämta kaptenen (eller kaptenerna) och gå mot Huvuddomaren. Lyssna på Huvuddomaren när han förklarar valmöjligheterna.

11. När ett straff utmäts, håll bollen i dina händer i stället för att placera den vid dödbolls-punkten.
12. Om du placerar bollen:
 - (a) Hämta framåtrörelsen från en flankdomare och placera bollen vid den nästa punkten. Efter en misslyckad passning, straff, etc., bekräfta att bollens placering i sidled är riktig.
 - (b) När man placerar bollen på marken, sätt den med snörena nedåt om det finns risk för att bollen rullar från dess position.
 - (c) Var vänd mot Bevakaren, inte mållinjen, när du utplacerar bollen.
 - (d) Dröj inte med att placera bollen på marken om inte väderleksförhållandena är dåliga och du behöver hålla bollen torr.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

13. När du har placerat bollen, flytta dig bort från den till din position före bollstarten, om inte:
 - (a) Försöksvisaren är ännu inte vid eller i närheten av den nästa punkten.
 - (b) Det defensiva laget är tydligt inte klart (d.v.s. inte i närheten av en uppställning).
 - (c) Defensiva avbyten (som är svar på avbyten av Lag A) är fortfarande på gång (det här slutar när den sista avbytare når fram till sin plats i uppställningen eller ger upp med att försöka).
 - (d) Andra domare är inte i eller i närheten av sina positioner inför det nästa försöket och vända eller klart på väg att vända sig mot bollen.
 - (e) I är en situation där Huvuddomaren måste förklara bollen spelbar men han verkar inte klar att göra det. (Om han inte är det men borde vara det, ta ögonkontakt och/eller säg, "Vi är klara.")
14. Om du inte placerade bollen finns det inte någon anledning för att gå till bollen och stå över den så länge det inte finns något problem. Om det finns ett problem, flytta dig så att du står över bollen tills det är löst.
15. Om det finns ett avbrott i spelet, ställ dig över bollen (vänd mot det offensiva laget) tills avbrottsorsaken har slutat, t.ex.:
 - (a) timeoutens ena minut har slutat (eller båda lag är tydligt klara);
 - (b) Huvuddomaren har förkunnat straffresultatet;
 - (c) den skadade spelaren är borta från spelfältet;
 - (d) kedjorna är tillbaka vid sidlinjen efter en mätning;
 - (e) något annat avbrott har avslutats.
16. Om Lag A är i eller på väg mot dess uppställning, vänd inte ryggen mot bollen för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.
17. Se till att du känner till matchklockans status och se till att Huvuddomaren också gör det. Om det föregående spelet var en misslyckad passning, bekräfta detta med Huvuddomaren ifall han inte såg resultatet av spelet.
18. Fält- eller väderleksförhållanden (t.ex. regn, vind eller gyttnja) kan kräva att du står vid den nästa punkten och håller bollen tills bollstartern lämnar huddle. Att placera bollen med

sömmarna nedåt i lutningens riktning eller med vinden bör dock vanligtvis vara nog för att hindra att den blåser eller rullar bort.

19. Bekräfta att spelarutrustningen överensstämmer med reglerna. Visuellt kolla spelare som kommer in på spelfältet.

10.9.d – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller på väg mot sin position vid bollinjen:

(a) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡

(b) Inga ställning ovanför bollen för att förhindra Lag A från att starta den tills Lag B har haft möjlighet att placera sina avbyten i sina positioner och ersatta spelare har lämnat spelfältet. †

(c) Medan du står över bollen planera den väg du ska ta för att komma bort från spelarna innan bollen startas. ‡

(d) När Lag B har avslutat sina avbyten (eller inte gör några), x informera bollstartern/QB § att inte starta bollen innan de får muntligt godkännande från dig. Om de startar bollen innan de får muntligt godkännande kommer Lag A att bestraffas för en Spelfördröjningsregelbrott efter en varning för den första förseelsen (Mekanik 3.4.1.e). †

3. [I 2xx UPPSTÄLLNING ((INGEN CD)] Om Lag A försöker komma snabbt igång med spelet, lämna inte bollen tills Huvuddomaren är i position och anger att du får flytta till din position.
4. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Bli kvar i din normala situation men gör som du skulle göra med ett mindre domarlag om Centerdomaren inte reagerar.
5. Om Huvuddomaren inte visar tecknet för spelklar när han skulle, påminn honom omedelbart.
6. Om Huvuddomaren förklarar bollen spelklar medan Lag A är vid bollinjen och du fortfarande står över den, påminn honom diskret att ge dig tid att inta din riktiga position innan han gör det.
7. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Om det finns arenamatch- och/eller arenaspelklockor, kolla att de har satts igång på ett riktigt sätt.
8. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet via Huvuddomaren (till en Lag A-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
9. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.

11. Huvudlinjedomare och Linjedomare (4/5/6CD-mannalag)

11.1 – Frisparkar

11.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och flytta positionen (om det är lämpligt) ifall han har gjort det.
2. [LINJEDOMARE] och [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE] Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE] Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för spelarantalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
4. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelfältet.
5. Kontrollera att allt är klart för spel:
 - (a) Kontrollera sido- och målområden för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelfältet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.
 - (c) Om du står vid en skiljelinje, se till att alla Lag A-spelare är inom nioyardsmarkeringarna före sparken (Regel 6-1-2-c-5) och att ingen annan än sparkaren är mer än fem yards bakom bollen.
 - (d) Vänd dig mot spelfältet för att visa tecken att du är klar. Vänd dig bort om något på din sidlinje inte längre är klar eller om du kan se att en kollega tydligt inte är klar. § Blås i visselpipan om ditt område blir farligt oklart efter spelklart.
6. Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

7. Iakttta om frisparken går utanför spelfältet utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
8. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterference.
9. Om du är vid en skiljelinje och sparken är kort:
 - (a) Känn till var bollen först berördes och av vem.
 - (b) Om du är positionerad vid Lag B:s skiljelinje, känn till om sparken bryter den linjens plan.
 - (c) Iakttta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (d) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (e) Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det finns ingen eller ingen retur.
10. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först legalt berörs på spelfältet i ditt ansvarsområde.
11. [LINJEDOMARE] och [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (a) Döm om bollen blir död i målområdet eller inte.
 - (b) Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet. Det här ansvaret sträcker sig ända till Lag A:s tvåyardlinje.
 - (c) Markera varje bakåtpassning, överräckning eller fummel i ditt område.
12. [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (a) Markera dödbollspunkten *endast* om bollbäraren tacklas eller går utanför spelfältet inom de sista två yards före Lag A:s mållinje, eller om bollbäraren passerar dig.
 - (b) Döm för touchdown vid Lag A:s mållinje.
13. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegal beröring av en kort spark
 - (b) överträdelser av din skiljelinje [LINJEDOMARE] (endast i onside-sparkpositioner)
 - (c) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (d) blockeringar nedanför midjan
 - (e) illegala kiluppställningar
 - (f) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (g) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar illegala kilar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (i) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

11.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. Om frisparken äger rum efter poäng, fortsätt längs sidlinjen till din avsparksposition och medan du gör det se till att det lag som är på din sida av spelfältet är uppmärksam på hur långt man har kommit på enminutsuppehållet (Regel 3-3-7-f).
2. [LINJEDOMARE] Var i position B (se 26.1) på Lag B:s mållinje utanför sidlinjen på spelfältets pressboxsida.
3. [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (a) [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] Var i position E (se 26.1) utanför sidlinjen mitt emot pressboxen vid Lag B:s skiljelinje.
 - (b) [I U6 UPPSTÄLLNING (6CD-MANNALAG)] Var i position C (se 26.1) vid Lag B:s mållinje utanför sidlinjen mitt emot spelfältets pressboxsida.

”Onside” sparkar:

4. [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (a) [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] Förbli i den normala positionen.
 - (b) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Flytta till position E (se 26.1) utanför den sidlinje som är mitt emot pressbox vid Lag B:s skiljelinje.
5. [LINJEDOMARE]
 - (a) [I U4 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Flytta till position F (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje på Lag A:s skiljelinje. λ
 - (b) [I U6 UPPSTÄLLNING (5/6-MANNALAG)] Flytta till position D (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje på Lag B:s skiljelinje.

Frisparkar efter ett straff eller självmål:

6. När en frispark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedåt plan som lämpligt.

11.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. Om något inträffar som skulle hindra sparken från att äga rum (t.ex. en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under alla sparkspel:

2. Om du ser en spelare från det sparkande laget frivilligt kliva utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
3. Om klockan borde sättas igång när bollen först legalt berörs på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

4. Efter att bollen sparkas, iaktta spelarna i ditt ansvarsområde (se diagrammen i 26.1). Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften.
5. [LINJEDOMARE] och [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (a) Om sparken riskerar att hamna i målområdet, stanna kvar vid mållinjen (undan alla spelare) för att döma om det blir en touchback. Om bollen kan vara på väg mot en pylon, var där för att kunna döma om bollen går utanför spelfältet ifrån spelplanen eller ifrån målområdet.
 - (b) Om bollen och minst en spelare går djupt in i målområdet, flytta dig för att kunna övervaka slutlinjen.
 - (c) Om en touchback äger rum: ◇
 - (i) Blås hårt i din visselpipa för att hindra vidare agerande.
 - (ii) Flytta dig inåt plan framför den mottagare som har bollen.
 - (iii) Visa tecknet för touchback [T7].
 - (d) Under en djup avspark, följ bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och domarna uppåt plan.
6. [I U4-5 UPPSTÄLLNING (4/5-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE] Flytta dig nedåt plan längs sidlinjen medan sparken är i luften. Under returen, håll dig framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och den domare som är nedåt plan. Under ett långt språng var vid Lag A:s mållinje före bollbäraren. Markera dödbollspunkten om den är mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen eller om bollbäraren passerar dig.
7. Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släpp din flagga om det är lämpligt. Placera en boll eller en flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under ett sparkspel då sparken är kort:

8. Behåll en position från vilken du kan se bollen och blockeringarna av Lag A-spelare.
9. [OM PÅ LAG A:s SKILJELINJE] Titta särskilt på de blockeringar som görs av Lag A-spelare innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).
10. [OM PÅ LAG B:s SKILJELINJE] Känn till var bollen först berörs och av vem. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).
11. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, visa tecknet för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

11.1.d – Avancerade tekniker

1. [OM VID LINJE B:s MÅLLINJE]
 - (a) Om det blir en touchback, fortsätt att iaktta mottagaren ifall han blir utsatt för ett regelbrott.
 - (b) Om djupa domarna får justera sina positioner utifrån faktorer såsom vinden och den kända fotstyrkan hos sparkaren. Däremot är det viktigt att vara vid mållinjen (och särskilt pylonen) innan bollen når dit i kritiska situationer.

11.2 – Grundläggande bollinjespel

11.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera de tecken för antalet som visas av dina kollegor. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Iakttä för tidiga starter i allmänhet och i synnerhet av linjemän och backar på din sida av uppställningen.
4. Iakttä offside (och andra bollinjeöverträdelser) av Lag B-spelare (särskilt de mellan dig och bollen).
5. Iakttä illegal rörelse av Lag A-spelare på din sida av uppställningen.
6. Iakttä illegala skiften (Lag A kom aldrig i "set" position eller ingen enskildspaus efter samtidig rörelse av fler än en Lag A-spelare).
7. Iakttä bollstartens regelenlighet.
8. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, hejda allt agerande genom att tuta i din visselpipa och visa timeouttecknet [T3].
9. Förutse om spelet är ett spring- eller passningsspel genom att avläsa de inre linjemännens inledande agerande. Om de flyttar sig bakåt är det troligt att ett passningsspel kommer att utveckla sig. Om de anfaller framåt eller drar [*pull*], är det troligt att ett springspel kommer att utveckla sig.
10. Identifiera din (eller dina) nyckelspelare (se avsnitt 16.3 och 16.4). Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta detta muntligt eller synligt med de andra domarna.
11. Notera tillåtna mottagare och de spelare som vanligtvis skulle vara tillåtna enligt positionen men som är otillåtna på grund av tröjnumret. Notera dessutom de spelare (vanligtvis tight ends) som normalt skulle vara tillåtna enligt tröjnumret men som är otillåtna på grund av att en spelare är uppradad utanför dem på bollinjen.
12. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen, så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.
13. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®
14. Iakttä avbytesöverträdelser av båda lagen (särskilt av det lag som är på din spelfältssida), t.ex.:
 - (a) avbytta spelare lämnar inte huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) avbytta spelare som inte lämnat spelfältet före bollstarten
 - (c) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet
15. Se till att tränare och avbytare är bakom tränarrutans linje och att din sidlinje är hinderfri.

16. [HUVUDLINJEDOMARE] Notera om kedjorna och försöksvisaren är i sin rätta position men förhindra spel endast om det finns ett allvarligt problem.
17. Iakttä uppställningens regelenlighet, i synnerhet att det inte finns fler än fyra spelare i bakfältet.
18. Ange Lag A:s bollinje med den fot som är närmast deras mållinje.
19. När den Lag A-spelare som är närmast dig inte är på bollinjen, ange detta genom att visa tecknet för "av linjen" [TT1].
20. Kolla om alla Lag A-spelare har uppfyllt kravet på att vara inom nioyardsmarkeringarna.

11.2.b – Utgångsläget

1. Var där du kan se hela den neutrala zonen och bollen vid bollstarten.
2. Den normala positionen vid bollinje-försök är i den neutrala zonen, på eller utanför sidlinjen.
3. [HUVUDLINJEDOMARE] Var på den sida av spelfältet som är mitt emot pressboxen.
4. [LINJEDOMARE] Var på pressboxens sida av spelfältet.
5. Inta aldrig en plats som begränsar spelares position eller rörelse.

11.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. I händelse av plötslig rörelse av Lag A-spelare, kom snabbt in och överlägg med Umpire för att avgöra vilket lag som var ansvarigt.
2. Om en eller flera Lag B-spelare kliver in i den neutrala zonen, iakttä reaktionen hos de Lag A-spelare som kan vara hotade. Håll utkik efter när Lag B-spelarna kommer tillbaka till deras egen sida av den neutrala zonen.
3. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, blås i din visselpipa, kasta din flagga och visa tecknet för timeout [T3]. Kom snabbt in till den nästa punkten för att förhindra spel och för att överlägga med Umpire och den andra flankdomaren om domen. Om regelbrottet är däremot utom allt tvivel får du visa ett strafftecken i miniatyrformat [t.ex. T18, T19 eller T21] till Huvuddomaren utan att komma hela vägen in.

11.2.d – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

1. Du får en mycket bättre överblick över det hela från en position långt åt sidan. Det förhindrar också dig från att bli fångad i ett "sweep" spel eller ett "out" passningsmönster.
2. Det är helt lämpligt att vara sex fot utanför spelfältet, särskilt om spelare är uppradade nära sidlinjen. I mållinjesituationer kan det hända att du vill vara ännu längre ut till sidan.
3. Om en Lag A-spelare frågar dig om han är på eller av bollinjen, informera honom om hur han kan använda sig av dina tecken för att själv få reda på det. Säg inget till spelaren som skulle kunna få honom att flytta sig omedelbart före bollstarten. Svara inte på frågor som "Är jag på/av linjen?" med ett ja/nej svar, eftersom du kan ha hört frågan fel. Det faktum att du anger linjen med din fot och inte visar tecknet för "av linjen" är tillräckligt för att

visa alla intresserade att den spelare som är närmast dig är *på* linjen. Inget extra tecken är nödvändigt eller önskvärt.

Att visa tecken för spelarantalet:

4. Tecknet för spelarantalet visas senast när det offensiva laget bryter dess huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt).
5. Vanligtvis delas tecknet för spelarantalet mellan Huvudlinjedomaren, Linjedomaren och [1 xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Bakdomaren.

11.3 – Springspel

11.3.a – Prioriteringar

1. Iaktta bollbäraren och agerande runt omkring honom.
2. Blås i din visselpipa och markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död mitt på fältet eller på din sida av spelfältet. Om bollen går mot den andra sidan av spelfältet, stöd din kollega på den andra sidan av spelfältet genom att antingen uppskatta dödbollspunkten eller spegla hans punkt.
3. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
4. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de gjorda av en wide receiver, tight end, ledande back eller en dragande [*pulling*] linjeman
 - (b) regelbrott för illegal blockering nedanför midjan av spelare på din sida av uppställningen
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (e) personliga regelbrott mot quarterbacken efter att han har överräckt eller underhandskastat bollen vid ett spel bortifrån dig.
5. Döm (med bistånd från Huvuddomaren (eller Centerdomaren) §vid passningar från djupt i bakfältet) om en passning är bakåt eller framåt och visa omedelbart tecknet för en bakåt-passning [TT5] om passningen tydligt är bakåt. Notera varje bakåtpassningstecken från Huvuddomaren (eller Centerdomaren). § Försök inte att döma om passning/fummel om passaren träffas –låt Huvuddomaren göra det. §

11.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om språnget kommer mot din sida av spelfältet:
 - (a) Slå till reträtt utanför spelfältet i en vinkel och vid behov mot Lag A:s mållinje.
 - (b) Överta övervakningen av bollbäraren då han närmar den neutrala zonen i ditt område.

- (c) Släpp bollbäraren förbi dig. Följ honom sedan nedåt plan tills bollen blir död och håll dig undan alla de andra spelarna.
 - (d) När bollen en gång blir död, blåsa i din visselpipa och flytta dig till en punkt jäms med framåtrörelsens främsta punkt.
 - (e) Om bollen blir död innanför spelfältet nära sidlinjen, var beredd på att ta emot framåtrörelsen från din kollega med hjälp av mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*] om bollbäraren drivs bakåt mot dig.
2. Om språnget går uppför mitten:
- (a) Håll dig till sidan men ungefär jäms med bollbärarens framåtrörelse.
 - (b) Kom in när spelet är död för att döma om framåtrörelsen. Kom in tills du träffar motstånd (hoppa inte över spelare). Undantag: kom inte in om Lag A är igång med ett brådskande anfall [*hurry-up offense*] (eller borde vara det) och klockan fortfarande går.
 - (c) Blås i din visselpipa endast om du klart kan se bollen och spelaren i besittning.
3. Om språnget går mot den motsatta spelfältsidan:
- (a) Håll dig till sidan men ungefär jäms med bollbärarens framåtrörelse.
 - (b) Håll ögonen öppna för billiga knep bakom spelet.
 - (c) Behåll fokus – var uppmärksam på riktningbyten [*reverses*]
 - (d) När bollen blir död, flytta dig till en punkt jäms med dödbollspunkten. Blås inte i din visselpipa.
 - (e) Om din kollega på den motsatta sidan av spelfältet inte kan snabbt komma till dödbollspunkten (t.ex. på grund av att bollen blir död nära sidlinjen eller bollbäraren drivs ◊ bakåt):
 - (i) Bistå honom genom att stanna i positionen jäms med din bästa bedömning på framåtrörelsens främsta punkt (mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*]) men gör inte det här på ett ögonfallande sätt.
 - (ii) Håll den här positionen tillräckligt länge att han får möjlighet att spegla din punkt om han inte kan bedöma den själv, men överge den när Bevakaren tydligt anger sin egen punkt för framåtrörelsen.
 - (iii) Om Bevakaren markerar en mycket felaktig punkt, dra diskret hans uppmärksamhet till din punkt.
4. Vid ett långt språng:
- (a) Följ spelet och behåll så god sikt som möjligt på bollbäraren och de spelare som är nära honom. Var beredd på att komma närmare när bollen blir död och markera framåtrörelsens främsta punkt.
5. Om språnget slutar bakom bollinjen:
- (a) Bistå Huvuddomaren (eller Centerdomaren) § med att bestämma framåtrörelsen.
6. Stanna utanför spelfältet tills du är säker på att bollen är på väg att bli död. Vänd aldrig ryggen mot bollen.

Att bevaka dödbollspunkten:

7. När du markerar framåtrörelsen, sammanstråla vid dödbollspunkten när spel i ditt område tillåter det. Bilda rätta vinklar, d.v.s. flytta dig parallellt med sidlinjen och sedan inåt, i stället för diagonalt. Det här är särskilt viktigt vid avgörande spel som slutar nära linjen att nå eller mållinjen och där det kan vara kritiskt att *sälja* punkten (Mekanik 5.21) @
8. Var uppmärksam på att bevaka framåtrörelsens främsta punkt när bollbäraren har drivits \diamond bakåt, men titta på bollbäraren (och agerande mot honom), inte punkten. Hoppa inte över eller passera spelare för att nå framåtrörelsens främsta punkt; håll dem framför dig. Släpp din markeringspåse *endast* om du tvingas att lämna din punkt.
9. Om bollen går utanför spelfältet på din sida av spelfältet, visa tecknet för timeout [T3]. Förflytta dig till dödbollspunkten när spelarna har lämnat det omedelbara området. Stanna vid sidlinjen och iakttä allt fortsatt agerande i området utanför spelfältet.
10. Om det är absolut nödvändigt, markera dödbollspunkten med din markeringspåse och gå utanför spelfältet för att förhindra/hejda fortsatt agerande.
11. När allt agerande har stannat, hjälp till (om det behövs) med att hämta/skicka en annan boll till Placeraren (Mekanik 5.8).
12. Om bollen blir död inom ungefär 10 fot från sidlinjen och klockan inte borde stanna av någon annan orsak, visa tecknet för att sätta klockan igång [T2].

11.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skymd av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelarna att ta sig upp från högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden.

Särskilda typer av springspel:

4. Vid "pitchout option" spel mot din spelfältssida:
 - (a) Flytta dig in i bakfältet för att iakttä agerande mot den back som släpar efter (varje offensiv spelare i position att ta emot en bakåtpassning), tills bollen underhandskastas eller quarterbacken vänder uppåt plan.
 - (b) Om bollen underhandskastas, ansvarar du för den lösa bollen och för agerande av och mot den back som släpar efter.
 - (c) Om bollen inte underhandskastas, är quarterbacken ditt ansvar när han vänder uppåt plan precis som vid vilket springspel som helst, och Huvuddomaren (eller Centerdomaren) § övertar ansvaret för den back som släpar efter.

Allmänna råd:

5. Det är bättre att överta bollbäraren för tidigt än för sent. Du kan förlåtas om du missar en fasthållning, men du kommer aldrig att förlåtas om du missar en fummel.
6. Även om bollen är på den andra sidan av spelfältet, kan det vara att du har bättre sikt över språngetets slut än den närmaste domaren. Om bollbäraren är vänd mot dig eller håller

bollen i den hand som är närmast dig eller snurras runt mot dig under tacklingen, kan du behöva bistå din kollega.

- Om du är Bevakaren och språnget slutar nära linjen att nå, måste du komma hela vägen in och placera bollen *precis* på dödbollspunkten.

11.4 – Passningsspel

11.4.a – Prioriteringar

- Döm om passningen är lyckad eller misslyckad. Medan det här först och främst gäller för passningar mot din sida av spelfältet, kan du i praktiken behöva döma vilken passning som helst där mottagaren är vänd eller vinkelrät mot dig, oavsett hans position. På liknande vis kan du behöva foga dig efter en annan domare med en bättre sikt än din, om mottagarens rygg är mot dig.
 - Döm om touchdown vid passningar till målområdet.
 - Iakttä den inledande kontakten av och mot din (eller dina) nyckelspelare.
 - Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - defensiv och offensiv passningsinterferens
 - defensiv fasthållning och illegalt bruk av händer mot tillåtna mottagare
 - illegal blockering nedanför midjan av spelare på din sida av uppställningen
 - illegal beröring av en framåtpassning av en spelare som frivilligt blev utanför spelfältet
 - otillåtna mottagare nedåt plan
 - kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motspelare till måltavla ovanför axlarna
 - regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, **saxblockeringar** eller **illegala dödvinkelsblockeringar** ®
 - sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - Döm om en **snabb λ** passning av quarterbacken gick framåt eller bakåt. Visa omedelbart tecknet för bakåtpassning [TT5] om passningen är bakåt. **Försök inte att döma om passning/fummel om passaren träffas –låt Huvuddomaren göra det.** §
 - Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, eller om passningen tydligt inte nådde den neutrala zonen.
 - Se upp för spelare som går utanför spelfältet över sidlinjen eller slutlinjen.
- När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som under ett springspel (ovan).

11.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

- Innan passningen kastas, vandra försiktigt nedåt plan inte mer än 5–7 yards och behåll en position mellan bollinjen och den djupaste mottagaren i ditt område.

2. Iaktta din nyckel endast under det inledandet agerandet efter bollstarten när det finns risk för illegal kontakt mellan mottagaren och försvararen. Växla till zonbevakning så snart den risken inte längre finns.
3. Om den enda tillåtna mottagaren i ditt område (t.ex. en tight end) passningsblockerar i stället för att gå nedåt plan, vänta med din rörelse och iaktta hans blockering. Iaktta agerande av och mot den nästa mottagaren (t.ex. en running back) som kommer in i ditt område.
4. Om en möjlig Lag A-mottagare frivilligt kliver utanför spelfältet i ditt område, släpp din markeringspåse eller keps för att ange detta och iaktta honom för att se om han rör vid en framåtpassning medan han fortfarande är otillåten.
5. När du blir uppmärksam på att passningen har kastats, flytta dig till en position ifrån vilken du bäst kan döma om passningen är mottagen eller misslyckad och om det finns interference. Medan bollen är i flykten titta på motståndare som kämpar om bollen, inte på själva bollen.
6. Om mottagaren trycks tillbaka, var beredd på att ge honom hans framåtrörelse. Det här är särskilt fallet när mottagaren är nära en sidlinje, och du kan ha behov för mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*]. Om mottagaren är på din sida av spelfältet, kan det hända att den andra flankdomaren har den bästa punkten för framåtrörelsen. Ta din punkt från honom. Om mottagaren är på den motsatta sidan av spelfältet, kan det hända att du har den bästa punkten. Bjud din kollega på en punkt.
7. Om du inte är den närmaste domaren, titta inte bara på mottagaren utan ◊ titta särskilt efter försvarare något längre bort ifrån bollen som kommer in och gör mottagaren till en måltavla med deras hjälms topp eller ovanför axlarna. Det här missas ibland av den närmaste domaren. ◊
8. Om passningen kastas för långt, studsar på en spelare eller på något annat sätt inte är mottagningsbar, fortsätt att titta på spelaren (eller spelarna) för personliga regelbrott (att slå en försvarslös mottagare). Glo inte på bollen.
9. Blås i din visselpipa om du ser att bollen blir död i ditt område.
10. Om passningen kastas till den motsatta sida av spelfältet i förhållande till dig, är ditt första ansvar att hålla reda på ageranden på din sida av spelfältet och i mittfältet. Om du är dock 100 % säker på vad du ser där borta kan du hjälpa till med att döma lyckad/misslyckad, passningsinterference, illegal hjälmkontakt och framåtrörelse.
11. När du dömer passningsmottagningar där sidlinjen är inblandad, visa bara ett tecken. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] om passningen döms som misslyckad. Visa tecknet för timeout [T3] om passningen döms som mottagen och bollbäraren går därefter utanför spelfältet (Mekanik 5.9). Visa tecknet för att sätta klockan igång [T2] om passningen mottas och bollbäraren förklaras som tacklad innanför spelfältet. Vilket tecken som än visas, bör det upprepas två eller tre gånger för maximera sannolikheten att andra domare ser det.
12. När kontakt som skulle ha varit passningsinterference äger rum under en passning som inte är mottagningsbar, visa tecknet för ej mottagningsbar passning [T17].
13. Efter en misslyckad passning, få tag på en boll från bollpersonen och skicka den vidare till den nästa domaren för att återge bollen till Placeraren (Mekanik 5.8).

14. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle under ett springspel (ovan).
15. Behåll en position ifrån vilken du kan iaktta spelaraktivitet i kantområden, särskilt vid vidöppna spel.

11.4.c – Avancerade tekniker

1. När en spelare i luften försöker ta emot en passning nära sidlinjen eller slutlinjen, titta först på hans fötter för att se om han landar innanför spelfältet. Om han gör det, titta sedan på hans händer för att se om han har kontroll över bollen. Om du tittar först på hans händer, kan du gå miste om det ögonblick då hans fot rör vid marken (Mekanik 5.17.8).
2. Var alltid beredd på att komma tillbaka för att döma spel nära den neutrala zonen utöver agerande vid sidlinjen. Om den möjliga passaren bestämmer sig för att springa med bollen, måste du bevaka honom (från en position nedåt plan vid behov) när han väl är förbi den neutrala zonen.
3. Om passningen misslyckas efter att den kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare eller om passningen tydligt inte når fram till den neutrala zonen, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt *fanns* en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att ropa (t.ex.) "Nummer 34 var i passningsområdet" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO].
@
4. Om du iakttar att passningen berörs, visa tecknet för beröring av en framåtpassning [T11]. Tecknet bör vanligtvis visas vid passningar som berörs i det offensiva bakfältet men nästan omärklig beröring (i förhållande till åskådarna) nedåt plan kan också anges på det här viset. Det är inte nödvändigt att visa det när passningen tydligt berörs (t.ex. när en defensiv linjeman slår den ned i marken).
5. I de följande situationerna bör du visa en tendens att stanna nära bollinjen innan en passning kastas:
 - (a) om Lag A är klart dålig på att passa
 - (b) om Lag A ligger poängmässigt före och troligen kommer att springa för att förbruka tid
 - (c) när det är få yards till linjen att nå vid det tredje eller fjärde försöket
6. De följande situationerna är sådana där du kunde visa en tendens att flytta dig längre nedåt plan innan en passning kastas:
 - (a) om Lag A är klart bra på att passa
 - (b) om Lag A ligger poängmässigt under och behöver snabba poäng (t.ex. sent i matchen)
 - (c) när det är långt till linjen att nå vid det tredje eller fjärde försöket
7. Om spelet slutar nära linjen att nå, måste du komma hela vägen in och placera bollen på den *exakta* dödbollspunkten.

11.5 – Mållinjespel

11.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel, samt:

1. [VID LAG B:s MÅLLINJE] Döm om det blir en touchdown eller inte.
2. [VID LAG A:s MÅLLINJE] Döm om det blir ett självmål eller inte.
3. Iaktta spelarnas firande efter poäng.

11.5.b – Utgångsläget

1. Inta den vanliga positionen vid bollinjespelsförsök men långt mot sidan så att du inte fångas i ett snabbt spel mot sidan (se också 11.2.d.2).
2. Du har förstahandsansvar för Lag B:s mållinje om bollen startas från en punkt på eller innanför Lag B:s sjuyardlinje.
3. Du har förstahandsansvar för Lag A:s mållinje om bollen startas från en punkt på eller innanför Lag A:s femyardlinje.

11.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du ansvarar för en av lagens mållinjer, flytta dig *omedelbart* efter bollstarten direkt mot den för att döma om poäng eller en precis framåtrörelse.

[VID LAG B:S MÅLLINJE]

2. Vid ett springspel måste du vara vid mållinjen före bollbäraren för att döma om bollen genomtränger planen. Flytta dig *inte* mot Lag A:s bakfält för att släppa spelare förbi dig.
3. Om du ser att bollbäraren hejdas före mållinjen, blås i din visselpipa, kom in och sälj död-bollspunkten. Om det är lämpligt, ropa "Kort" för att berätta om det för dina kollegor.
4. Vid ett passningsspel, flytta dig omedelbart till mållinjen och svara sedan på spelet. Om passningen kastas för kort för att nå mållinjen, stanna på linjen för att döma om planens genomträngning. Om passningen kastas in i målområdet, flytta dig till den bästa positionen för att döma om passningens slut. Om bollen kastas mot målområdets bort-ersta del, var beredd på att också döma om spel nära slutlinjen.
5. Ange poäng genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för touchdown [T5] endast när du klart ser bollen bryta mållinjens plan i spelarbesittning eller om du ser en passningsmottagning i målområdet.

[VID LAG A:S MÅLLINJE]

6. [BOLLSTART FRÅN INNANFÖR LAG A:S FEMYARDSLINJE] Var beredd på att flytta tillbaka till mållinjen för att döma om ett möjligt självmål. §
7. Ange självmål genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för självmål [T6] endast när du klart ser att bollbäraren är tacklad eller utanför spelfältet bakom mållinjen.

[VID BÅDA MÅLLINJER]

8. Om en spelarhög bildas vid mållinjen, kom in på spelfältet tills du kan se bollen. Om du är den närmaste domaren kan det hända att du måste gräva efter den. Kolla med andra domare att de inte såg bollbäraren tacklas (eller fumla bollen) innan han nådde fram till mållinjen.
9. Om du har mållinjeansvar och du behöver flytta dig ut ur spelarnas väg när de kommer mot dig, flytta dig längre ut utan att lämna mållinjen.
10. Visa inte tecknet för poäng om du har kastat en flagga för ett regelbrott som begåtts av det lag som gjorde poäng. Blås inte i din visselpipa eller visa något tecken om du inte är säker på spelets utgång.
11. Om du har mållinjeansvar, stå grensle över mållinjen – spring inte efter spelaren in i målområdet så länge det inte finns risk för besvärigheter av eller mot honom men vänd dig om för att hålla ögonen på honom för att se efter sena tacklingar eller osportsligt uppförande.
12. Fortsätt att visa tecknet för touchdown eller självmål tills du vet att Huvuddomaren har sett det, men håll ögonen på spelarna – titta inte mot Huvuddomaren tills allt agerande har stannat. Spring inte och visa tecken samtidigt. Du bör inte upprepa andra domares tecken med mindre att Huvuddomaren inte kan se deras tecken.
13. Det är särskilt viktigt vid mållinjespel att alla övervakande domare anger samma punkt för framåtrörelsen. Meddela er med varandra om tvivel råder. Visa tecken bara om du är säker.

11.5.d – Avancerade tekniker

1. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] [LINJEDOMARE] Informera Bakdomaren om bollinjens yardlinjenummer. Meddela (helst muntligt) vem som har ansvaret för mållinjen.
2. Vid tredje eller fjärde försök och kort situationer, behandla linjen att nå som om det var mållinjen.
3. Om linjen att nå är nära mållinjen, är din första prioritering mållinjen. Kom tillbaka från mållinjen till linjen att nå vid behov när det står klart att bollbäraren troligen inte kommer att göra poäng.
4. [BOLLSTART FRÅN UTANFÖR LAG A:s FEMYARDLINJE] Bestäm om du ska gå tillbaka till Lag A:s mållinje eller inte beroende på om spelet är mot din sida av spelfältet och hur troligt det är att bollen blir död nära mållinjen. (Det finns inte mycket poäng i att gå tillbaka om risken för att en Lag A-spelare tacklas för ett självmål är låg.) §

11.6 – Returer

11.6.a – Prioriteringar

1. Iakttä bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Markera framåtrörelsens främsta punkt eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet. Om bollen går mot den motsatta sidan av spelfältet, stöd din

kollega på den andra sidan av spelfältet genom att antingen uppskatta dödbollspunkten eller spegla hans punkt.

3. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.
4. Iaktta varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en sikt som är jäms eller nästan jäms med bollbäraren.
5. Iaktta blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
6. Iaktta varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.

11.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelarna.
2. Flytta dig mot Lag A:s mållinje i spelets följe.
3. Iaktta bollbäraren medan han är i ditt ansvarsområde. Håll dig tillräckligt långt till sidan att du kan retirera utanför sidlinjen framför spelarna. Vänd aldrig din rygg mot bollen.
4. Bistå Huvuddomaren vid Lag A:s mållinje. Du har sidlinjeansvar fram till mållinjen.
5. Om du tittar på en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du väntar att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
6. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Fortsätt att visa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.

11.7 – Puntar

11.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. [HUVUDLINJEDOMARE] Döm om sparken passerar den neutrala zonen genom att känna till om den rör vid marken, en spelare eller en domare bortom den neutrala zonen.

2. Markera sparkens slut (om det är innanför spelfältet) med en markeringspåse.
 3. Markera dödbollspunkten för varje spark som går utanför spelfältet på din sida av spelfältet, oavsett hur djup den är.
 4. Döm om spelare rörde vid bollen eller inte.
 5. Iakttta varje tecken för skyddad mottagning av spelare i ditt område.
 6. Iakttta sparkmottagningsinterferens mot en spelare i position för att ta emot sparken, om sparken kommer ned i ditt område.
 7. Om sparken inte kommer ned i ditt område, iakttta spelare som *inte* har begått sparkmottagningsinterferens på grund av att de blockerades av en motståndare in i mottagaren.
 8. Markera alla illegala beröringspunkter med en markeringspåse.
 9. Döm om undantaget för ursprunglig rörelse gäller eller inte nära mållinjen.
 10. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) blockering nedanför midjan, särskilt av spelare på din sida av spelfältet och [HUVUDLINJEDOMARE] "up" backen
 - (b) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot Lag A-spelare som försöker att komma nedåt plan
 - (c) en Lag A-spelare som återvänder innanför spelfältet efter att ha frivilligt klivit utanför spelfältet under försöket (släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder)
 - (d) illegala blockeringar begångna av spelare som har visat tecknet för en skyddad mottagning
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar @
 - (g) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 11. Notera spelarnumren på de spelare som är tillåtna mottagare på din sida på uppställningen och iakttta om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
 12. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar, som lämpligt.
 13. Låt dig ledas av Huvuddomaren eller Centerdomaren (om någon av dem kan det) till kryssningspunkten på din sidlinje om bollen sparkas direkt utanför spelfältet.
- Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

11.7.b – Utgångsläget

1. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Inta den vanliga positionen för bollinje-försök.

2. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [HUVUDLINJEDOMARE] Inta den vanliga positionen för bollinjeförsök.
3. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [LINJEDOMARE]
 - (a) Var bakom och vid sidan av den djupaste mottagaren. Bakom för att kunna titta genom honom och se bollen sparkas. Vid sidan av för att vara ut ur hans väg men fortfarande tillräckligt nära för att kunna iakttä om han rör vid bollen eller inte, eller om en motståndare stör hans möjlighet att ta emot sparken. Ett lämpligt avstånd är ungefär fem yards bakom och fem till tio yards vid sidan av. Stanna mellan mottagaren och din sidlinje. Ca. 10 yards bortifrån springaren är ett lämpligt avstånd i sidled om du inte är vid eller nära mållinjen och i det fallet var vid din mållinjepylon. §
 - (b) Om det finns mer än en man djup, inta position mellan din sidlinje och den närmaste och håll dig väl utanför den närmaste mottagaren tills det är klart att den mottagaren inte kommer att hantera bollen.
 - (c) Var beredd på att justera din position i förhållande till vindens styrka och riktning, och sparkarens skicklighet. Flytta dig närmare den sidlinje där vinden troligtvis kommer att bära den sparkade bollen.
 - (d) Ha en markeringspåse lätt tillgänglig och en annan till hands.
4. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Linjedomaren är ansvarig för alla djupa mottagare.
5. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Bakdomaren ansvarar för sparkens slut så länge det inte är mycket nära en sidlinje, i vilket fall det blir den närmaste sidlinjedomarens ansvar.

11.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När bollen sparkas, iakttä dess inledande bana men stirra inte på bollen i luften. Iakttä spelare i ditt ansvarsområde (som definieras i diagrammen i avsnitt 26.4) – deras ögon kommer att berätta för dig vart bollen är på väg. Om returspringaren däremot rör sig som en lockfågel, följ inte honom – iakttä det område där bollen kommer att landa.
2. [HUVUDLINJEDOMARE] Stanna kvar vid bollinjen tills bollen passerar linjen och flytta sedan nedåt plan efter spelarna tills du är ungefär 15–20 yards framför returen. Håll dig till sidan och vänd dig om för att följa bollbäraren när han passerar dig.
3. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] [LINJEDOMARE] Efter att bollen sparkas, flytta dig nedåt plan efter spelarna tills du är ca 15–20 yards framför returen. Håll dig till sidan och vänd dig om för att följa bollbäraren när han passerar dig.
4. Var beredd på att hjälpa till med bevakningen av varje kort spark, särskilt mot din sida av spelfältet. Markera den punkt där sparken går utanför spelfältet på din sida, oavsett hur djup det är.
5. Om sparken går mot den motsatta sidan av spelfältet, vandra nedåt plan och iakttä allt agerande, särskilt bort från bollen. Var uppmärksam på om bollbäraren återvänder till din sida av spelfältet och överta ansvaret för honom om han kommer in på ditt område.
6. När det klart framgår att den sparkade bollen *inte* kommer att landa i ditt område:

- (a) Behåll en position ifrån vilken du kan övervaka agerande framför och runt om returspringaren. Om du är den närmaste domaren *förutom* den domare som övervakar puntreturspringaren, flytta dig till en plats varifrån du kan iaktta spelare som blockerar i omgivningen kring en returspringare i position för att ta emot sparken. I synnerhet iaktta de som *blockeras av en motståndare* på ett sådant sätt att de stör och är därför fritagna från straff (Regel 6-4-1-d).
 - (b) Om en spelare i ditt område visar tecknet för en skyddad mottagning, var uppmärksam på att han inte blockerar innan han rör vid bollen (Regel 6-5-4).
 - (c) Tveka inte att flagga för ett regelbrott om du klart ser det äga rum i det område där du är städpatrulldomare, även om du kan vara ett ansenligt avstånd från agerandet. Meddela dig med dina kollegor för att ta reda på deras syn på agerandet.
7. När det klart framgår att den sparkade bollen *kommer* att landa i ditt område:
- (a) Så vida du inte är den som ansvarar för den djupaste mottagaren, visa slagtecknet [TT28] för dina kollegor för att ange att du övertar ansvaret för sparken och den närmaste returspringaren.
 - (b) Flytta dig till en position vid sidan av (minst 10 yards om han inte är nära sidlinjen) och × bakom mottagaren med sikte mot att vara i en 45 graders vinkel för att döma mottagningens giltighet.
 - (c) Om sparken blir först misslyckat berörd (men inte kommer i besittning) av en deltagare från det mottagande laget bortom den neutrala zonen, får du visa tecknet för legal beröring [T11] för att ange en fri boll.
 - (d) Använd markeringspåsar för att markera illegala beröringspunkter och/eller den punkt där sparken slutar. Endast en domare, Bevakaren i samtliga fall, bör markera varje punkt och visa varje tecken. Om du har fler punkter än du har markeringspåsar, ◇ prioritera den punkt som är mest fördelaktig för Lag B.
 - (e) Om bollen blir död därför att den mottas eller återhämtas av Lag B efter ett tecken för skyddad mottagning, eller om den mottas eller återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3].
 - (f) Om bollen inte mottas och fortsätter djupare än mottagaren, följ bollen och var beredd på att döma om dess status. Stanna tillräckligt långt borta från den att det inte finns någon risk att den rör vid dig.
 - (g) Om bollen närmar sig mållinjen, var på mållinjen för att döma om den går in i målområdet. Andra domare kommer att övervaka spelarna.
 - (h) Om bollen går in i målområdet (oberörd av Lag B på spelplanen) eller blir död i Lag B:s besittning i målområdet, blås i din visselpipa, visa tecknet för touchback [T7] och upprepa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
 - (i) Om sparken återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3], tecknet för illegal beröring [T16] och visa tecknet för första försök [T8]. Flyktig beröring av bollen av en spelare från det sparkande laget bör inte tolkas som kontroll över bollen.
 - (j) Om sparken går utanför spelfältet i ditt område, blås i din visselpipa och visa omedelbart tecknet för timeout [T3].

- (i) Om bollen rör vid vad som helst (t.ex. marken eller en spelare) innanför spelfältet och sedan går utanför spelfältet, ta dig direkt till den punkt där du bedömer att bollen gick över sidlinjen. ◇
 - (ii) Om bollen går utanför spelfältet i flykten, kan det vara att Huvuddomaren eller Centerdomaren kan hjälpa till genom att dirigera dig till punkten. Titta bakåt mot Huvuddomaren eller Centerdomaren för att se om någon av dem kan hjälpa. Om någon av dem kan, visa tecknet [TT16] och besvara de instruktioner som han ger dig genom att visa tecknen [TT17, TT18 och TT19] för att dirigera dig till kryssningspunkten. Om de inte kan det, ta dig direkt till den punkt som enligt din bästa bedömning bollen gick över sidlinjen. ◇
 - (iii) Stanna vid punkten men placera inte en boll så länge det inte finns en extra boll tillgänglig.
 - (k) Om bollen slutar rulla i ditt område, försäkra dig om att ingen spelare försöker återhämta den innan du blåser i din visselpipa och visar tecknet för timeout [T3].
8. Under returen, svara som beskrivet i avsnittet för "Returer" (ovan).

11.7.d – Avancerade tekniker

1. Om Lag B inte ställer upp i en uppställning för en puntretur (d.v.s. inga djupa mottagare), inta din vanliga position vid ett bollinjeförsök. Det här är berättigat därför att, om Lag A ändå sparkar bollen djupt, kommer det inte att finnas någon spelare där som du ska bevaka. Om bollen sparkas djupt anpassa din position därefter men endast den närmaste domaren bör behöva iaktta den. De andra domarna bör iaktta spelarna. §
2. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till vanlig övervakning för spring- eller passningsspel.
 - (a) Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle för den speltypen.
 - (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen när det är lämpligt.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.
 - (d) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Medan en spark är lös i bakfältet, bistå Huvuddomaren genom att iaktta ageranden mot sparkaren, särskilt när bollen är på den motsatta sidan av spelfältet.
 - (e) [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Om sparken blockeras eller bollstarten är lös i bakfältet, stanna i din position på bollinjen tills du kan avläsa spelet. Om spelet går mot din sida av spelfältet rör dig in i Lag A:s bakfält för att hjälpa Huvuddomaren och för att nå fram till ett säkert ställe för dig. Om spelet inte går mot din sida av spelfältet stanna på bollinjen i varje fall tills det blir högst osannolikt att en spark kommer att gå förbi den. §

11.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

11.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. [LINJEDOMARE] Döm om sparkmålsförsöket lyckas eller misslyckas. [1 xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Du delar det här ansvaret med Bakdomaren.
2. [HUVUDLINJEDOMARE] Döm om sparken passerade den neutrala zonen genom att känna till om den rörde vid marken, en spelare eller en domare bortom den neutrala zonen.
3. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar sparkaren och bollhållaren, i synnerhet "end" och/eller "wing" backar på din sida
 - (b) blockering nedanför midjan
 - (c) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödinkelsblockeringar ®
 - (e) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (g) illegal uppställning
 - (h) [HUVUDLINJEDOMARE] för tidig start eller offside av spelare på Linjedomarens sida på uppställningen förutom på din egen sida
4. Notera numren på de spelare som är tillåtna mottagare på din sida på uppställningen och iaktta om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
5. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar, som lämpligt.

Om det blir en sparkretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

11.8.b – Utgångsläget

[HUVUDLINJEDOMARE]

1. Inta den normala positionen för bollinjesförsök.
2. Vid extrapoängsförsök, placera försöksvisaren på treyardlinjen så att den visar försök 1 och instruera kedjelaget att lägga kedjan på marken utanför avgränsningslinjerna i närheten av 20-yardlinjen och att hålla sig på avstånd.

[LINJEDOMARE]

3. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Inta position 3-5 yards bakom målstolparna på ett ställe där du bekvämt kan se både målstolpar utan att belasta din nacke. ◊ Det är ditt ansvar att döma om bollen passerar över målribban och mellan båda målstolpar.
4. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Inta position en yard bakom din målstolpe (den som är närmast pressboxens sida av spelfältet). Det är ditt ansvar att döma om bollen passerar innanför din målstolpe. Bakdomaren ansvarar för den andra målstolpen och om bollen passerar ovanför målribban eller inte.

11.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. [LINJEDOMARE NÄR HAN ÄR BAKOM MÅLSTOLPAR]
 - (a) Iakttä bollen ifrån sparken tills det blir tydligt att försöket kommer att lyckas eller inte.
 - (b) Om du anser att sparken har lyckats, meddela dig ("bra", nicka) med din kollega (om du har en) bakom stolparna (om det finns någon), kom ut tillsammans mellan målstolparna (ungefär en yard in i målområdet), och visa tecknet för poäng [T5] medan du stannar.
 - (c) Om du anser att sparken har misslyckats, visa tecknet för inga poäng [T10]. Om sparken är utanför på din sida får du också visa @ tecknet för en spark som gått till sidan [TT15]. Visa *inte* tecknet för touchback.
 - (d) Håll det aktuella tecknet kvar i minst fem sekunder och tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
 - (e) [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] Blås i din visselpipa när sparkens resultat är tydligt. Det finns inget behov att vänta tills bollen rör vid marken (eller något annat) så länge det är klart vad sparkens resultat är/blir. §
 - (f) Om sparken är kort eller blockerad och bollen är i Lag B:s besittning rör dig ett ställe där du kan döma sparkspelet som en punt.
2. [HUVUDLINJEDOMAREN] och [LINJEDOMAREN NÄR MAN INTE ÄR BAKOM MÅLSTOLPAR] ◊ Efter sparken jogga in mot spelarhögen i spelfältets mitt. Det här kommer att tvinga dig att hålla dina ögon på spelarna och motverka att du tittar efter om sparken lyckas eller inte. Om trassel uppstår, kommer du att vara i en bättre position att hjälpa Umpire med att hantera det.

11.8.d – Avancerade tekniker

1. [I xx1 UPPSTÄLLNING (5/6CD-MANNALAG)] Vid långa sparkmålsförsök (d.v.s. om bollen startas från utanför Lag B:s 20-yardlinje), är det tillåtet att enbart Bakdomaren går bakom målstolparna och att Linjedomaren inledningsvis är i sin vanliga position på bollinjen. Det här heter "En domare" mekanik. Linjedomaren måste klart meddela sin avsikt i denna situation till alla andra domarlagsmedlemmar.
2. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [LINJEDOMARE] Om du vill favorisera den ena målstolpen, flytta dig litet närmare den stolpe som en sned spark skulle gå mot.
3. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och när de förs fram. Vid fejkade sparkar växla till vanlig spring- eller passningsövervakning.

- (a) Om spelet utvecklar sig till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle vid den speltypen. Var särskilt uppmärksam på att övervaka mållinjen vid behov.
- (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen som lämpligt.
- (c) [LINJEDOMARE NÅR HAN ÄR BAKOM MÅLSTOLPAR] Flytta dig först snabbt längs slutlinjen till hörnpylonen för att vara i position att döma om sidlinjen. Fortsätt att iaktta agerandet medan du gör det, särskilt av eller mot din (eller dina) mottagare på din spelfältshalva. Flytta dig sedan mot mållinjen för att hjälpa till med dömandet där. Gena *inte* diagonalt över målområdet. Du har huvudansvaret (med Huvuddomarens hjälp) för din sidlinje i målområdet.
- (d) Var uppmärksam på tillåtna mottagares tröjnummer.
- (e) [HUVUDLINJEDOMARE]
 - (i) Medan en spark är lös i bakfältet, bistå Huvuddomaren genom att iaktta ageranden mot sparkaren och bollhållaren. Huvuddomaren kommer att ha växlat sitt ansvar till att iaktta bollen.

(ii) Om sparken blockeras eller bollen är lös i bakfältet behåll din position på bollinjen tills du kan avläsa spelet. Stanna på bollinjen i varje fall tills det blir extremt osannolikt att en spark kommer att gå förbi den. Endast då bör du röra dig in i Lag A:s bakfält för att hjälpa Huvuddomaren. Om spelet går mot din sida av spelfältet, var beredd på att flytta för din egen säkerhets skull.

- 4. [LINJEDOMARE] Under ett extrapoängsförsök, instruera den alternativa linje-att-nåvisarens skötare (om de finns) att de ska lägga sin utrustning på marken och hålla sig väl undan.

11.9 – Efter varje försök

11.9.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande vid död boll av spelare från båda lag.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt och att antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå har passerats eller är nära och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren och Umpire.
 - (c) Bevaka flaggor (och markeringspåsar, om lämpligt) som har kastats av kollegor.
 - (d) Se till att alla straff utmätts riktigt.
 - (e) Håll huvudtränaren på din sidlinje underrättad om straff, särskilt mot hans lag.
5. Kolla efter skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
6. [LINJEDOMARE] Stanna klockan och sätt den igång vid behov.

7. Tillåt berättigade begäran av timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
8. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
9. Känn till om spelet slutade innanför spelfältet och meddela Huvuddomaren om att klockan (om den hade stannat) ska sättas igång vid spelklar genom att visa honom tecknet för att klockan går [TT12].
10. Hjälプ till med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.

11.9.b – Utgångsläget

1. Inom kort efter försökets slut bör du vara i en position jäms med den nästa punkten.

11.9.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du är Bevakaren, kontrollera om man har passerat linjen att nå. [LINJEDOMARE] Du bör vanligtvis vara i en särskild bra position att döma om det här. Om du gör det här konsekvent, behöver inte Huvudlinjedomaren vända sig om för att titta mot kedjorna för att veta om linjen att nå har passerats.
 - (a) Om det har det, visa tecknet för timeout [T3]. Efter att allt agerande har slutat, x visa tecknet för första försök [T8 eller TT35]. Håll kvar tecknet tills du vet att Huvuddomaren är klar över det. @
 - (b) Om du är osäker på om linjen att nå har passerats eller inte, visa tecknet för timeout [T3] och ropa "Nära" ("Close"). Uppmuntra Huvuddomaren att komma och själv titta.
 - (c) Placera bollen på marken endast vid den *verkliga* dödbollspunkten – aldrig vid en punkt jäms med den.
 - (d) Om spelet slutade innanför spelfältet, underrätta Huvuddomaren att klockan ska sättas igång vid spelklar genom att visa honom tecknet för att klockan går [TT12].
2. [NÄR EN 40-SEKUNDERSSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Detta kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att starta klockan [T2] § eller för misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt i stället. Visa endast ett tecken.
3. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om en lag- eller skadetimeout utropas, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.

Att flytta försöksvisaren och kedjorna:

4. [HUVULINJEDOMARE]
 - (a) När du är säker på att det inte har funnits något regelbrott på det föregående spelet (och att det inte finns någon annan anledning att vänta), beordra att försöksvisaren flyttas till den nya positionen och kolla att det rätta försöksnumret visas.
 - (b) När man har uppnått ett första försök och en ny linje att nå ska upprättas, beordra först att försöksvisaren flyttas till den nya positionen på sidlinjen. Kedjelaget ska sedan beordras att skyndsamt flytta sig till deras nya positioner.

- (c) Förutse varje begäran om en mätning och var beredd på att ta in kedjorna när tecknet visas av Huvuddomaren.
5. [LINJEDOMARE]
- (a) Förutse varje begäran om en mätning och var beredd på att komma in och markera kedjeklämmans punkt när tecknet visas av Huvuddomaren.

Att skicka bollen vidare:

6. Om du har bollen men en annan domare har dödbollspunkten och den är nära linjen att nå, överräck bollen till den domaren och låt honom placera den vid den exakta plats (yardlinje och positionen i sidled) där bollen blev död.
7. Såvida du inte är Bevakaren, hjälp till med att skicka en boll vidare till den domare som kommer att placera den på den nästa punkten (Mekanik 5.8).
8. Om bollen har placerats vid dödbollspunkten i ett sidoområde och en annan boll håller på att skickas in till den nästa punkten, flytta inte bollen vid dödbollspunkten förrän ersättningsboll har utplacerats vid den riktiga platsen på tvärlinjen.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

9. Kontrollera att det inte finns något opassande som försiggår utanför din sidlinje eller i ditt lagområde, men låt inte den här uppgiften förringa dina huvudsakliga ansvarigheter innanför spelfältet.
10. Muntligt eller synligt (med bruk av tecknen [TT11] eller [TT12]) meddela Huvuddomaren om vilket försök det är och klockans status (om du är Bevakaren) och kontrollera att Huvuddomaren visar det korrekt. Underrätta honom omedelbart om ett oriktigt tecken visas. Känn till det nya avståndet till linjen att nå.
11. [LINJEDOMARE] Påminn Huvuddomaren om klockans status och, om den har stannat, påminn honom om att den ska sättas igång vid bollstarten eller vid spelklar.
- (a) Om klockan har stannat på grund av ett regelbrott, skada eller på grund av att någon har tappat hjälmen och det finns mindre än en minut kvar i halvleken, se till att Huvuddomaren vet att ett 10-sekundersavdrag är möjligt.
- (b) Var beredd på ett domslut från Huvuddomaren angående när klockan ska sättas igång när det gäller situationer med ojuste klocktaktik.
- (c) Sätt igång klockan när Huvuddomaren visar (eller borde visa) tecknet för att **starta klockan** λ [T2] om inte du är säker på att klockan ska sättas igång vid bollstarten. Upprepa *inte* Huvuddomarens tecken utan visa tecknet för klockan-vid-spelklar [TT12] vid behov för att bekräfta att klockan har satts igång.
- (d) Om matchklockan ska sättas igång vid bollstarten, sätt igång den när du ser att bollen legalt startas. Man behöver inte visa ett tecken för att bekräfta detta.
12. Om det finns arenamatchklockor, kolla att de har stannat och satts igång på ett riktigt sätt.
13. Om avbyten sker från din sida av spelfältet, kontrollera att Lag A-spelarna uppfyller kraven angående nioyardsmarkeringarna (Regel 7-1-3-b).
14. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Om spelkartetecknet har visats (eller är nära förestående), gå baklänges för att hålla dina ögon på bollen. Flytta inte blicken länge från bollen för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.

11.9.d – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller på väg mot sin position vid bollinjen:
 - (a) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot Huvuddomaren och ropa "Avbyten igång" ("*subs on*").
 - (b) Fortsätt att visa tecknet tills Huvuddomaren har tagit kontroll över processen. §
 - (c) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡
3. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet via Huvuddomaren (till en Lag A-spelare) eller Umpire eller Bakdomaren (åt en Lag B-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
4. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.
5. [LINJEDOMARE NÄR DET FINNS SKÖTARE FÖR EN ALTERNATIV FÖRSÖKSVISARE OCH LINJEN ATT NÅ-MARKÖR]
 - (a) När bollen förklaras spelklar inför det nästa försöket, beordra den alternativa försöksvisarens skötare att flytta sin visare till den nya positionen.
 - (b) När en ny linje-att-nå har upprättats och kedjan är satt, beordra den alternativa linje-att-nå markörskötare att flytta den till den nya positionen.
6. [HUVUDLINJEDOMARE] Tillbringa inte så mycket tid i samspel med kedjelaget att du nonchalerar dina andra uppgifter: att titta på spelare och att meddela dig med kollegor.

12. Bakdomare (5/6CD-mannalag)

12.1 – Frisparkar

12.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och flytta positionen (om det är lämpligt) ifall han har gjort det.
2. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelområdet.
4. Kontrollera att allt är spelklart:
 - (a) Kontrollera sidområdena för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelområdet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.
 - (c) Se till att alla Lag A-spelare är inom niyardslinjerna före sparken (Regel 6-1-2-c-5) och att ingen annan än sparkaren är mer än fem yards bakom bollen.
 - (d) Vänd dig mot spelområdet för att visa tecken att du är klar. Vänd dig bort om något på din sidlinje inte längre är klar eller om du kan se att en kollega tydligt inte är klar. § Blås i visselpipan om ditt område blir farligt oklart efter spelklart
 - (e) Endast när du är säker på att allt är klart och att dina kollegor (särskilt Umpire) är i position, håll din arm uppe tills Huvuddomaren förklarar bollen spelklar.
 - (f) Sänk din arm om ditt område inte längre är klart för spelklart. Blås i visselpipan om ditt område ej är klart efter spelklart på ett sätt som utgör fara.
5. Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

6. Iakttta om frisparken går utanför spelfältet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
7. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterferens.
8. Om du är vid en skiljelinje och sparken är kort:
 - (a) Känn till var bollen först blev berörd och av vem.
 - (b) Iakttta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (c) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (d) Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det finns ingen eller ingen retur.
9. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först är legalt berörd på spelplanen i ditt ansvarsområde.
10. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegal beröring av en kort spark
 - (b) överträdelse av din skiljelinje
 - (c) spelare på det sparkande laget (förutom sparkaren) som är mer än fem yards bakom deras skiljelinje efter spelklart
 - (d) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (e) blockeringar nedanför midjan
 - (f) illegala kiluppställningar
 - (g) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (h) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (i) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (j) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

12.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. Var i position F (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje vid Lag A:s skiljelinje.

"Onside" sparkar:

2. Stanna kvar i den normala positionen.

Friskar efter ett straff eller ett självmål:

3. När en frisk spark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

12.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. Om något inträffar som bör hindra sparken från att äga rum (t.ex. en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under varje sparkspel:

2. Om du ser att en spelare från det sparkande laget frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
3. Om klockan borde sättas igång när bollen först är legalt berörd på spelplanen, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

4. Efter att bollen sparkas, iaktta spelarna i ditt ansvarsområde (se 26.1). Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften. Flytta dig nedåt plan längs sidlinjen medan sparken är i luften. Under returen, förbli framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och domaren nedåt plan. Under ett långt språng, var vid Lag A:s mållinje före bollbäraren. Markera dödbollspunkten om den är mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen eller om bollbäraren passerar dig.
5. Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släp en flagga om det är lämpligt. Sätt en boll eller flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under ett sparkspel då sparken är kort:

6. Behåll en position ifrån vilken du kan se bollen och blockeringar av Lag A-spelare.
7. Titta särskilt efter de blockeringar som Lag A-spelare gör innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).
8. Känn till var bollen först blev berörd och av vem. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).
9. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, visa tecknet för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

12.1.d – Avancerade tekniker

1. Om en väntad onside-spark istället sparkas djupt, rör dig in på spelfältet λ och lämna sidlinjeansvaret till Linjedomaren.

12.2 – Grundläggande bollinjespel

12.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera de tecken för antalet som dina kollegor visar. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Identifiera din (eller dina) nyckelspelare (se avsnitt 16.4). Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta detta muntligt eller synligt med de andra domarna.
4. Notera tillåtna mottagare och de spelare som vanligtvis skulle vara tillåtna enligt position men som är otillåtna på grund av tröjnummer. Notera dessutom spelare (vanligtvis tight ends) som normalt skulle vara tillåtna enligt tröjnummer men som är otillåtna på grund av att en spelare är uppradad utanför dem på bollinjen.
5. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.
6. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®
7. Iaktta avbytesöverträdelser av båda lagen, t.ex.:
 - (a) avbytta spelare lämnar inte huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet

12.2.b – Utgångsläget

1. Var vanligtvis 15–20 yards eller mer från bollinjen, innanför tvärlinjerna.
2. Var djup och borta från spelare men med möjlighet att se alla mottagare, särskilt din nyckelspelare.
3. Vanligtvis kommer du att vara djupare än den djupaste backen men se till att hålla dig ur vägen för honom.
4. Favorisera uppställningens starka sida eller, om den är balanserad, den sida som har din nyckelspelare.

12.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Var alltid i position för att övervaka spelet inifrån ut.
2. Var uppmärksam på en bakfältsspelare i rörelse vid bollstarten. Justera din position vid behov för att se till att du alltid håller honom i sikte. Han blir ditt ansvar efter bollstarten om han passerar den neutrala zonen under ett passningsspel eller om han blockerar utanför tackle under ett springspel.

- Om ett regelbrott inträffar före bollstarten, behåll en position ifrån vilken du kan se alla spelare (särskilt på kanterna) som kan begå en sen tackling.

12.2.d – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

- I spel då quarterbacken omedelbart går ned på ett knä, kom fram till en dubbel Umpire-position. Berätta för andra domare att du gör det här. Använd din närvaro för att hindra osportsliga uppföranden.
- Vid upplagda "Hail Mary"-spel, börja djupare än vanligt och se till att du kan nå Lag B:s mållinje eller slutlinje före alla Lag A-spelare.

Att visa tecknet för spelarantalet:

- Tecknet för spelarantalet visas senast när det offensiva laget bryter dess huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt).
- Vanligtvis delas tecknet för spelarantalet mellan Huvudlinjedomaren, Linjedomaren och Bakdomaren.

12.3 – Springspel

12.3.a – Prioriteringar

- Iakttä agerande framför bollbäraren.
- Iakttä varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera om möjligt punkten med en markeringspåse.
- Döm om det blir en touchdown eller inte vid ett långt språng
- Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de gjorda av din nyckelspelare eller en wide receiver, tight end, ledande back eller dragande [pulling] linjeman
 - regelbrottet illegal blockering nedanför midjan som begås av din nyckelspelare och andra spelare i ditt område
 - kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna. §
 - regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
- Nå fram till mållinjen före bollbäraren för att kunna döma om det är en touchdown.

12.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Flytta dig för att iaktta spelarageranden bakom Umpire och framför bollbäraren. Ditt första steg borde normalt vara bakåt, t.o.m. under springspel. Flytta dig inte fram förrän du vet var bollen kommer att bli död.
2. Vid linjedykningar uppför mitten, rör dig inte för snabbt. Låt spelet komma mot dig.
3. När ett springspel utvecklar sig mot en sidlinje, flytta dig något mot den sidlinjen och håll bollbäraren mellan dig, sidlinjedomaren och sidlinjen. Håll dig framför spelet och undan safeties.
4. Vid långa språng, försök att hålla dig framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och flankdomaren. Var inte i vägen för spelarna.
5. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, blås i din visselpipa och flytta dig för att hantera spelarhögen. Endast om flankdomarna försenas (eller tydligt missade ett knäned eller liknande händelse) behöver du markera dödbollspunkten.
6. Var på Lag B:s mållinje innan det blir en touchdown.
7. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, rör dig ändå mot den och iaktta det fortsatta agerandet efter att bollen blir död. Vid spel då bollbäraren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, övervaka området runt omkring honom för otillbörliga ageranden. Om du är den andra domaren till området, gå utanför spelfältet efter bollbäraren och se upp för och förhindra regelbrott mot honom (Mekanik 5.9).
8. Behåll en position ifrån vilken du kan iaktta spelaraktivitet i kantområdena, särskilt vid vidöppna spel.

12.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skyddad av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhögen bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelare att komma upp ur högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden. Det är ditt särskilda ansvar att iaktta agerande nära flankdomarna medan de koncentrerar sig på framåtrörelsens främsta punkt.
4. På grund av att Bakdomaren inte särskilt ofta är direkt inblandad i springspel, är det viktigt att behålla koncentrationen genom hela matchen. Du kan vara den enda domare som iakttar ett agerande bortifrån bollen eller bakom en annan domares rygg.

12.4 – Passningsspel

12.4.a – Prioriteringar

1. Döm om passningen lyckas eller misslyckas. Medan det här först och främst gäller för passningar mot spelfältets mitt, kan du i praktiken behöva döma vilken passning som

helst där mottagaren är vänd eller vinkelrät mot dig, oavsett hans position. På liknande vis kan du behöva foga dig efter en annan domare med en bättre sikt än din, om mottagaren har ryggen mot dig.

2. Döm om touchdown vid passningar till målområdet.
 3. Iaktta den inledande kontakten av och mot din (eller dina) nyckelspelare.
 4. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) defensiv och offensiv passningsinterferens
 - (b) defensiv fasthållning och illegalt bruk av händer mot tillåtna mottagare
 - (c) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan begånget av en man i rörelse och alla mottagare mitt på spelfältet
 - (d) illegal beröring av en framåtpassning av en spelare som frivilligt klev utanför spelfältet (det här kan kräva rådfrågning med en sidlinjekollega)
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (g) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 5. Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare.
 6. Se upp för spelare som kliver utanför spelfältet bortom slutlinjen.
- När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som vid springspel (ovan).

12.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Din progression vid passningsspel är (fas A) din nyckelspelare; (fas B) din zon; (fas C) passningens mål. Se också Kapitel 16.
2. Kliv bakåt för att hålla alla mottagare framför dig. Efter bollstarten bör ditt första steg vanligtvis vara bakåt (om du inte är vid mållinjen eller slutlinjen). Flytta dig inte framåt tills du vet var bollen troligtvis kommer att bli död. Se till att du kan se blockering och kontakt av och mot alla tillåtna mottagare mitt på spelfältet. Bli aldrig passerad djupt.
3. Vid långa passningsmottagningar, var beredd på att döma om mållinjen och slutlinjen.
4. Titta på din nyckelspelare endast under det inledande agerandet efter bollstarten då det finns risk för illegal kontakt mellan mottagaren och försvararen. Växla till zonbevakning så fort risken inte längre finns.
5. Om mottagarna springer rutter in i målområdet, flytta till en position på slutlinjen.
6. Om en möjlig Lag A-mottagare frivilligt kliver utanför spelfältet i ditt område, släpp din markeringspåse eller keps för att ange detta och iaktta honom för att se om han rör vid en framåtpassning medan han fortfarande är otillåten.
7. När du blir uppmärksam på att passningen har kastats, flytta dig till en position ifrån vilken du bäst kan döma om passningen lyckas eller misslycka och om det finns interferens. Medan bollen är i flykten titta på motståndare som kämpar om bollen, inte på själva bollen.

8. Om mottagaren drivs bakåt, var beredd på att ge honom sin framåtrörelse.
9. Om du inte är den närmaste domaren, titta inte bara på mottagaren utan ◊ titta särskilt efter försvarare litet längre bort ifrån bollen som kommer in och gör mottagaren till en måltavla med deras hjälms topp eller ovanför axlarna. Det här missas ibland av den närmaste domaren. ◊
10. Om passningen kastas för långt, studsar på en spelare eller på något annat sätt inte är mottagningsbar, fortsätt att titta på spelaren (eller spelarna) för personliga regelbrott (att slå en försvarslös mottagare). Glo inte på bollen.
11. Blås i din visselpipa om du ser att bollen blir död i ditt område.
12. Om du dömer att passningen misslyckats, visa tecknet för misslyckad passning [T10].
13. När kontakt som skulle ha varit passningsinterferens äger rum under en passning som inte är mottagningsbar, visa tecknet för ej mottagningsbar passning [T17].
14. Efter en misslyckad passning, se till att den kastade bollen avlägsnas från spelfältet. Upprepa tecknet för misslyckad passning [T10] mot Huvuddomaren (och vid behov mot Umpire) ifall de inte såg det ursprungliga tecknet.
15. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle under ett springspel (ovan).
16. Vid spel där mottagaren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, bevaka området runt omkring honom med hänsyn till otillbörliga ageranden. Om du är den andra domaren till området, gå utanför spelfältet efter bollbäraren och se upp för och förhindra regelbrott mot honom (Mekanik 5.9).
17. Behåll en position ifrån vilken du kan iakttä spelaraktivitet i kantområdena, särskilt vid vidöppna spel.

12.4.c – Avancerade tekniker

1. När en spelare i luften försöker ta emot en passning nära sidlinjen eller slutlinjen, titta först på hans fötter för att se om han landar innanför spelfältet. Om han gör det, titta sedan på hans händer för att se om han har kontroll över bollen. Om du tittar på hans händer först, kan du gå miste om det ögonblick då hans fot rör vid marken (Mekanik 5.17.8).
2. Om passningen misslyckas efter att den hade kastats till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt *fanns* en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att ropa (t.ex.) "Nummer 34 var i området för passningen" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO]. @

12.5 – Mållinjespel

12.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel, samt:

1. Döm om det blir en touchdown eller inte. Det här inkluderar alla passningar in i målområdet och springspel om bollen startas utanför Lag B:s sjuyardlinje.
2. Iakttas spelares firande efter poäng.

12.5.b – Utgångsläget

1. [BOLLSTART FRÅN MELLAN LAG B:s SJU OCH 15-YARDLINJER] λ Börja i målområdet och flytta dig för att bevaka mållinjen, om inte en passning in i målområdet är trolig, i vilket fall flytta dig för att bevaka passningens slut eller den linje (mål- eller slutlinje) som det är nära.
2. [BOLLSTART FRÅN INNANFÖR B:s SJUYARDLINJE] λ Börja på slutlinjen.

12.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Flytta dig för att iakttas alla spelare i ditt ansvarsområde. Om en passning kastas in i målområdet, flytta dig till den bästa positionen för att döma passningens slut. Om passningen kastas till en djup ◊ hörna i målområdet, kommer den här positionen vanligtvis att vara på slutlinjen § mellan tvärlinjerna och nioyardsmarkeringarna.
2. Ange poäng genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för touchdown [T5] endast när du klart ser bollen bryta mållinjens plan i spelarbesittning eller om du ser en passningsmottagning i målområdet.
3. Om en spelarhög bildas vid mållinjen, kom in på spelplanen tills du kan se bollen. Om du är den närmaste domaren kan det hända att du måste gräva efter den. Kolla med andra domare att de inte såg bollbäraren tacklas (eller fumla bollen) innan han nådde fram till mållinjen.
4. Visa inte tecknet för poäng om du har kastat en flagga för ett regelbrott av det lag som gjorde poäng. Blås inte i din visselpipa eller visa något tecken om du inte är säker på spelets utgång.
5. Om du har mållinjeansvar, stå grensle över mållinjen – spring inte efter spelaren in i målområdet så länge det inte finns någon risk för besvärigheter från eller mot honom men se till att vända dig om för att hålla ögonen på honom och iakttas sena tacklingar eller osportsligt uppförande.
6. Fortsätt att visa tecknet för touchdown tills du vet att Huvuddomaren har sett det, men håll ögonen på spelarna – titta inte mot Huvuddomaren tills allt agerande har stannat. Spring inte och visa tecken samtidigt. Du bör inte upprepa andra domares tecken annat än om Huvuddomaren inte kan se deras tecken.
7. Det är särskilt viktigt vid mållinjespel att alla övervakande domare anger samma punkt för framåtrörelsen. Meddela er med varandra om tvivel råder. Visa tecken bara om du är säker.
8. Om spelets slut inte är i ditt ansvarsområde, flytta dig till en position där du kan bistå som städpatrull för fortsatt agerande runt omkring eller bort ifrån bollen.

12.6 – Returer

12.6.a – Prioriteringar

1. Iaktta bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
3. Iaktta varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en sikt som är jäms med eller nästan jäms med bollbäraren.
4. Iaktta blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
5. Iaktta varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.

12.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelarna.
2. Flytta dig mot Lag A:s mållinje i spelets följe.
3. Iaktta bollbäraren så länge han är kvar mitt på spelfältet eller tills han passerar den närmaste flankdomaren.
4. Om du tittar på en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du förväntar dig att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
5. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Fortsätt att visa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
6. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, flytta dig i alla fall mot den och iaktta det fortsatta agerandet efter att bollen blir död. Under spel då bollbäraren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, flytta dig i sidled för att övervaka området runtom honom med tanke på otillbörliga ageranden. Om du är den andra domaren till området, gå utanför spelfältet efter bollbäraren och se upp för och förhindra regelbrott mot honom (Mekanik 5.9).

12.7 – Puntar

12.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Markera sparkens slut (om det är innanför spelfältet) med en markeringspåse.
2. Döm om spelare rörde vid bollen eller inte.
3. Iakttta varje tecken för skyddad mottagning av spelare i ditt område.
4. Iakttta sparkmottagningsinterference mot en spelare i position för att ta emot sparken, om sparken kommer ned i ditt område.
5. Om sparken inte kommer ned i ditt område, iakttta spelare som *inte* har begått sparkmottagningsinterference på grund av att de blockerades av en motståndare in i returpringaren.
6. Markera alla illegala beröringspunkter med en markeringspåse.
7. Döm om undantaget för ursprunglig rörelse gäller eller inte nära mållinjen.
8. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) blockering nedanför midjan, särskilt av spelare mitt på spelfältet
 - (b) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot Lag A-spelare som försöker att komma nedåt plan
 - (c) en Lag A-spelare återvänder innanför spelfältet efter att ha frivilligt klivit utanför spelfältet under försöket (släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder)
 - (d) illegala blockeringar begångna av spelare som har visat tecknet för en skyddad mottagning
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna ®
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar §
 - (g) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
9. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar, som lämpligt.

Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

12.7.b – Utgångsläget

1. Var bakom och vid sidan av den djupaste mottagare. Bakom för att kunna titta genom honom och se den sparkade bollen. Vid sidan av för att vara ut ur hans väg men fortfarande tillräckligt nära för att kunna iakttta om han rör vid bollen eller inte, eller om en motståndare stör hans möjlighet att ta emot sparken. Ungefär fem-åtta yards bakom och

fem-åtta yards vid sidan av är ett lämpligt avstånd med tanke på springarens hastighet och väderförhållanden. §x Om det finns fler än en mottagare djupt, inta position mellan mottagarna och behåll bevakningen över dem inifrån ut.

2. [BOLLSTART FÅN INNANFÖR LAG B:s 40-YARDLINJE ELLER PUNTMOTTAGAREN ÄR INNANFÖR LAG B:s 10-YARDLINJE] ◇ I utgångsläget var på mållinjen mitt på spelfältet.
3. Var beredd på att justera din position i förhållande till vindens styrka och riktning, och sparkarens skicklighet. Flytta dig närmare den sidlinje där vinden troligtvis kommer att bära den sparkade bollen.
4. Ha en markeringspåse lätt tillgänglig och en annan till hands.
5. Bakdomaren kommer att ansvara för sparkens slut, så länge det inte slutar mycket nära en sidlinje, i vilket fall det blir den närmaste sidlinjedomares ansvar.

12.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När bollen sparkas, iakttä dess inledande bana men stirra inte på bollen i luften. Iakttä spelarna i ditt ansvarsområde (som definieras i diagrammen i avsnitt 26.4) – deras ögon kommer att berätta för dig vart bollen är på väg. Om mottagaren däremot rör sig som en lockfågel, följ inte honom – iakttä det område där bollen kommer att landa.
2. När det verkar tydligt att den sparkade bollen *inte* kommer att landa i ditt område:
 - (a) Om sparken är kort och mot en sidlinje, kommer sidlinjedomaren att överta ansvaret för bollen. Han kommer att visa slagtecknet [T28] för att ange detta.
 - (b) Behåll en position varifrån du kan övervaka agerande framför och runt om returspringaren. Om du är den närmaste domaren *förutom* den domare som övervakar puntreturspringaren, flytta dig till en plats varifrån du kan iakttä spelare som blockerar i närheten av en returspringare som är i position för att ta emot sparken. Iakttä i synnerhet de som *blockeras av en motståndare* så att de stör och som därmed är fri-tagna från straff (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Om en spelare i ditt område visar tecknet för en skyddad mottagning, var uppmärksam på att han inte blockerar innan han rör vid bollen (Regel 6-5-4).
 - (d) Tveka inte att flagga för ett regelbrott om du klart ser det äga rum i det område där du är städpatrullsdomaren, även om du är rätt långt ifrån agerandet. Meddela dig med dina kollegor för att ta reda på deras syn på agerandet.
3. När det verkar tydligt att den sparkade bollen *kommer* att landa i ditt område:
 - (a) Flytta dig till en position vid sidan av (minst 10 yards om han inte är nära sidlinjen) och något bakom mottagaren med sikte mot att vara i en 45 graders vinkel § för att döma om mottagningens giltighet.
 - (b) Om sparken först misslyckat berörs (men inte kommer i besittning) av en medlem av det mottagande laget bortom den neutrala zonen, får du visa tecknet för legal beröring [T11] för att ange en fri boll.
 - (c) Använd markeringspåsar för att markera illegala beröringspunkter och/eller var sparken slutar. Endast en domare, i samtliga fall Bevakaren, bör markera varje punkt och visa varje tecken. Om du har fler punkter än markeringspåsar, ◇ prioritera den för Lag B fördelaktigaste punkten.

- (d) Om bollen blir död därför att den mottas eller återhämtas av Lag B efter ett tecken för skyddad mottagning, eller mottas eller återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3].
 - (e) Om bollen inte mottas och fortsätter djupare än mottagaren, följ bollen och var beredd på att döma om dess status. Stanna tillräckligt långt bort ifrån den att det inte finns någon risk för att den rör dig.
 - (f) Om bollen närmar sig mållinjen, var på mållinjen för att döma om den går in i målområdet. Andra domare kommer att övervaka spelarna.
 - (g) Om bollen går in i målområdet (oberörd av Lag B på spelplanen) eller blir död i Lag B:s besittning i målområdet, blås i din visselpipa och visa tecknet för touchback [T7], och upprepa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
 - (h) Om sparken återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknen för timeout [T3], illegal beröring [T16] och första försök [T8]. Flyktig beröring av bollen av en spelare från det sparkande laget bör inte tolkas som kontroll över bollen.
 - (i) Om bollen slutar rulla i ditt område, försäkra dig om att ingen spelare försöker återhämta den innan du blåser i din visselpipa och visar tecknet för timeout [T3].
4. Under returen, svara som beskrivet i avsnittet för "Returer" (se ovan).

12.7.d – Avancerade tekniker

1. Om Lag B inte ställer upp i en uppställning för en puntretur (d.v.s. inga djupa mottagare), inta din vanliga position vid ett bollinjeförsök. Det här är berättigat därför att, om Lag A ändå sparkar bollen djupt, kommer det inte att finnas någon spelare där som du ska bevaka. Om bollen sparkas djupt anpassa din position därefter men endast den närmaste domaren bör behöva iaktta den. De andra domarna bör iaktta spelarna. §
2. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till vanlig övervakning för spring- eller passningsspel.
 - (a) Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara på det som du vanligtvis skulle för den typen av spel.
 - (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen som lämpligt.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.

12.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

12.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Döm om sparkmålsförsöket lyckas eller misslyckas. Du delar det här ansvaret med Linjedomaren (om han inte stannar vid bollinjen, i vilket fall du ensamt har ansvar).
2. Iaktta illegal beröring av bollen eller bollslag.
3. Iaktta spelares firande efter poäng.

4. Notera numren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare och iaktta om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
5. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar, som lämpligt.

Om det blir en sparkretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

12.8.b – Utgångsläget

1. Inta position ungefär en yard bakom den målstolpe som är längst ifrån pressboxen. Det är ditt ansvar att döma om bollen passerar innanför din målstolpe. Det är dessutom ditt ansvar att döma om bollen passerar ovanför målribban. Linjedomaren ansvarar för den andra målstolpen.

12.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Iaktta bollen från spark tills det blir tydligt om försöket kommer att lyckas eller inte.
2. Om du anser att sparken har lyckats, meddela dig ("bra", nicka) med din kollega bakom stolparna (om det finns någon), kom ut tillsammans mellan målstolparna (ungefär en yard in i målområdet) och visa tecknet för poäng [T5] medan du stannar.
3. Om du anser att sparken har misslyckats, visa tecknet för inga poäng [T10]. Om sparken är ute på din sida, får du också visa @ tecknet för en spark utanför [TT15]. Visa *inte* tecknet för touchback.
4. Håll kvar tecknet i minst fem sekunder och tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
5. Blås i din visselpipa när sparkresultatet är tydligt. Det finns inget behov att vänta tills bollen rör vid marken (eller något annat) så länge det är klart vad sparkens resultat är/blir. §
6. Om sparken är kort eller blockeras och bollen kommer i Lag B:s besittning, flytta dig till en position ifrån vilken du kan döma sparkspelet som en punt.

12.8.d – Avancerade tekniker

1. Vid långa sparkmålsförsök (d.v.s. om bollen startas från utanför Lag B:s 20-yardlinje), är det tillåtet att enbart Bakdomaren går bakom målstolparna och att Linjedomaren inledningsvis är i sin vanliga position på bollinjen. Det här heter "En domare"-mekanik. I så fall var tre-fem yards bakom målstolparna i en position där du bekvämt kan se båda målstolpar utan att belasta nacken. ◊
2. Var uppmärksam på de fall då sparken blockeras eller det finns en dålig bollstart. Det här gäller också om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning.
 - (a) Stanna i din position så länge det finns möjlighet för ett försök med droppspark. § Om ett spring- eller passningsspel utvecklar sig, avläs spelet och besvara på ett lämpligt sätt.
 - (i) Vid ett tydligt springspel eller passningsspel som inte når till mållinjen, kan du behöva komma inåt plan och övervaka mållinjen.

(ii) Stanna på slutlinjen om en passning mot målområdet är möjlig. x

3. Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer. §

12.9 – Efter varje försök

12.9.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande vid död boll av spelare från båda lag.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt och att antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå är nära eller har passerats och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren och Umpire.
 - (c) Bevaka flaggor (och markeringspåsar, om lämpligt) som har kastats av kollegor.
 - (d) Se till att alla straff utmäts korrekt.
5. Kolla för skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
6. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Sätt igång spelklockan vid behov, varsla om 10 sekunder och kasta en spelfördröjningsflagga om klockan när 0 innan bollen sätts i spel.
7. Tillåt berättigade begäran om timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
8. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
9. Hjälptill med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.
10. Om du inte bevakar spelet, hjälptill med att hålla ordningen på spelfältet genom att flytta dig mot den punkt där spelet slutade.

12.9.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du är Bevakaren, kontrollera om linjen att nå har passerats.
 - (a) Om det har det, visa tecknet för timeout [T3]. Sedan allt agerande har avslutats, x visa tecknet för första försök [T8 eller TT35]. Håll tecknet kvar tills du vet att Huvuddomaren är klar över det. @
 - (b) Om du är osäker på om linjen att nå har passerats, visa tecknet för timeout [T3] och ropa "Nära" ("Close"). Uppmuntra Huvuddomaren att komma och själv titta.
 - (c) Placera bollen på marken endast på den *verkliga* dödbollspunkten – aldrig på en punkt jäms med den.
 - (d) Om spelet slutade innanför spelfältet, underrätta Huvuddomaren att klockan ska sättas igång vid spelklar genom att visa honom tecknet för att klockan går [TT12].
2. [NÄR EN 40-SEKUNDERSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det här kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att starta klockan [T2] §

eller för misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt i stället. Visa endast *ett* tecken.

3. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skadetimeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.
4. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om en 40-sekundersklocka borde sättas igång enligt reglerna:
 - (a) Om det finns en arenaspelklocka, kolla att den har satt igång kort efter spelets slut.
 - (b) Om det inte finns en arenaspelklocka, sätt 40-sekundersklockan igång kort efter spelets slut.

Att skicka bollen vidare:

5. Om du har bollen men en annan domare har dödbollspunkten och den är nära linjen att nå, överräck bollen till den domaren och låt honom utplacera den vid den exakta punkt (yardlinje *och* position i sidled) där bollen blev död.
6. Såvida du inte är Bevakaren, hjälp till med att skicka en boll vidare till den domare som kommer att placera den på den nästa punkten (Mekanik 5.8).
7. Om bollen har placerats vid dödbollspunkten i ett sidoområde och en annan boll håller på att skickas till den nästa punkten, flytta inte bollen vid dödbollspunkten förrän ersättningsbollen har utplacerats på den riktiga platsen vid tvärlinjen.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

8. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Om spelklartecknet har visats (eller är nära förestående), gå baklänges för att hålla dina ögon på bollen. Flytta inte blicken från bollen särskilt länge för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.
9. Om bollen inte är spelklar efter att man har kommit 20 sekunder in i spelklockans räkning (Regel 3-2-4-b-3), visa tecknet [TT29] till Huvuddomaren att spelklockan bör återställas till 25 sekunder.
10. Om det inte finns en synlig spelklocka ◊ när det finns ungefär 10 sekunder kvar på spelklockan, lyft en hand högt upp i luften [tecknet T7] tills antingen bollen startas eller en spelfördröjningsflagga kastas. Visa inte något annat tecken (t.ex. en nedräkning).

12.9.c – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, nära till eller på väg mot sin position vid bollen:
 - (a) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot Huvuddomaren och ropa "Avbyten igång" ("*subs on*").

(b) Fortsätt att visa tecknet tills Huvuddomaren har tagit kontroll över processen. §

(c) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡

3. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet genom Huvuddomaren (till en Lag A-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
4. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.

13. Huvudlinjedomare och Linjedomare (6D/7/8-mannalag)

13.1 – Frisparkar

13.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och byta positionen (om det är lämpligt) ifall han har gjort det.
2. Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelfältet.
4. Kontrollera att allt är klart för spel:
 - (a) Kontrollera sido- och målområden för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelfältet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.

(c) Vänd dig mot spelfältet för att visa tecken att du är redo. Vänd dig bort ifrån spelfältet om något på din sidlinje blir oklart eller om du kan se att en kollega tydligt inte är redo. § Blås i visselpipan om ditt område blir farligt oklart efter spelklart.

5. Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

6. Iaktta om frisparken går utanför spelfältet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
7. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterference.

8. Om du är vid en skiljelinje och sparken är kort:
 - (a) Känn till var bollen först blev berörd och av vem.
 - (b) Iaktta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (c) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (d) Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det finns ingen eller ingen retur.
9. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först legalt berörs på spel-fältet i ditt ansvarsområde.
10. Döm om bollen blir död i målområdet eller inte.
11. Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet. Det här ansvaret sträcker sig ända till Lag A:s tvåyardlinje.
12. Markera punkten för varje bakåtpassning, överräckning eller fummel i ditt område med en markeringspåse.
13. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegal beröring av en kort spark
 - (b) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (c) blockeringar nedanför midjan
 - (d) illegala kiluppställningar
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (g) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (h) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

13.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. [HUVUDLINJEDOMARE] Var i position C (se 26.1) vid Lag B:s mållinje utanför sidlinjen mittemot spelfältets pressboxsida.
2. [LINJEDOMARE] Var i position B (se 26.1) vid Lag B:s mållinje utanför sidlinjen på spel-fältets pressboxsida

"Onside" sparkar:

3. [LINJEDOMARE]
 - (a) [I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] Flytta till position D (se 26.1) utanför press-boxens sidlinje vid Lag B:s skiljelinje.
 - (b) [I U7-8 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Stanna i den normala positionen.
4. [HUVUDLINJEDOMARE]

- (a) [I U6-7 UPPSTÄLLNING (6/7-MANNALAG)] λ Flytta till position E (se 26.1) utanför sidlinjen mitt emot pressboxen vid Lag B:s skiljelinje.
- (b) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Stanna i den normala positionen.

Friskparkar efter ett straff eller självmål:

5. När en friskpark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

13.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)**Före sparken:**

1. Om något inträffar som bör hindra sparken från att äga rum (t.ex. om en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under alla sparkspel:

2. Om du ser en spelare från det sparkande laget frivilligt kliva utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
3. Om klockan borde sättas igång när bollen först legalt berörs på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

4. Efter att bollen sparkas, iakttå spelarna i ditt ansvarsområde (se 26.1). Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften.
5. Om sparken riskerar att hamna i målområdet, stanna kvar vid mållinjen (undan alla spelare) för att döma om en touchback. Om bollen kan vara på väg mot en pylon, var där för att kunna döma om bollen går utanför ifrån spelplanen eller målområdet.
6. Om bollen och minst en spelare går djupt in i målområdet, flytta dig för att övervaka slutlinjen.
7. Om bollen uppenbart är på väg mot den motsatta sidan av spelfältet i förhållande till dig, flytta dig uppåt plan ungefär 10 yards för att få en bättre/annorlunda vinkel på ledande blockeringar och alla illegala kilar.

8. Om en touchback äger rum: \diamond

- (a) Blås hårt i din visselpipa för att hindra vidare agerande.
 - (b) Flytta dig inåt plan framför den mottagare som har bollen.
 - (c) Visa tecknet för touchback [T7].
9. Under en djup avspark, följ bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och domarna uppåt plan.
 10. Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släpp din flagga om det är lämpligt. Placera en boll eller flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under sparkspel då sparken är kort:

11. Behåll en position ifrån vilken du kan se bollen och blockeringarna av Lag A-spelare.
12. Känn till var bollen först berördes och av vem. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).
13. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, visa tecknet för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

13.1.d – Avancerade tekniker

1. Om det blir en touchback, fortsätt att iaktta mottagaren ifall han blir utsatt för ett regelbrott.
2. De djupa domarna får justera sin position utifrån faktorer såsom vinden och den kända fotstyrkan hos sparkaren. Det är dock viktigt att vara vid mållinjen (och särskilt vid pylonen) innan bollen hamnar där i kritiska situationer.

13.2 – Grundläggande bollinjespel

13.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Iaktta för tidiga starter i allmänhet och i synnerhet av linjemän och backar på din sida av uppställningen.
3. Iaktta offside (och andra bollinjeöverträdelser) av Lag B-spelare (särskilt de mellan dig och bollen).
4. Iaktta illegal rörelse av Lag A-spelare på din sida av uppställningen.
5. Iaktta illegala skiften (Lag A kom aldrig i "set" position eller ingen ensekundspaus efter samtidig rörelse av fler än en Lag A-spelare).
6. Iaktta bollstartens regelenlighet.
7. Om det finns ett regelbrott före bollstarten, hejda allt agerande genom att tuta i din visselpipa och visa timeouttecknet [T3].
8. Förutse om spelet är ett spring- eller passningsspel genom att avläsa de inre linjemännens inledande agerande. Om de flyttar sig bakåt är det troligt att ett passningsspel kommer att utveckla sig. Om de anfaller framåt eller drar [*pull*], är det troligt att ett springspel kommer att utveckla sig.
9. Identifiera din (eller dina) nyckelspelare (se avsnitt 16.5 och 16.6). Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta detta muntligt eller synligt med de andra domarna.
10. Notera tillåtna mottagare och de spelare som vanligtvis skulle vara tillåtna genom positionen men som är otillåtna på grund av tröjnumret. Notera dessutom de spelare (vanligtvis tight ends) som normalt skulle vara tillåtna enligt tröjnumret men som är otillåtna på grund av att en spelare är uppradad utanför dem på bollinjen.
11. Titta på tackle på din sida av uppställningen om det inte finns en tight end på din sida.

12. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen, så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.
13. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®
14. Iaktta avbytesöverträdelser av båda lagen (särskilt det lag som är på din spelfältssida), t.ex.:
 - (a) avbytta spelare lämnar inte huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) avbytta spelare inte borta från spelfältet före bollstarten
 - (c) avbytare kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet
15. Se till att tränare och avbytare är bakom tränarrutans linje och att din sidlinje är hinderfri.
16. [HUVUDLINJEDOMARE] Notera om kedjorna och försöksvisaren är i deras rätta positioner men förhindra spel endast om det finns ett allvarligt problem.
17. Iaktta uppställningens regelenlighet, i synnerhet att det inte finns fler än fyra spelare i bakfältet.
18. Ange Lag A:s bollinje med den fot som är närmast deras mållinje.
19. När den Lag A-spelare som är närmast dig inte är på bollinjen, ange detta genom att visa tecknet för "av linjen" [TT1].
20. Kolla om alla Lag A-spelare har uppfyllt kravet på att vara innanför nioyardsmarkeringarna.

13.2.b – Utgångsläget

1. Var där du kan se hela den neutrala zonen och bollen vid bollstarten.
2. Vanlig position vid bollinje-försök är i den neutrala zonen, på eller utanför sidlinjen.
3. [HUVUDLINJEDOMARE] Var på den sida av spelfältet som är mitt emot pressbox.
4. [LINJEDOMARE] Var på pressboxens sida av spelfältet.
5. Inta aldrig en plats som begränsar spelarnas position eller rörelse.

13.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. I händelse av plötslig rörelse av Lag A-spelare, kom snabbt in och överlägg med Umpire för att avgöra vilket lag som var ansvarigt.
2. Om en eller flera Lag B-spelare kliver in i den neutrala zonen, iaktta reaktionen hos Lag A-spelare som kan vara hotade. Håll utkik efter när Lag B-spelare återgår till deras egen sida av den neutrala zonen.
3. Om ett regelbrott inträffar före bollstarten, blås i din visselpipa, kasta din flagga och visa tecknet för timeout [T3]. Kom snabbt in till den nästa punkten för att förhindra spel och för att överlägga med Umpire och den andra flankdomaren om domen. Om regelbrottet är däremot utom allt tvivel, får du visa ett strafftecken i miniatyrformat [t.ex. T18, T19 eller T21] till Huvuddomaren utan att komma hela vägen in.

13.2.d – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller inte) din inledande position:

1. Du får en mycket bättre överblick över det hela från en position långt åt sidan. Det förhindrar också dig från att bli fångad i ett "sweep" spel eller ett "out" passningsmönster.
2. Det är helt lämpligt att vara sex fot utanför spelfältet, särskilt om spelare är uppradade nära sidlinjen. I mållinjesituationer kan det hända att du vill vara ännu längre ut till sidan.
3. Om en Lag A-spelare frågar dig om han är på eller av bollen, informera honom om hur han kan använda dina tecken för att själv ta reda på det. Säg inget till spelaren som skulle kunna få honom att flytta sig omedelbart före bollstarten. Svara inte på frågor som "Är jag på/av linjen?" med ett ja/nej svar, eftersom du kan ha hört frågan fel. Det faktum att du anger linjen med din fot och inte visar tecknet för "av linjen" är tillräckligt för att visa för alla intresserade att den spelare som är närmast dig är på linjen. Inget extra tecken är nödvändigt eller önskvärt. x

13.3 – Springspel

13.3.a – Prioriteringar

1. Iakttä bollbäraren och agerande runt omkring honom.
2. Blås i din visselpipa och markera framtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död mitt på fältet eller på din sida av spelfältet. Det här ansvaret sträcker sig ända fram till Lag B:s tvåyardlinje. Om bollen går mot den andra sidan av spelfältet, stöd din kollega på den andra sidan av spelfältet genom att antingen uppskatta dödbollspunkten eller spegla hans punkt.
3. Iakttä varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
4. Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de som är gjorda av en wide receiver, tight end, ledande back eller dragande [pulling] linjeman
 - (b) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan av spelare på din sida av uppställningen
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar @
 - (d) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (e) personliga regelbrott mot quarterbacken efter att han har överräckt eller underhandkastat bollen vid spel bortifrån dig.
5. Döm (med bistånd från Huvuddomaren (eller Centerdomaren) § vid passningar från djupt i bakfältet) om en passning är bakåt eller framåt och visa omedelbart tecknet för bakåtpassning [TT5] om passningen tydligt är bakåt. Notera varje bakåtpassningstecken från Huvuddomaren (eller Centerdomaren). § Försök inte att döma om en passning/fummel om passaren träffas – låt Huvuddomaren göra det. §

13.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om språnget kommer mot din sida av spelfältet:
 - (a) Slå till reträtt i en vinkel till utanför spelfältet och vid behov mot Lag A:s slutlinje.
 - (b) Överta övervakning av bollbäraren då han närmar den neutrala zonen i ditt område.
 - (c) Låt bollbäraren komma förbi dig. Följ honom sedan nedåt plan tills bollen blir död och håll dig undan alla andra spelare.
 - (d) När bollen blir död, blås i din visselpipa och flytta dig till en punkt jäms med framåtrörelsens främsta punkt.
 - (e) Om bollen blir död innanför spelfältet och nära sidlinjen, var beredd på att ta emot framåtrörelsen från din kollega med hjälp av mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*] om bollbäraren drivs bakåt mot dig.
2. Om språnget går uppför mitten:
 - (a) Håll dig till sidan men ungefär jäms med bollbärarens framåtrörelse.
 - (b) Kom in mot mitten när spelet är död för att döma om framåtrörelsen. Kom in tills du träffar motstånd (hoppa inte över spelare). Undantag: kom inte in om Lag A är igång med ett brådslande anfall [*hurry-up offense*] (eller borde vara det) och klockan går.
 - (c) Blås i din visselpipa endast om du klart kan se bollen och spelaren i besittning.
3. Om språnget går mot den motsatta sidan av spelfältet:
 - (a) Håll dig till sidan men ungefär jäms med bollbärarens framåtrörelse.
 - (b) Håll ögonen öppna för billiga knep bakom spelet.
 - (c) Behåll fokus – var uppmärksam på riktningssbyten [*reverses*]
 - (d) När bollen blir död, flytta dig till en punkt jäms med dödbollspunkten. Blås inte i din visselpipa.
 - (e) Om din kollega på den motsatta sidan av spelfältet inte snabbt kan komma till dödbollspunkten, (t.ex. på grund av att bollen blir död nära sidlinjen eller bollbäraren drivs ◊ tillbaka):
 - (i) Bistå honom genom att stanna i position jäms med din bästa bedömning på framåtrörelsens främsta punkt (mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*]) men var inte påträngande om det här.
 - (ii) Håll den här positionen tillräckligt länge att han får möjlighet att spegla din punkt om han inte kan bedöma den själv, men släpp det när Bevakaren tydligt anger sin egen punkt för framåtrörelsen.
 - (iii) Om Bevakaren markerar en mycket felaktig punkt, dra diskret hans uppmärksamhet till din punkt.
4. Vid ett långt språng:
 - (a) Följ spelet och behåll så god sikt som möjligt på bollbäraren och spelarna närmast honom. Var beredd på att närma dig när bollen blir död och markera framåtrörelsens främsta punkt.

- (b) Ibland kan den djupa flankdomaren vara i en bättre position än dig för att övervaka bollbäraren, i vilket fall kan han vara den som förklarar bollen död och markerar framåtrörelsen. Däremot bör inte det här vara normal praxis – häng med i spelet!
5. Om språnget slutar bakom bollinjen:
(a) Bistå Huvuddomaren (eller Centerdomaren) § med att bestämma framåtrörelsen.
6. Stanna utanför spelfältet tills du är säker på att bollen är på väg att bli död. Vänd aldrig ryggen mot bollen.

Att bevaka dödbollspunkten:

7. När du markerar framåtrörelsen, gå mot dödbollspunkten när spel i ditt område tillåter det. Bilda räta vinklar, d.v.s. flytta dig parallellt med sidlinjen och sedan inåt, i stället för diagonalt. Det här är särskilt viktigt vid avgörande spel som slutar nära linjen att nå eller mållinjen och där det kan vara kritiskt att *sälja* punkten (Mekanik 5.21) @
8. Var uppmärksam på att bevaka framåtrörelsens främsta punkt när bollbäraren drivs ◇ tillbaka, men titta på bollbäraren (och agerande mot honom), inte punkten. Hoppa inte över eller passera spelare för att nå framåtrörelsens främsta punkt; håll dem framför dig. Släpp din markeringspåse *endast* om du tvingas lämna din punkt.
9. Om bollen går utanför spelfältet på din sida av spelfältet, visa tecknet för timeout [T3]. Vanligtvis ansvarar du för framåtrörelsen ända fram till Lag B:s tvåyardlinje. Såttillvida att den djupa flankdomaren inte är mycket närmare än du, förflytta dig till dödbollspunkten när spelare har lämnat det omedelbara området. Stanna vid sidlinjen och iaktta allt fortsatt agerande i området utanför spelfältet.
10. Om det är absolut nödvändigt, markera dödbollspunkten med din markeringspåse och gå utanför spelfältet för att förhindra/hejda fortsatt agerande.
11. När allt agerande har stannat, hjälp till (om det behövs) med att hämta/skicka en annan boll till Placeraren (Mekanik 5.8).
12. Om bollen blir död inom ungefär 10 fot från sidlinjen och klockan inte borde stanna av någon annan orsak, visa tecknet för att sätta klockan igång [T2].
13. Om bollbäraren går utanför spelfältet i den djupa flankdomarens område, gå lika långt in i lagområdet som bollbäraren och iaktta alla ageranden mot honom.

13.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skyddad av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelarna att ta sig upp från högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den domare som är närmast dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden.

Särskilda typer av springspel:

4. Vid "pitchout option" spel mot din spelfältssida:

- (a) Flytta dig in i bakfältet för att iaktta agerande mot den back som släpar efter (varje offensiv spelare i position att ta emot en bakåtpassning), tills bollen underhandkastas eller quarterbacken vänder uppåt plan.
- (b) Om bollen underhandkastas, ansvarar du för den lösa bollen och för agerande av och mot den back som släpar efter.
- (c) Om bollen inte underhandkastas, är quarterbacken ditt ansvar när han vänder uppåt plan precis som under vilket springspel som helst, och Huvuddomaren övertar ansvaret för den back som släpar efter.

Allmänna råd:

5. Det är bättre att övervaka bollbäraren för tidigt än för sent. Du kan förlåtas om du missar en fasthållning men du kommer aldrig att förlåtas om du missar en fummel.
6. Även om bollen är på den andra sidan av spelfältet, kan det vara att du har bättre sikt över språngets slut än den närmaste domaren. Om bollbäraren är vänd mot dig eller håller bollen i den hand som är närmast dig eller snurras runt mot dig under tacklingen, kan du behöva bistå din kollega.
7. Om du är Bevakaren och språnget slutar nära linjen att nå, måste du komma hela vägen in och placera bollen *precis* vid dödbollspunkten.

13.4 – Passningsspel

13.4.a – Prioriteringar

1. Döm om passningen lyckas eller misslyckas. Medan det här först och främst gäller för passningar mot din sida av spelfältet, kan du i praktiken behöva döma vilken passning som helst där mottagaren är vänd eller vinkelrät mot dig, oavsett hans position. På liknande vis kan du behöva foga dig efter en annan domare med en bättre sikt än din, om mottagaren har ryggen mot dig.
2. Iaktta den inledande kontakten av och mot din (eller dina) nyckelspelare.
3. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) defensiv och offensiv passningsinterferens
 - (b) defensiv fasthållning och illegalt bruk av händer mot tillåtna mottagare
 - (c) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan av spelare på din sida av uppställningen
 - (d) illegal beröring av en framåtpassning av en spelare som frivilligt klev utanför spelfältet
 - (e) otillåtna mottagare nedåt plan
 - (f) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motspelare till måltavla ovanför axlarna
 - (g) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, **saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar** ®
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död

4. Döm om en framåtpassning kastades ifrån bakom eller bortom den neutrala zonen. Var också beredd på att hjälpa till med att avgöra om bollen passerade den neutrala zonen före en framåtpassning.
 5. Döm om en framåtpassning passerade den neutrala zonen eller inte.
 6. Döm om en snabb λ quarterbackpassning gick framåt eller bakåt. Använd tecknet för bakåtpassning [TT5] omedelbart om passningen är bakåt. Försök inte att döma om passning-/fummel om passaren träffas –låt Huvuddomaren göra det. §
 7. Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet (på din sida av spelfältet) om bollen blir död bakom den neutrala zonen.
 8. Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, eller om passningen tydligt inte nådde den neutrala zonen.
 9. Var uppmärksam på spelare som går utanför spelfältet över sidlinjen eller slutlinjen.
- När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som under springspel (ovan).

13.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Stanna kvar vid bollinjen (eller ta ett steg in i det offensiva bakfältet) för att kunna döma om en passning kastades från bakom eller bortom den neutrala zonen och om passningen passerade den neutrala zonen. Stanna kvar där tills en passning kastas som du är säker kommer att passera den neutrala zonen och rör dig sedan nedåt plan för att komma till en position där du kan iakttä passningens troliga mål. x
2. Iakttä din nyckel endast under det inledande agerandet efter bollstarten när det finns risk för illegal kontakt mellan mottagaren och försvararen. Växla till zonbevakning så snart den risken inte längre finns.
3. Om en möjlig Lag A-mottagare frivilligt kliver utanför spelfältet i ditt område, släpp din markeringspåse eller keps för att ange detta och iakttä honom för att se om han rör vid en framåtpassning medan han fortfarande är otillåten.
4. När du märker att passningen har kastats, rör dig till en position ifrån vilken du bäst kan döma ifall passningen är lyckad eller misslyckad och ifall det finns interference. Medan bollen är i luften titta på motståndare som kämpar om bollen, inte på själva bollen.
5. Om mottagaren drivs tillbaka, var beredd på att ge honom hans framåtrörelse. Det här är särskilt fallet när mottagaren är nära en sidlinje, och du kan ha behov för mekanik tvärs över fältet [*cross field mechanics*]. Om mottagaren är på din sida av spelfältet, kan det hända att den andra flankdomaren har den bästa framåtrörelsen. Ta din punkt från honom. Om mottagaren är på den motsatta sidan av spelfältet, kan det hända att du har den bästa punkten. Bjud din kollega på en punkt.
6. Om du inte är den närmaste domaren, titta inte bara på mottagaren utan \diamond titta särskilt efter försvarare längre bort ifrån bollen som kommer in och gör mottagaren till en måltavla med hjälmens topp eller ovanför axlarna. Det här missas ibland av den närmaste domaren. \diamond
7. Om passningen kastas för långt, studsar på en spelare eller på något annat sätt inte är mottagningsbar, fortsätt att titta på spelaren (eller spelarna) för personliga regelbrott (att slå en försvarslös mottagare). Glo inte på bollen.

8. Blås i din visselpipa om du ser att bollen blir död i ditt område.
9. Om passningen kastas till den motsatta sida av spelfältet i förhållande till dig, är ditt första ansvar att hålla reda på ageranden på din sida av spelfältet och i mittfältet. Om du är dock 100 % säker på vad du ser där borta kan du hjälpa till med att döma lyckad/misslyckad, passningsinterference, illegal hjälmkontakt och framåtrörelse.
10. När du dömer passningsmottagningar där sidlinjen är inblandad, visa bara ett tecken. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] om passningen döms som misslyckad. Visa tecknet för timeout [T3] om passningen döms som mottagen och bollbäraren sedan går utanför spelfältet (Mekanik 5.9). Visa tecknet för att sätta klockan igång [T2] om passningen mottas och bollbäraren förklaras som tacklad innanför spelfältet. Vilket tecken som än visas, bör det upprepas två eller tre gånger för att maximera sannolikheten att andra domare ser det. Kom ihåg att titta mot den andra domaren på din sidlinje innan du visar något tecken för en mottagen passning. Nicka "ja" mot honom för att ange en mottagen passning. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] du anser att den är misslyckad.
11. När kontakt som skulle ha varit passningsinterference äger rum vid en passning som inte är mottagningsbar, visa tecknet för ej mottagningsbar passning [T17].
12. Om det är oklart om passningen eller passaren passerade den neutrala zonen eller inte, visa tecknet för den neutrala zonen sida [TT42] mot den lämpliga sidan. Behåll/upprepa tecknet tills de andra berörda medlemmarna av domarlaget har sett det.
13. Efter en misslyckad passning, få tag på en boll från bollpersonen och skicka den vidare för att återge bollen till Placeraren (Mekanik 5.8).
14. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle under ett springspel (ovan).
15. Behåll en position ifrån vilken du kan se spelaraktivitet i kantområdena, särskilt vid vidöppna spel.

13.4.c – Avancerade tekniker

1. När en spelare i luften försöker att ta emot en passning nära sidlinjen eller slutlinjen, titta först på hans fötter för att se om han landar innanför spelfältet. Om han gör det, titta sedan på hans händer för att se om han har kontroll över bollen. Om du tittar först på hans händer, kan du gå miste om det ögonblick då hans fot rör vid marken (Mekanik 5.17.8). Upprätta ögonkontakt med någon sidlinjekollega vid spelets slut innan du visar något tecken.
2. Var alltid beredd på att komma tillbaka för att döma spel nära den neutrala zonen förutom agerande vid sidlinjen. Om den möjliga passaren bestämmer sig för att springa med bollen, måste du bevaka honom när han väl är förbi den neutrala zonen.
3. Om passningen misslyckas efter att den kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare eller om passningen tydligt inte når fram till den neutrala zonen, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt *fanns* en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att (t.ex.) ropa "Nummer 34 var i området för passningen" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO].@

4. Om du iakttar att passningen berörs, visa tecknet för legal beröring av en framåtpassning [T11]. Tecknet bör vanligtvis visas vid passningar som berörs i det offensiva bakfältet men nästan omärklig (i förhållande till åskådarna) beröring nedåt plan kan också anges på det här viset. Det är inte nödvändigt att visa det när passningen tydligt är berörd (t.ex. när en defensiv linjeman slår den ned i marken).
5. Om spelet slutar nära linjen att nå, måste du komma hela vägen in och placera bollen vid den *exakta* dödbollspunkten.

13.5 – Mållinjespel

13.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel, samt:

1. [VID LAG B:s MÅLLINJE] Döm om det blir en touchdown eller inte.
2. [VID LAG A:s MÅLLINJE] Döm om det blir ett självmål eller inte.
3. Iaktta spelarnas firande efter poäng.

13.5.b – Utgångsläget

1. Inta den vanliga positionen vid bollinjespelsförsök men långt mot sidan så att du inte fångas i ett snabbt spel mot sidan (se också 13.2.d.2).
2. Du har förstahandsansvaret för Lag B:s mållinje om bollen startas på eller innanför Lag B:s sjuyardlinje.
3. Du har förstahandsansvaret för Lag A:s mållinje om bollen startas på eller innanför Lag A:s femyardlinje. §

13.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du ansvarar för ett lags mållinje, flytta dig *omedelbart* efter bollstarten direkt mot den för att döma om poäng eller en precis framåtrörelse.

[VID LAG B:s MÅLLINJE]:

2. Vid springspel måste du vara på mållinjen före bollbäraren för att döma om bollen genomtränger planen. Flytta dig *inte* mot Lag A:s bakfält för att släppa spelare förbi dig.
3. Om du ser att bollbäraren hejdas före mållinjen, blåsa i din visselpipa, kom in och sälj dödbollspunkten. Om det är lämpligt, ropa "Kort" för att berätta för dina kollegor om det.
4. Vid ett passningsspel, flytta dig omedelbart till mållinjen och svara sedan på spelet. Om passningen kastas till en punkt före mållinjen, stanna på linjen för att döma om planens genomträngning. Om passningen kastas in i målområdet, flytta dig till den bästa positionen för att döma passningens slut.
5. Ange poäng genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för touchdown [T5] endast när du klart ser bollen bryta mållinjens plan i spelarbesittning eller om du ser en passningsmottagning i målområdet.

[VID LAG A:s MÅLLINJE]:

6. [BOLLSTART FRÅN INNANFÖR LAG A:s FEMYARDLINJE] Var beredd på att flytta tillbaka till mållinjen för att döma om ett möjligt självmål. §
7. Ange ett självmål genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för självmål [T6] endast när du klart ser att bollbäraren är tacklad eller utanför spelområdet bakom mållinjen.

[VID BÅDA MÅLLINJER]:

8. Om en spelarhög bildas vid mållinjen, kom in på spelområdet tills du kan se bollen. Om du är den närmaste domaren kan det hända att du måste gräva efter den. Kolla med andra domare att de inte såg bollbäraren tacklas (eller fumla bollen) innan han nådde fram till mållinjen.
9. Om du har mållinjeansvar och du behöver flytta dig ut ur spelarnas väg när de kommer mot dig, flytta dig längre ut utan att lämna mållinjen.
10. Visa inte tecknet för poäng om du har kastat en flagga för ett regelbrott som begåtts av det lag som gjorde poäng. Blås inte i din visselpipa eller visa något tecken om du inte är säker på spelets utgång.
11. Om du har mållinjeansvar, stå grensle över mållinjen – spring inte efter spelaren in i målområdet så länge det inte finns en risk för besvärigheter av eller mot honom men se till att vända dig om för att hålla ögonen på honom och iaktta sena tacklingar eller osportsligt uppförande.
12. Fortsätt att visa tecknet för touchdown eller självmål tills du vet att Huvuddomaren har sett det, men håll ögonen på spelarna – titta inte mot Huvuddomaren tills allt agerande har stannat. Spring inte och visa tecken samtidigt. Du bör inte upprepa andra domares tecken med mindre att Huvuddomaren inte kan se deras tecken.
13. Det är särskilt viktigt vid mållinjespel att alla övervakande domare anger samma punkt för framåtrörelsen. Meddela er med varandra om tvivel råder. Visa tecken bara om du är säker.

13.5.d – Avancerade tekniker

1. [LINJEDOMARE] Informera de djupa domarna om bollinjens yardlinjenummer. Meddela (helst muntligt) vem som har ansvaret för mållinjen.
2. Vid springspel mot mållinjens pylon, ge högre prioritet till att döma mållinjen än sidlinjen. Den djupa flankdomaren på din sida kan hjälpa till med sidlinjen – endast du kan döma mållinjen.
3. Vid tredje eller fjärde försök och kort till linjen att nå, behandla linjen att nå som mållinjen.
4. Om linjen att nå är nära mållinjen, är din första prioritering mållinjen. Kom tillbaka från mållinjen till linjen att nå vid behov när det står klart att bollbäraren troligen inte kommer att göra poäng.
5. [BOLLSTART FRÅN UTANFÖR LAG A:s FEMYARDLINJE] Avgör om du ska gå tillbaka till Lag A:s mållinje eller inte beroende på om spelet går mot din sida av spelområdet och hur troligt det är att bollen blir död nära mållinjen. (Det finns inte mycket poäng i att gå tillbaka om det finns liten risk för att en Lag A-spelare tacklas för ett självmål.) §

6. Stanna inte på bollinjen som du skulle göra vid passningsspel någon annanstans på spel-fältet. Umpire bör bistå med passningar som passerar den neutrala zonen i mållinje-situationer.

13.6 – Returer

13.6.a – Prioriteringar

1. Iakttta bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om:
 - (a) bollen blir död på din sida av spelfältet mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen; eller
 - (b) bollbäraren är mellan dig och Lag A:s mållinje; eller
 - (c) du är närmare till punkten än den djupa flankdomaren.

Den djupa flankdomaren kommer vanligtvis att ha en lättare väg mot punkten än du på grund av att han följer spelet medan du fortfarande måste undgå spelare som springer mot dig.

3. Iakttta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
4. Iakttta varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en sikt som är jäms eller nästan jäms med bollbäraren.
5. Iakttta blockeringar av spelarna i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, **saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar** ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
6. Iakttta varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.

13.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelare.
2. Backa mot Lag A:s mållinje framför spelet. Om det inte längre är möjligt att backa, vänd dig om och titta på spelet över din axel.
3. Om spelet fortsätter så långt att Lag A:s mållinje hotas, var där före bollbäraren.

4. Iaktta bollbäraren medan han är i ditt ansvarsområde. Om besittningsändringen äger rum längre nedåt plan än där du är, backa längs sidlinjen och håll alltid bollbäraren framför dig. Försök att hålla honom inramad mellan dig och den djupa flankdomaren. Överta ansvaret för bollbäraren om han hinner ifatt dig (om inte den djupa flankdomaren också tvingas till det). Håll dig tillräckligt långt till sidan att du kan slå till reträtt utanför sidlinjen framför spelarna. Vänd aldrig ryggen mot bollen.
5. Bistå Huvuddomaren vid Lag A:s mållinje. Du har sidlinjeansvar från din position fram till mållinjen.
6. Om du ser en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du väntar att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
7. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Du kan behöva bevaka dödbollspunkter mellan dig och den djupa flankdomaren om du är avsevärt närmare än han är eller om hans väg till dödbollspunkten försenas. Håll tecknet kvar tills du vet att Huvuddomaren har sett det.

13.7 – Puntar

13.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Döm om sparken passerar den neutrala zonen genom att känna till om den rör vid marken, en spelare eller domare bortom den neutrala zonen.
2. Om sparken är kort:
 - (a) Markera sparkens slut (om det är innanför spelfältet) med en markeringspåse.
 - (b) Markera dödbollspunkten för varje spark som går utanför spelfältet i ditt område. §
 - (c) Döm om spelare rörde vid bollen eller inte.
 - (d) Iaktta varje tecken för skyddad mottagning av spelare i ditt område.
 - (e) Iaktta sparkmottagningsinterferens om en spelare i position för att ta emot sparken, om sparken kommer ned i ditt område.
 - (f) Om sparken inte kommer ned i ditt område, iaktta spelare som *inte* har begått sparkmottagningsinterferens på grund av att de blockerades av en motståndare in i bollbäraren.
 - (g) Markera alla illegala beröringspunkter med en markeringspåse.
3. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) blockering nedanför midjan, särskilt av spelare på din sida av spelfältet och [HUVUDLINJEDOMARE] "up" backen
 - (b) före sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott begångna av linjemän och backar som skyddar sparkaren, i synnerhet tacklen eller "wing" backen på din sida

- (c) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot de Lag A-spelare som försöker komma nedåt plan
 - (d) en Lag A-spelare som återvänder innanför spelfältet efter att ha frivilligt klivit utanför spelfältet under försöket (släpp din markeringspåse för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder)
 - (e) illegala blockeringar begångna av spelare som har visat tecknet för en skyddad mottagning
 - (f) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (g) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller dödvinkelsblockeringar @
 - (h) personliga regelbrott långt bort ifrån bollen
 - (i) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
4. Notera numren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare på din sida av uppställningen och iakttä om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
 5. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar, som lämpligt.
 6. Låt dig ledas av Huvuddomaren eller Centerdomaren (om någon av de kan det) till kryssningspunkten på din sidlinje om en kort spark sparkas direkt utanför spelfältet.

Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

13.7.b – Utgångsläget

1. Inta den vanliga positionen för bollinje försök.
2. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren kommer att ansvara för sparkens slut så länge den inte slutar mycket nära en sidlinje, i vilket fall det blir den närmaste sidlinjedomares ansvar.
3. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Fältdomaren ansvarar för den djupa returspringaren och sparkar som slutar nära honom, och Sidodomaren ansvarar för alla returspringare som är närmare bollinjen med undantag för de som är nära Linjedomaren. Om det finns två djupa returspringare, har Fältdomaren och Sidodomaren ansvar för varsin returspringare och sparkar som slutar nära dem. Om det finns fler än två ansvarar Fältdomaren vanligtvis för de två som är närmast honom. Fältdomaren och Sidodomaren bör alltid arbeta utifrån in.
4. De djupa flankdomarna kommer normalt att ansvara för mottagarna men Linjedomaren och Huvudlinjedomaren måste hjälpa till med bevakningen av de mottagare som är nära bollinjen och korta sparkar utanför spelfältet på deras resp. spelfältssidor.

13.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När bollen sparkas, iakttä dess inledande bana men stirra inte på bollen i luften. Iakttä spelare i ditt ansvarsområde (som definieras i diagrammen i avsnitt 26.4) – deras ögon

- kommer att berätta för dig vart bollen är på väg. Om mottagaren däremot rör sig som en lockfågel, följ inte honom – iakttä det område där bollen kommer att landa.
2. Stanna kvar vid bollinjen tills bollen har passerat linjen och flytta sedan nedåt plan efter spelarna tills du är ca 10–15 yards framför returen. Backa för att hålla dig framför bollbäraren medan han närmar sig din position.
 3. När det klart framgår att den sparkade bollen *inte* kommer att landa i ditt område:
 - (a) Behåll en position ifrån vilken du kan övervaka agerande framför och runtom retur-springaren. Om du är den närmaste domaren *förutom* den domare som övervakar puntmottagaren, flytta dig till en plats varifrån du kan iakttä spelare som blockerar i närheten av varje puntmottagare som är i position att ta emot sparken. Iakttä i synnerhet de som *blockeras av en motståndare* så att de stör och som därmed är fritagna från straff (Regel 6-4-1-d).
 - (b) Om en spelare i ditt område visar tecknet för en skyddad mottagning, var uppmärksam på att han inte blockerar innan han rör vid bollen (Regel 6-5-4).
 - (c) Tveka inte att flagga för ett regelbrott om du klart ser det äga rum i det område där du agerar som städpatrullsdomaren, även om du är rätt långt ifrån agerandet. Meddela dig med dina kollegor för att ta reda på deras syn på agerandet.
 4. När det klart framgår att den sparkade bollen *kommer* att landa i ditt område:
 - (a) Om sparken först blir misslyckat berörd (men inte kommer i besittning) av en deltagare från det mottagande laget bortom den neutrala zonen, får du visa tecknet för legal beröring [T11] för att ange en fri boll.
 - (b) Använd markeringspåsar för att markera varje illegal beröringspunkt och/eller den punkt där sparken slutar. Endast en domare, i samtliga fall Bevakaren, bör markera varje punkt och visa varje tecken. Om du har fler punkter än markeringspåsar, ◊ prioritera den punkt som är fördelaktigast för Lag B.
 - (c) Om bollen blir död därför att den mottas eller återhämtas av Lag B efter ett tecken för skyddad mottagning, eller mottas eller återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3].
 - (d) Om sparken återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknen för timeout [T3], illegal beröring [T16] och första försök [T8]. Flyktig beröring av bollen av en spelare från det sparkande laget bör inte tolkas som kontroll över bollen.
 - (e) Om sparken går utanför spelfältet i ditt område, blås i din visselpipa och visa omedelbart tecknet för timeout [T3].
 - (i) Om bollen rör vid vad som helst (t.ex. marken eller en spelare) innanför spelfältet och sedan går utanför spelfältet, rör dig direkt till punkten där du bedömer att bollen gick över sidlinjen. ◊
 - (ii) Om bollen går utanför spelfältet i flykten, kan det vara att Huvuddomaren eller Centerdomaren kan hjälpa till genom att dirigera dig till punkten. Titta bakåt mot Huvuddomaren eller Centerdomaren för att se om någon av dem kan hjälpa. Om *någon av dem* kan, visa tecknet [TT16] och besvara de instruktioner som de ger dig genom att visa [TT17, TT18 och TT19] för att dirigera dig till kryssningspunkten. Om de inte kan det, ta dig direkt till den punkt som du, enligt din bästa bedömning, tycker att bollen gick över sidlinjen. ◊

(iii) Stanna vid punkten men placera inte en boll så länge det inte finns en extra boll tillgänglig. Andra domare kommer att hämta/skicka bollen till Placeraren.

- (f) Om bollen slutar att rulla i ditt område, försäkra dig om att ingen spelare försöker återhämta den innan du blåser i din visselpipa och visar tecknet för timeout [T3].

Under returen, svara som i avsnittet "Returer" (ovan).

13.7.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till vanlig spring- eller passningsövervakning.
 - (a) Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara på det som du vanligtvis skulle för den typen av spel.
 - (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen som lämpligt.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.
 - (d) [I 2xx UPPSTÄLLNING (INGEN CD)] Medan en spark är lös i bakfältet, bistå Huvuddomaren genom att iakttä ageranden mot sparkaren, särskilt när bollen är på den motsatta sidan av spelfältet.

(e) Om sparken blockeras eller bollstarten är lös i bakfältet, stanna i din position på bollen tills du kan avläsa spelet. Om spelet går mot din sida av spelfältet rör dig in i Lag A:s bakfält för att hjälpa Huvuddomaren och för att nå fram till ett säkert ställe för dig. Om spelet inte går mot din sida av spelfältet stanna på bollen i varje fall tills det blir högst osannolikt att en spark kommer att gå förbi den. §

13.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

13.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Döm om sparken passerade den neutrala zonen genom att känna till om det rör vid marken, en spelare eller en domare bortom den neutrala zonen.
2. Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott av de linjemän och backar som skyddar sparkaren och bollhållaren, i synnerhet end och/eller "wing" back på din sida
 - (b) blockeringar nedanför midjan
 - (c) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (e) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död

(g) illegal uppställning

3. Notera numren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare på din sida av uppställningen och iakttä om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
4. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar, som lämpligt.

Om det blir en sparkretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

13.8.b – Utgångsläget

1. Intra den normala positionen för bollinjeförsök.
2. [HUVUDLINJEDOMARE] Vid extrapoängsförsök, placera försöksvisaren på treyardlinjen så att den visar försök 1 och instruera kedjelaget att lägga kedjan på marken utanför avgränsningslinjerna i närheten av 20-yardlinjen och att hålla sig på avstånd.

13.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Efter sparken jogga in mot spelarhögen i spelfältets mitt. Det här kommer att tvinga dig att hålla dina ögon på spelarna och motverka att du tittar för att se om sparken lyckas eller inte. Om trassel uppstår, kommer du att vara i en bättre position att hjälpa Umpire med att hantera det.

13.8.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och när de förs fram. Vid fejkade sparkar växla till vanlig spring- eller passningsövervakning.
 - (a) Om spelet utvecklar sig till ett spring- eller passningsspel, svara som du vanligtvis skulle vid den typen av spel. [LINJEDOMARE] Om bollen startas innanför 20-yardlinjen måste du komma till din mållinjepylon så fort som möjligt. Om bollen startas utanför 20-yardlinjen kommer Fältdomaren att komma dit.
 - (b) Var uppmärksam på tillåtna mottagares tröjnummer.
 - (c) Medan en spark är lös i bakfältet, bistå Huvuddomaren genom att iakttä ageranden mot sparkaren och bollhållaren. Huvuddomaren kommer att ha växlat sitt ansvar till att iakttä bollen.
2. [LINJEDOMARE] Under ett extrapoängsförsök, instruera den alternativa linje att nåvisarens skötare (om de finns) att lägga deras utrustning på marken och hålla sig väl undan.

13.9 – Efter varje försök

13.9.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande vid död boll av alla spelare från båda lagen.
2. Uppmuntra spelarna att resa sig från högen på ett säkert sätt, och att antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå har passerats eller är nära och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren och Umpire.
 - (c) Bevaka flaggor (och markeringspåsar, om lämpligt) som har kastats av kollegor.
 - (d) Se till att alla straff utmäts korrekt.
 - (e) Håll huvudtränaren på din sida av spelfältet underrättad om straff, särskilt mot hans lag.
5. Kolla efter skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spel.
6. [KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET] Stanna och sätt igång klockan vid behov.
7. Tillåt berättigade begäran om timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
8. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
9. Känn till om spelet slutade innanför spelfältet och meddela Huvuddomaren om att klockan (om den hade stannat) ska sättas igång vid spelklar genom att visa tecknet för att klockan går [TT12].
10. Hjälp till med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.

13.9.b – Utgångsläget

1. Inom kort efter försökets slut bör du vara i en position jäms med den nästa punkten.

13.9.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du är Bevakaren, kontrollera om man har passerat linjen att nå. [LINJEDOMARE] Du bör vanligtvis vara i en särskild bra position att döma om det här. Om du gör det konsekvent, behöver inte Huvudlinjedomaren vända sig om för att titta på kedjorna för att veta om man har passerat linjen att nå.
 - (a) Om man har gjort det, visa tecknet för timeout [T3]. Sedan allt agerande har avslutats, x visa tecknet för första försök [T8 eller TT35]. Håll kvar tecknet tills du vet att Huvuddomaren är klar över det. @
 - (b) Om du är osäker om linjen att nå har passerats, visa tecknet för timeout [T3] och ropa "Nära" ("Close"). Uppmuntra Huvuddomaren att komma och själv titta.
 - (c) Placera bollen på marken endast vid den *verkliga* dödbollspunkten – aldrig vid en punkt jäms med den.

- (d) Om spelet slutade innanför spelfältet, underrätta Huvuddomaren att klockan ska sättas igång vid spelklar genom att visa tecknet för att klockan går [TT12].
2. [NÄR EN 40-SEKUNDERSSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att starta klockan [T2] § eller för misslyckad passning/misslyckat sparkmålsförsök [T10] är lämpligt i stället. Visa endast *ett* tecken.
 3. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skadetimeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.

Att flytta försöksvisaren och kedjorna:

4. [HUVULINJEDOMARE]
 - (a) När du är säker på att det inte har funnits något regelbrott på det föregående spelet (och att det inte finns någon annan anledning att vänta), beordra att försöksvisaren flyttas till den nya positionen och kolla att det rätta försöksnumret visas.
 - (b) När man har uppnått ett första försök och en ny linje att nå ska upprättas, beordra först att försöksvisaren flyttas till den nya positionen vid sidlinjen. Kedjelaget ska sedan beordras att snabbt flytta sig till deras nya positioner.
 - (c) Förutse en begäran om mätning och var beredd på att ta in kedjorna när tecknet visas av Huvuddomaren.
5. [LINJEDOMARE]
 - (a) Förutse en begäran om mätning och var beredd på att komma in och markera punkten för kedjeklämman när tecknet visas av Huvuddomaren.

Att skicka bollen vidare:

6. Om du har bollen men en annan domare har dödbollspunkten och den är nära linjen att nå, överräck bollen till den domaren och låt honom utplacera den vid den exakta punkt (yardlinje *och* position i sidled) där bollen blev död.
7. Såvida du inte är Bevakaren, hjälp till med att skicka en boll vidare till den domare som kommer att placera den på den nästa punkten (Mekanik 5.8).
8. Om bollen har placerats vid dödbollspunkten i ett sidoområde och en annan boll håller på att skickas in till den nästa punkten, flytta inte bollen vid dödbollspunkten förrän en ersättningsboll har utplacerats vid den riktiga platsen på tvärlinjen.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

9. Kontrollera att det inte finns något opassande som försiggår utanför din sidlinje eller i ditt lagområde, men låt inte den här uppgiften förringa dina huvudsakliga ansvarigheter innanför spelfältet.
10. Muntligt eller synligt (med bruk av tecknen [TT11] eller [TT12]) meddela Huvuddomaren om vilket försök det är och klockans status (om du är Bevakaren) och kontrollera att Huvuddomaren visar det korrekt. Underrätta honom omedelbart om ett oriktigt tecken visas. Känn till det nya avståndet till linjen att nå.

11. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Påminn Huvuddomaren om klockans status och, om den har stannat, påminn honom om att den ska sättas igång vid bollstarten eller vid spelklar.
 - (a) Om klockan har stannat på grund av ett regelbrott, skada eller på grund av att någon har tappat hjälmen och det finns mindre än en minut kvar i halvleken, se till att Huvuddomaren känner till att ett 10-sekundersavdrag är möjligt.
 - (b) Var beredd på ett domslut från Huvuddomaren angående när klockan ska sättas igång när det gäller situationer med ojuste klocktaktik.
 - (c) Sätt igång klockan när Huvuddomaren visar (eller borde visa) tecknet för att starta klockan λ [T2] om inte du är säker på att klockan enligt reglerna bör sättas igång vid bollstarten. Upprepa *inte* Huvuddomarens tecken utan visa tecknet för klockan-på-spelklar [TT12] vid behov för att bekräfta att klockan har satts igång.
 - (d) Om matchklockan ska sättas igång vid bollstarten, sätt igång den när du ser att bollen legalt startas. Man behöver inte visa ett tecken för att bekräfta detta.
12. Om det finns arenamatchklockor, kolla att de har stannat och satts igång på ett riktigt sätt.
13. Om avbyten sker från din sida av spelfältet, kontrollera att Lag A-spelarna uppfyller kravet angående nioyardsmarkeringarna (Regel 7-1-3-b).
14. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Om spelkartecknet har visats (eller är nära förestående), gå baklänges för att hålla dina ögon på bollen. Flytta inte blicken från bollen särskilt länge för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.

13.9.d – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller rör sig mot sin position vid bollinjen:
 - (a) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot Huvuddomaren och ropa "Avbyten igång" ("*subs on*").
 - (b) Fortsätt att visa tecknet tills Huvuddomaren har tagit kontroll över processen. §
 - (c) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡
3. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet via Huvuddomaren (till en Lag A-spelare) eller Umpire eller Bakdomaren (till en Lag B-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
4. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.
5. [LINJEDOMARE NÄR DET FINNS SKÖTARE FÖR EN ALTERNATIV FÖRSÖKSVISARE OCH LINJE ATT NÅ-MARKÖR]
 - (a) När bollen förklaras spelklar inför det nästa försöket, beordra den alternativa försöksvisarens skötare att flytta sin visare till den nya positionen.

- (b) När en ny linje att nå har upprättats och kedjan är satt, beordra den alternativa linje att nå-markörens skötare att flytta den till den nya positionen.
6. [HUVUDLINJEDOMARE] Tillbringa inte så mycket tid i samspel med kedjelaget att du nonchalerar dina andra uppgifter: att titta på spelare och att meddela dig med kollegor.

14. Fältdomare och Sidodomare (6D/7/8-mannalag)

14.1 – Frisparkar

14.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och flytta positionen (om lämpligt) ifall han har gjort det.
2. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelfältet.
4. Kontrollera att allt är spelklart:
 - (a) Kontrollera sidoområdena för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelfältet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.
 - (c) Se till att alla Lag A-spelare är inom niyardslinjerna före sparken (Regel 6-1-2-c-5) och att ingen annan än sparkaren är mer än fem yards bakom bollen.

(d) Vänd dig mot spelfältet för att visa tecken att du är klar. Vänd dig bort om något på din sidlinje inte längre är klart eller om du kan se att en kollega tydligt inte är klar. § Blås i visselpipan om ditt område blir farligt oklart efter spelklart.

5. Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

6. Iaktta om frisparken går utanför spelfältet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vid bollen medan han är utanför spelfältet.
7. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterference.

8. Om sparken är kort:
 - (a) Känn till var bollen först berördes och av vem.
 - (b) Om du är positionerad vid Lag B:s skiljelinje, känn till om sparken bryter den linjens plan.
 - (c) Iaktta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (d) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (e) Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det finns ingen eller ingen retur.
9. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först legalt berörs på spelplanen i ditt ansvarsområde.
10. Markera dödbollspunkten *endast* om bollbäraren tacklas eller går utanför spelfältet inom de sista två yards före Lag A:s mållinje, eller om bollbäraren passerar dig.
11. Döm för touchdown vid Lag A:s mållinje.
12. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegal beröring av en kort spark
 - (b) överträdelser av din skiljelinje
 - (c) [NÄR MAN ÄR PÅ LAG A:s SKILJELINJE] λ spelare från det sparkande laget (förutom sparkaren) som är mer än fem yards bakom sin skiljelinje efter spelklar
 - (d) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (e) blockeringar nedanför midjan
 - (f) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (g) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller dödvinkelsblockeringar ®
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (i) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

14.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. Om frisparken äger rum efter poäng, fortsatt längs sidlinjen till din avsparksposition och medan du gör det se till att det lag som är på din sida av spelfältet är uppmärksam på hur långt man har kommit på enminutsuppehållet (Regel 3-3-7-f).
2. [FÄLTDOMARE]
 - (a) [I U6 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Var i position F (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje vid Lag A:s skiljelinje.
 - (b) [I U7-8 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Var i position D (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje vid Lag B:s skiljelinje.

3. [SIDODOMARE] Var i position E (se 26.1) utanför sidlinjen mittemot pressboxen vid Lag B:s skiljelinje.

”Onside” sparkar:

4. [FÄLTDOMARE] Stanna kvar i den normala positionen.
5. [SIDODOMARE]
 - (a) [I U6-7 UPPSTÄLLNING] Flytta till position G (se 26.1) utanför sidlinjen mittemot pressboxen vid Lag A:s skiljelinje.
 - (b) [I U8 UPPSTÄLLNING (8-MANNALAG)] Stanna i den vanliga positionen.

Frisparkar efter ett straff eller ett självmål:

6. När en frispark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

14.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. Om något inträffar som bör hindra sparken från att äga rum (t.ex. om en icke-deltagare träder in på eller närmar sig spelfältet), tuta i din visselpipa, visa timeouttecknet [T3] och ta hand om problemet.

Under alla sparkspel:

2. Om du ser en spelare från det sparkande laget frivilligt kliva utanför spelfältet under sparken, släpp din markeringspåse eller keps för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder.
3. Om klockan borde sättas igång när bollen först legalt berörs på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

4. Efter att bollen sparkas, iaktta spelarna i ditt ansvarsområde (se 26.1). Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften.
5. Flytta dig nedåt plan längs sidlinjen medan sparken är i luften. Under returen, håll dig framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och den domare som är nedåt plan. Under ett långt språng var vid Lag A:s mållinje före bollbäraren. Markera dödbollspunkten om den är mellan Lag A:s tvåyardlinje och mållinjen eller om bollbäraren passerar dig.
6. Om bollen går utanför spelfältet i ditt område, gå till och stanna vid punkten och släpp din flagga om det är lämpligt. Placera en boll eller flagga vid punkten och se till att en annan domare skickar en boll vidare till Placeraren.

Under sparkspel då sparken är kort:

7. Behåll en position ifrån vilken du kan se bollen och blockeringarna av Lag A-spelare.
8. [OM VID LAG A:s SKILJELINJE] Titta särskilt på de blockeringar som görs av Lag A-spelare innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).
9. [OM VID LAG B:s SKILJELINJE] Känn till var bollen först berördes och av vem. Markera varje illegal beröringspunkt med din markeringspåse (Regel 6-1-3).

10. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, visa tecknet för timeout [T3] och markera dödbollspunkten.

14.1.d – Avancerade tekniker

1. Var särskilt uppmärksam på de blockeringar som görs av de två spelare från Lag B:s frontlinje som var närmast dig vid sparken.
2. [I U6-7 UPPSTÄLLNING (6/7-MANNALAG)] † [SIDODOMARE]
[I U6 UPPSTÄLLNING (6-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Om en förväntad "onside" spark i stället sparkas djupt, flytta dig in på spelfältet och överlämna sidlinjeansvaret i ditt område till Huvudlinjedomaren/Linjedomaren.

14.2 – Grundläggande bollinjespel

14.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöket och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera dina kollegors tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om synliga spelklockor används, iaktta deras igångsättning vid Huvuddomarens klartecken och iaktta om de räknar ned till noll innan bollen startas.
4. Identifiera din (eller dina) nyckelspelare (se avsnitt 16.5 och 16.6). Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta detta muntligt eller synligt med de andra domarna.
5. Notera tillåtna mottagare och de spelare som vanligtvis skulle vara tillåtna enligt positionen men som är otillåtna på grund av nummer. Notera dessutom de spelare (vanligtvis tight ends) som normalt skulle vara tillåtna enligt nummer men som är otillåtna på grund av att en spelare är uppradad utanför dem på bollinjen.
6. Var uppmärksam på den linje som är fem yards nedåt plan bortom vilken blockeringar nedanför midjan är illegala. ®
7. Iaktta avbytesöverträdelser av både lagen (särskilt det lag som är på din sida av spelfältet), till exempel:
 - (a) avbytta spelare lämnar inte huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) avbytta spelare som inte är borta från spelfältet före bollstarten
 - (c) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet
8. Se till att tränare och avbytare är bakom tränarrutans linje och att din sidlinje är hinderfri.

14.2.b – Utgångsläget

1. [SIDODOMARE] Var på samma sida av spelfältet som Huvudlinjedomaren.
2. [FÄLTDOMARE] Var på samma sida av spelfältet som Linjedomaren.
3. Inta position på eller precis utanför sidlinjen. Båda domare bör ställa sig vid samma yardlinje. [FÄLTDOMARE] Avpassa hur djup du är efter den djup som Sidodomaren intar.
 - (a) Var normalt 20–22 yards ifrån bollinjen. Om den här positionen ställer dig mellan Lag B:s femyardlinje och deras mållinje, ställ dig istället på mållinjen – på det viset behöver du inte förflytta dig för att komma dit.
 - (b) [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Var inte lika djup som Bakdomaren.

14.2.c – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

1. Din inledande position kan varieras beroende på matchens omständigheter. Det är lämpligt att vara djupare om man väntar en lång passning och närmare i situationer med få yards till linjen att nå.
2. I spel då quarterbacken omedelbart går ned på ett knä, kom längre in mot spelarna och använd din närvaro för att avhålla dem från osportsliga uppföranden.

Att visa tecknet för spelarantalet:

3. Tecknet för spelarantalet visas senast när det offensiva laget bryter dess huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt).
4. Vanligtvis delas tecknet för spelarantalet mellan Fältdomaren, Sidodomaren och [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren. ◊

14.3 – Springspel

14.3.a – Prioriteringar


1. Iakttä agerande framför bollbäraren.
2. Döm om det blir en touchdown eller inte.
3. Markera framåtrörelsen eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet mellan Lag B:s tvåyardlinje och mållinjen.
4. Iakttä varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
5. Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de som är gjorda av din nyckelspelare eller en wide receiver, tight end, ledande back eller en dragande [*pulling*] linjeman
 - (b) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan av din nyckelspelare och andra spelare i ditt område

- (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödinkelsblockeringar ®
 - (d) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
6. Nå fram till mållinjen före bollbäraren för att kunna döma om en touchdown.

14.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du avläser att ett långt springspel utvecklas, backa längs sidlinjen och håll alltid bollbäraren framför dig. Försök att hålla honom inramad mellan dig och flankdomaren. Överta ansvaret för bollbäraren endast om han kommer förbi dig (om inte flankdomaren också tvingas att komma förbi dig).
2. Håll dig så långt åt sidan att du kan slå till reträtt utanför sidlinjen framför spelarna. Vänd aldrig ryggen mot bollen.
3. Om spelet fortsätter så långt att Lag B:s mållinje hotas, var där före bollbäraren.
4. Om språnget går mot den motsatta spelfältssida, iaktta agerande bakom bollbäraren och Umpire. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Det är tillåtet att flytta dig inåt till nära tvärlinjerna för att bättre iaktta spelarna. Var däremot uppmärksam på riktningbyten [*reverses*] eller en bollbärare som skär tillbaka mot din sida. Om det händer, se till att du är tillbaka på eller utanför din sidlinje innan bollen eller bollbäraren når den.

Om bollen blir död på din sida av spelfältet:

5. Blås i din visselpipa om du klart ser att bollbäraren tacklas eller är utanför spelfältet. Om han är utanför spelfältet eller linjen att nå har passerats, visa också tecknet för timeout [T3].
6. Om du är mycket närmare än flankdomaren eller bollen blir död inom två yards från Lag B:s mållinje, flytta dig till dödbollspunkten när spelare har lämnat det omedelbara området.
 - (a) Om spelet slutar innanför spelfältet, bilda räta vinklar, d.v.s. flytta dig parallellt med sidlinjen och sedan inåt, i stället för diagonalt.
 - (b) Om spelet slutar utanför spelfältet, markera framåtrörelsen och iaktta fortsatt agerande i området utanför spelfältet (flankdomaren bör gå utanför spelfältet för att övervaka aktivitet i det här området. Särskilt den djupa flankdomaren bör också var med, efter att han har släppt sin markeringspåse för att markera framåtrörelsen).
 - (c) Var uppmärksam på att bevaka framåtrörelsens främsta punkt när bollbäraren drivits  bakåt.
 - (d) Hoppa inte över spelare för att nå framåtrörelsens främsta punkt; håll spelarna framför dig.
 - (e) När allt agerande har stannat, hjälp till med att hämta/skicka en boll till Placeraren (Mekanik 5.8).
7. Om bollbäraren går utanför spelfältet i flankdomarens område, gå lika långt in i lagområdet som bollbäraren och iaktta alla ageranden mot honom.

14.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skymd av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelare att ta sig upp från högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden. Det är ditt särskilda ansvar att iakttä agerande nära flankdomarna medan de koncentrerar sig på framåtrörelsens främsta punkt.

14.4 – Passningsspel

14.4.a – Prioriteringar

1. Döm om passningen lyckas eller misslyckas. Medan det här först och främst gäller för passningar mot din sida av spelfältet, kan du i praktiken behöva döma vilken passning som helst där mottagaren är vänd eller vinkelrät mot dig, oavsett hans position. På liknande vis kan du behöva foga dig efter en annan domare med en bättre sikt än din, om mottagaren har ryggen mot dig.
 2. Döm om touchdowns vid passningar till målområdet.
 3. Iakttä den inledande kontakten av och mot din (eller dina) nyckelspelare.
 4. Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) defensiv och offensiv passningsinterferens
 - (b) defensiv fasthållning och illegalt bruk av händer mot tillåtna mottagare
 - (c) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan begånget av spelare på din sida av uppställningen
 - (d) illegal beröring av en framåtpassning begånget av en spelare som frivilligt klev utanför spelfältet
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens krona eller att göra en försvarslös motspelare till måltavla ovanför skuldrorna
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (g) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 5. Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare.
 6. Se upp för spelare som går utanför spelfältet över sidlinjen eller slutlinjen.
- När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som under springspel (ovan).

14.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Din progression vid passningsspel är (fas A) din nyckelspelare; (fas B) din zon; (fas C) passningens mål. Se också Kapitel 16.
2. Om du avläser en kort passning, stanna kvar tills spelet närmar dig. Vid den tidpunkt eller om du läser en lång passning, kliv bakåt eller i sidled nedåt sidlinjen och var alltid djupare än varje möjlig mottagare på din sida av spelfältet. Om du tvingas att vända dig, fortsätt att iaktta spelet genom att titta över din axel, men det här kommer att få ditt synfält att smalna. Se till att du kan se blockering och kontakt av och mot alla tillåtna mottagare i ditt område på spelfältet.
3. Titta på din nyckelspelare endast under det inledande agerandet efter bollstarten då det finns risk för illegal kontakt mellan mottagaren och försvararen. Växla till zonbevakning så fort risken inte längre finns.
4. Du har ensamt ansvar för sidlinjen från din position till Lag B:s slutlinje och delat ansvar för den mellan dig och flankdomaren. Vem som helst av er får förklara bollbäraren eller bollen utanför spelfältet, men om du inte är mycket närmare, bör det vara flankdomaren som markerar framåtrörelsen.
5. Var ansvarig för mållinjen och slutlinjen på din sida av spelfältet men strunta inte i spelfältets mitt. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren kommer att bistå dig med det här.
6. Om en möjlig Lag A-mottagare frivilligt kliver utanför spelfältet i ditt område, släpp din markeringspåse eller keps för att ange detta och iaktta honom för att se om han rör vid en framtpassning medan han är otillåten.
7. När du blir uppmärksam på att passningen har kastats, flytta dig till en position ifrån vilken du bäst kan döma om passningen lyckas eller misslyckas och om det finns interference. Medan bollen är i flykten titta på motståndare som kämpar om bollen, inte på själva bollen.
8. Om du inte är den närmaste domaren, titta inte bara på mottagaren, utan ◇ titta särskilt efter försvarare längre bort ifrån bollen som kommer in och gör mottagaren till en måltavla med hjälmens topp eller ovanför axlarna. Det här missas ibland av den närmaste domaren. ◇
9. Om passningen kastas för långt, studsar på en spelare eller på något annat sätt inte är mottagningsbar, fortsätt att titta på spelaren (eller spelarna) för personliga regelbrott (kraftig kontakt mot en försvarslös mottagare). Glo inte på bollen.
10. Blås i din visselpipa om du ser att bollen blir död i ditt område.
11. Om passningen kastas till den motsatta sida av spelfältet i förhållande till dig, är ditt första ansvar att hålla reda på ageranden på din sida av spelfältet och i mittfältet. Om du dock är 100 % säker på vad du ser där borta kan du hjälpa till med att döma lyckad/misslyckad, passningsinterference, illegal hjälmkontakt och framåtrörelse.
12. När du dömer passningsmottagningar där sidlinjen är inblandad, visa bara ett tecken. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] om passningen döms som misslyckad. Visa tecknet för timeout [T3] om passningen döms som mottagen och bollbäraren går därefter utanför spelfältet (Mekanik 5.9). Visa tecknet för att sätta klockan igång [T2] om passningen mottas och bollbäraren förklaras som tacklad innanför spelfältet. Vilket tecken som än

visas, bör det upprepas två eller tre gånger för att maximera sannolikheten att andra domare ser det. Kom ihåg att titta mot den andra domaren på din sidlinje innan du visar något tecken för en mottagen passning. Nicka "ja" mot honom för att ange en mottagen passning. Visa tecknet för misslyckad passning [T10] om du anser att den är misslyckad.

13. När kontakt som skulle ha varit passningsinterferens äger rum vid en passning som inte är mottagningsbar, visa tecknet för ej mottagningsbar passning [T17].
14. Efter en misslyckad passning, få tag på en boll från bollpersonen (om inte flankdomaren redan har gjort det) ◊ och skicka den vidare för att återge bollen till Placeraren (Mekanik 5.8). Se till att den kastade bollen avlägsnas från spelfältet.
15. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle under ett springspel (ovan).
16. Behåll en position ifrån vilken du kan iakttä spelaraktivitet i kantområdena, särskilt under vidöppna spel.

14.4.c – Avancerade tekniker

1. När en spelare i luften försöker att ta emot en passning nära sidlinjen eller slutlinjen, titta först på hans fötter för att se om han landar innanför spelfältet. Om han gör det, titta sedan på hans händer för att se om han har kontroll över bollen. Om du tittar först på hans händer, kan du gå miste om det ögonblick då hans fot rör vid marken (Mekanik 5.17.8). Sök ögonkontakt med någon kollega på sidlinjen eller slutlinjen vid spelets slut innan du visar något tecken.
2. Om passningen misslyckas efter att den kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt fanns en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att (t.ex.) ropa "Nummer 34 var i området för passningen" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO]. @

14.5 – Mållinjespel

14.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel, samt:

1. Döm om det blir en touchdown eller inte. Det här inkluderar alla passningar in i målområdet samt springspel om bollen startas utanför Lag B:s sjuyardlinje.
2. Iakttä spelares firande efter poäng.

14.5.b – Utgångsläget

[BOLLSTART FRÅN MELLAN LAG B:s SJU- OCH 20-YARDLINJER] λ

1. Var på sidlinjen vid mållinjen.
2. Kolla efter hinder såsom människor och mållinjemarkeringar. Se till att du säkert kan flytta dig utåt längs mållinjen i förlängningen om din pylon hotas.

3. Du ska kunna se minst halva mållinjen och din sidlinje i målområdet. När spelet slutar på eller nära mållinjen, måste du vara på mållinjen för att döma om planens genomträngning.
4. Var beredd på att döma om framåtrörelsen inom två yards ifrån mållinjen.
5. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Var också beredd på att se minst halva slutlinjen.

[BOLLSTART FRÅN INNANFÖR LAG B:s SJUYARDLINJE] λ

6. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Var på sidlinjen i förlängningen, ungefär två yards bortom slutlinjen. Om det inte finns en mottagare långt ut på din sida, är det tillåtet att flytta till en position där du är 45 grader mot sid- och slutlinjerna i förlängningen.
7. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Var ungefär två yards utanför spelfältet och 45 grader mot sid- och slutlinjerna i förlängningen.
8. Du ska kunna iakttä allt agerande i ditt område i målområdet och vara särskilt uppmärksam på agerande nära sid- eller slutlinjen. Flankdomarna ansvarar för mållinjen.

14.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du har mållinjeansvar, stanna på linjen med mindre att du behöver flytta till en position för att döma en passningsmottagning i målområdet.
2. Om du har sid- eller slutlinjeansvar, iakttä ledande blockerare under springspel och alla mottagare i ditt område under passningsspel. Om en mottagare i ditt område riskerar att kliva utanför spelfältet, iakttä honom – lita inte på att Bakdomaren ensamt bevakar slutlinjen.
3. Ange poäng genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för touchdown [T5] endast när du klart ser bollen bryta mållinjens plan i spelarbesittning eller om du ser en passningsmottagning i målområdet.
4. Om en spelarhög bildas vid mållinjen, kom in på spelfältet tills du kan se bollen. Om du är den närmaste domaren kan det hända att du måste gräva efter den. Kolla med andra domare att de inte såg bollbäraren tacklas (eller fumla bollen) innan han nådde mållinjen.
5. Om du har mållinjeansvar och du behöver flytta dig ut ur spelarnas väg när de kommer mot dig, flytta dig längre ut utan att lämna mållinjen.
6. Visa inte tecknet för poäng om du har kastat en flagga för ett regelbrott som begåtts av det lag som gjorde poäng. Blås inte i din visselpipa eller visa något tecken om du inte är säker på spelets utgång.
7. Om du har mållinjeansvar, stå grensle över mållinjen – spring inte efter spelaren in i målområdet så länge det inte finns någon risk för besvärigheter från eller mot honom men se till att vända dig om för att hålla ögonen på honom och iakttä sena tacklingar eller osportsligt uppförande.
8. Fortsätt att visa tecknet för touchdown tills du vet att Huvuddomaren har sett det, men håll ögonen på spelarna – titta inte mot Huvuddomaren tills allt agerande har stannat. Spring inte och visa tecken samtidigt. Du bör inte upprepa andra domares tecken annat än om Huvuddomaren inte kan se deras tecken.

9. Det är särskilt viktigt vid mållinjespel att alla övervakande domare anger samma punkt för framåtrörelsen. Meddela er med varandra om tvivel råder. Visa tecken bara om du är säker.

14.5.d – Avancerade tekniker

1. Meddela muntligt vem som har ansvaret för mållinjen och slutlinjen före varje försök. I högljudda situationer peka mot den linje som du ansvarar för.
2. Om du har sid- eller slutlinjeansvar, bistå flankdomaren under springspel mot mållinjens pylon genom att iakttä bollbäraren för att se om han kliver utanför spelfältet. Det här ger flankdomaren möjlighet att ge högre prioritet till mållinjen.

14.6 – Returer

14.6.a – Prioriteringar

1. Iakttä bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Markera framåtrörelsens främsta punkt eller punkten utanför spelfältet om bollen blir död på din sida av spelfältet. Det här ansvaret sträcker sig ända fram till Lag A:s tvåyardlinje. Om bollen går mot den andra sidan av spelfältet, understöd din kollega på den andra sidan av spelfältet genom att antingen uppskatta dödbollspunkten eller spegla hans punkt.
3. Iakttä varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.
4. Iakttä varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en sikt som är jäms med eller nästan jäms med bollbäraren.
5. Iakttä blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
6. Iakttä varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.

14.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan för spelare.

2. Flytta dig mot Lag A:s mållinje i spelets följe.
3. Iaktta bollbäraren medan han är på din sida av spelfältet eller i mitten. Försök att hålla honom inramad mellan dig och flankdomaren. Var beredd på att komma nära när bollen blir död och att markera framåtrörelsens främsta punkt. Flankdomaren kan vara i en bättre position än du att övervaka bollbäraren, i vilket fall kommer han vanligtvis att vara den som förklarar bollen död och markerar framåtrörelsen.
4. Om bollbäraren är på den andra sidan av spelfältet, iaktta spelarna mitt på spelfältet så väl som på din sida.
5. Om du tittar på en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du väntar att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
6. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Fortsätt att visa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.

14.7 – Puntar

14.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Markera sparkens slut (om det är innanför spelfältet) med en markeringspåse.
2. Markera dödbollspunkten för varje spark som går utanför spelfältet i ditt område. §
3. Döm om spelare rörde vid bollen eller inte.
4. Iaktta varje tecken för skyddad mottagning av spelare i ditt område.
5. Iaktta sparkmottagningsinterferens mot en spelare i position för att ta emot sparken, om sparken kommer ned i ditt område.
6. Om sparken inte kommer ned i ditt område, iaktta spelare som *inte* har begått sparkmottagningsinterferens på grund av att de blockerades av en motståndare in i mottagaren.
7. Markera alla illegala beröringspunkter med en markeringspåse.
8. Döm om undantaget för ursprunglig rörelse gäller eller inte nära mållinjen.
9. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) blockering nedanför midjan, särskilt av spelare på din sida av spelfältet
 - (b) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot de Lag A-spelare som försöker komma nedåt plan
 - (c) en Lag A-spelare som återvänder innanför spelfältet efter att ha frivilligt klivit utanför spelfältet under försöket (släpp din markeringspåse för att markera hans sorti och din flagga om han återvänder)
 - (d) illegala blockeringar begångna av spelare som har visat tecknet för en skyddad mottagning

- (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar @
 - (g) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
10. Notera spelarnumren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare på din sida av uppställningen och iaktta om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
 11. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioritering, som lämpligt.
 12. Låt dig ledas av Huvuddomaren eller Centerdomaren (om någon av dem kan det) till kryssningspunkten på din sidlinje om bollen sparkas direkt utanför spelfältet.
- Under en puntretur, tillämpa samma prioritering som under returer (ovan).

14.7.b – Utgångsläget

1. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)]
 - (a) Var på eller utanför sidlinjen något djupare än den djupaste mottagaren. Var jäms med den andra djupa domaren (eller de andra djupa domarna).
 - (b) Se till att du kan se alla mottagare som inte är djupa på din planhalva eller, om det inte finns någon, de djupaste möjliga blockerarna.
2. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)]

(a) Var bakom och vid sidan av den djupaste mottagaren. Bakom, så att du kan titta igenom honom och se bollen sparkas. Vid sidan av, så att du är ur vägen för honom men fortfarande är tillräckligt nära att du kan iaktta om han rör bollen eller inte eller om en motståndare stör hans chans att ta emot sparken. Ca. fem yards bakom är det lämpliga djupet. [FÄLTDOMARE] Bli kvar mellan returspringaren och din sidlinje. Ungefär 10 yards bortifrån springaren är en lämplig position i sidled om du inte är vid eller nära mållinjen, i vilket fall var vid din mållinjes pylon. § [SIDODOMARE] Bli kvar vid sidlinjen. §

 - (b) Om det finns fler än en djup returspringare, inta position mellan din sidlinje och den närmare och håll dig ett bra stycke utanför den närmaste mottagaren tills det är klart att den mottagaren inte kommer att ta hand om bollen.
3. [BOLLSTART FRÅN INNANFÖR LAG B:s 40-YARDLINJE] ELLER PUNTENS RETURSPRINGARE ÄR INNANFÖR LAG B:s 10-YARDLINJE ◇ Var i utgångsläget vid mållinjens pylon. Var beredd på att döma om bollen går ut ifrån spelplanen eller målområdet.
4. Var beredd på att justera din position i förhållande till vindens styrka och riktning, och sparkarens skicklighet.
5. Ha en markeringspåse lätt tillgänglig och en annan till hands.

6. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Bakdomaren ansvarar för sparkens slut så länge det inte slutar mycket nära en sidlinje, i vilket fall ligger ansvaret hos den närmaste sidlinjedomare.
7. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Fältdomaren ansvarar för den djupaste mottagaren och sparkar som slutar nära honom, och Sidodomaren ansvarar för alla mottagare som är närmare bollinjen med undantag för de som är nära Linjedomaren. Om det finns två djupa mottagare ansvarar Fältdomaren och Sidodomaren för varsin returspringare och sparkar som slutar nära dem. Om det finns fler än två kommer Fältdomaren normalt att ansvara för de två som är närmast honom. Fältdomaren och Sidodomaren arbetar alltid utifrån och in.

14.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När bollen sparkas, iaktta dess inledande bana men stirra inte på bollen i luften. Iaktta spelare i ditt ansvarsområde (som definieras i diagrammen i avsnitt 26.4) – deras ögon kommer att berätta för dig vart bollen är på väg. Om returspringaren rör sig som en lockfågel, följ inte honom – iaktta det område där bollen kommer att landa.
2. När det klart framgår att den sparkade bollen *inte* kommer att landa i ditt område:
 - (a) Bli kvar i din ursprungliga position i sidled. Det här kommer att hjälpa andra domare att förstå att du övervakar agerande framför bollbäraren.
 - (b) Behåll en position ifrån vilken du kan övervaka agerande framför och runt om bollbäraren. Om du är den närmaste domaren *förutom* den domare som övervakar puntreturspringaren, flytta dig till en plats varifrån du kan iaktta spelare som blockerar i närheten av en returspringare som är i position för att ta emot sparken. Iaktta i synnerhet de som *blockeras av en motståndare* så att de stör och som därmed är fritagna från straff (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Flytta dig så att du kan iaktta agerande runt om bollbäraren om spelet går bort ifrån dig. Var beredd att överta ansvaret för bollbäraren om han vänder tillbaka mot din sida. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Flytta dig till Bakdomarens roll mitt på spelfältet om spelet stannar kvar på den motsatta sidan men var beredd på att komma tillbaka till din sidlinje framför spelet om dess riktning ändrar sig tillbaka mot dig.
 - (d) Om en spelare i ditt område visar tecknet för en skyddad mottagning, var uppmärksam på att han inte blockerar innan han rör vid bollen (Regel 6-5-4).
 - (e) Tveka inte att flagga för ett regelbrott om du klart ser det äga rum i det område där du är städpatrullsdomaren, även om du är rätt långt ifrån agerandet. Meddela dig med dina kollegor för att ta reda på deras syn på agerandet.
3. När det klart framgår att den sparkade bollen *kommer* att landa i ditt område:
 - (a) Såvida du inte är den som ansvarar för den djupaste mottagaren, visa slagtecknet [TT28] för dina kollegor för att ange att du övertar ansvaret för sparken och den närmaste returspringaren.
 - (b) Flytta dig till en position vid sidan av och **x** bakom mottagaren **med sikte mot att vara i en 45 graders vinkel §** för att döma mottagningens giltighet.

- (c) Om sparken först blir misslyckat berörd (men inte kommer i besittning) av en medlem av det mottagande laget bortom den neutrala zonen, får du visa tecknet för legal beröring [T11] för att ange en fri boll.
- (d) Använd markeringspåsar för att markera illegala beröringspunkter och/eller den punkt där sparken slutar. Endast en domare, i samtliga fall Bevakaren, bör markera varje punkt och visa varje tecken. Om du har flera punkter än markeringspåsar, ◇ prioritera den punkt som är mest fördelaktig för Lag B.
- (e) Om bollen blir död därför att den mottas eller återhämtas av Lag B efter ett tecken för skyddad mottagning, eller om den mottas eller återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3].
- (f) Om bollen inte mottas och fortsätter djupare än mottagaren, följ bollen och var beredd på att döma om dess status. Stanna tillräckligt långt bort ifrån den att det inte finns någon risk att den rör vid dig.
- (g) Om bollen närmar sig mållinjen, var på mållinjen för att döma om den går in i målområdet. Andra domare kommer att övervaka spelarna.
- (h) Om bollen går in i målområdet (oberörd av Lag B på spelplanen) eller blir död i Lag B:s besittning i målområdet, blås i din visselpipa och visa tecknet för touchback [T7], och upprepa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
- (i) Om sparken återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknen för timeout [T3], illegal beröring [T16] och första försök [T8]. Flyktig beröring av bollen av en spelare från det sparkande laget bör inte tolkas som kontroll över bollen.
- (j) Om sparken går utanför spelfältet i ditt område, blås i din visselpipa och visa omedelbart tecknet för timeout [T3].
 - (i) Om bollen rör vid vad som helst (t.ex. marken eller en spelare) innanför spelfältet och sedan går utanför spelfältet, ta dig direkt till den punkt där du bedömer att bollen gick över sidlinjen. ◇
 - (ii) Om bollen går utanför spelfältet i flykten, kan det vara att Huvuddomaren eller Centerdomaren kan hjälpa till genom att dirigera dig till punkten. Titta bakåt mot Huvuddomaren eller Centerdomaren för att se om någon av dem kan hjälpa. Om någon av dem kan, visa tecknet [TT16] och besvara de instruktioner som han ger dig genom att visa tecknen [TT17, TT18 och TT19] för att dirigera dig till kryssningspunkten. Om de inte kan det, ta dig direkt till den punkt som enligt din bästa bedömning bollen gick över sidlinjen. ◇
 - (iii) Bli kvar vid punkten men placera inte en boll vid punkten om inte en reservboll är tillgänglig. Andra domare kommer att hämta / skicka bollen till Placeraren.
- (k) Om bollen slutar att rulla i ditt område, försäkra dig om att ingen spelare försöker att återhämta den innan du blåser i din visselpipa och visar tecknet för timeout [T3].

Under returen, svara som beskrivet i avsnittet "Returer" (ovan).

14.7.d – Avancerade tekniker

1. Om bollen startas på eller innanför Lag B:s 40-yardlinje, kommer det att finnas [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] två eller [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] tre domare på mållinjen. De domare som ramar in bollen § bör tillsammans § döma om den

passerar mållinjen (med bra kommunikation för att undgå motsägande domar) medan [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] den andra domaren dömer § spelarageranden runtom den. Bli kvar på mållinjen tills du är säker på att bollen inte kommer att passera den.

2. Om Lag B inte ställer upp i en uppställning för en puntretur (d.v.s. inga djupa mottagare), inta din vanliga position vid ett bollinjeförsök. Det här är berättigt därför att, om Lag A ändå sparkar bollen djupt, kommer det inte att finnas någon spelare där som du ska bevaka. Om bollen sparkas djupt anpassa din position därefter men endast den närmaste domaren bör behöva iakttä den. De andra domarna bör iakttä spelarna. §
3. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till vanlig spring- eller passningsövervakning.
 - (a) Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara på det som du vanligtvis skulle för den typen av spel.
 - (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen som lämpligt.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.

14.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

14.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG) ELLER FÄLTDOMAREN PÅ 7/8-MANNALAG] Döm om sparkmålsförsöket lyckas eller misslyckas. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] Fältdomaren och Sidodomaren delar det här ansvaret. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] Fältdomaren delar det här ansvaret med Bakdomaren.
2. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] [SIDODOMARE]
 - (a) x Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (i) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott av linjemän och backar som skyddar sparkaren, särskilt "end" och/eller "wing" back på din sida
 - (ii) defensiva spelare som illegalt försöker blockera sparken (defensiva begränsningar)
 - (iii) blockering nedanför midjan
 - (iv) varje agerande mot bollstartern som kan vara ruff
 - (v) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (vi) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (vii) spelare som träffar motståndare med ett knä
 - (viii) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (ix) illegal uppställning

- (b) Efter att bollen sparkas, fortsätt att iakttas spelare tills de fullständigt är skilda. Vänd dig aldrig om för att se om sparken lyckas eller inte, upprepa aldrig de tecken för lyckat/misslyckat som visas av den (eller de) domare som dömer om sparken, anteckna aldrig poängen, hämta aldrig en ny boll, gör aldrig något annat än att iakttas spelarna tills det inte längre finns någon risk för problem.

x

3. Iakttas illegal beröring av bollen eller bollslag.
4. Iakttas spelares firande efter poäng.
5. Notera numren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare på din sida av uppställningen och iakttas om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
6. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- resp. returprioriteringar, som lämpligt.

Om det blir en sparkretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

14.8.b – Utgångsläget

1. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG) ELLER FÄLTDOMAREN PÅ 7/8-MANNALAG] Inta position ungefär en yard bakom målstolpen på din sida av spelfältet. Det är ditt ansvar att döma om bollen passerar innanför din målstolpe. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Det är dessutom ditt ansvar att döma om bollen passerar ovanför ribban.
2. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] [SIDODOMARE] x Var i § en dubbel Umpire-position. Iakttas defensiva spelare som kan bryta mot reglerna om hävstångsverkan för att blockera en spark.

14.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG) ELLER FÄLTDOMAREN PÅ 7/8-MANNALAG]
 - (a) Iakttas bollen från sparken tills det blir tydligt om försöket kommer att lyckas eller inte.
 - (b) Om du anser att sparken lyckas, meddela dig ("bra", nicka) med din kollega bakom stolparna, kom ut tillsammans mellan målstolparna (ungefär en yard in i målområdet) och visa tecknet för poäng [T5] medan du stannar.
 - (c) Om du anser att sparken har misslyckats, visa tecknet för inga poäng [T10]. Om sparken är ute på din sida, får du också visa @ tecknet för en spark utanför [TT15]. Visa *inte* tecknet för touchback.
 - (d) Håll kvar tecknet i minst fem sekunder och tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
 - (e) [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Blås i din visselpipa när sparkens resultat är tydligt. Det är inte nödvändigt att vänta tills bollen rör vid marken (eller något annat) under förutsättning att det är klart vad sparkresultatet är/kommer att vara. §
 - (f) Om sparken är kort eller blockerad och Lag B får besittning över bollen, flytta dig till en position ifrån vilken du kan döma sparkspelet som en punt.

2. [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] [SIDODOMARE] Behåll en position ifrån vilken du kan iakttä det inledande anslaget, kontrollera det offensiva lagets blockering och defensiva spelares agerande, särskilt den spelare som är vid linjens ände och "wing" backen på din sida av den offensiva uppställningen.

14.8.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på de fall då sparken blockeras eller det finns en dålig bollstart. Det här gäller också om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning. §
 - (a) [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG) ELLER FÄLTDOMAREN PÅ 7/8-MANNALAG] Stanna i din position så länge det är möjligt att det kan bli ett droppsparksförsök. § Om ett språng eller passning utvecklar sig, avläs spelet och besvara på ett lämpligt sätt.
 - (i) Om ett spel utvecklar sig mot spelfältets ena sida och du är den närmare av de två domare som är bakom målet, rör dig mot sidlinjen. §
 - (ii) Vid ett tydligt springspel eller passningsspel som inte når över mållinjen kan du behöva komma in på spelfältet för att täcka mållinjen.
 - (iii) Stanna vid slutlinjen om det är möjligt att det blir en passning in i målområdet. x
 - (b) [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] [SIDODOMARE] x Stanna i din position och iakttä ageranden mot Lag A-spelare på din sida av uppställningen.
 - (c) Om bollen återhämtas och förs fram av Lag B, följ returen uppåt plan.
2. Om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning, flytta dig till din vanliga bollinjesposition. [FÄLTDOMARE] Om bollen startas utanför 20-yardlinje måste du nå fram till din mållinjespylon så fort som möjligt (snett över målområdet om det är säkert att göra det). Om bollen startas innanför 20-yardlinjen kommer Linjedomaren att ta sig dit och du bör stanna vid slutlinjen. Bevaka spel i målområdet i alla lägen.
3. Var uppmärksam på tillåtna mottagares tröjnummer. §

14.9 – Efter varje försök

14.9.a – Prioriteringar

1. Iakttä agerande vid död boll av spelare från båda lag.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt, och att antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå är nära eller har passerats och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren och Umpire.
 - (c) Bevaka flaggor (och markeringspåsar, om lämpligt) som har kastats av kollegor.
 - (d) Se till att alla straff utmäts korrekt.

5. Kolla efter skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
6. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Stanna klockan och sätt den igång vid behov.
7. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Sätt spelklockan igång vid behov, varsla om 10 sekunder och kasta en spelfördröjningsflagga om klockan når 0 innan bollen sätts i spel.
8. Tillåt berättigade begäran av timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
9. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
10. Känn till om spelet slutade innanför spelfältet och underrätta Huvuddomaren att klockan (om det har stannat) ska sättas igång vid spelklar genom att visa tecknet för att klockan går [TT12].
11. Hjälp till med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.
12. Om du inte bevakar spelet, hjälp till med att hålla ordningen på spelfältet genom att flytta dig mot den punkt där spelet slutade.

14.9.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om du är Bevakaren, kontrollera om man har passerat linjen att nå.
 - (a) Om man har gjort det, visa tecknet för timeout [T3]. Sedan allt agerande har avslutats, x visa tecknet för första försök [T8 eller TT35]. Håll kvar tecknet tills du vet att Huvuddomaren uppmärksammat det. @
 - (b) Om du är osäker på om linjen att nå har passerats, visa tecknet för timeout [T3] och ropa "Nära" ("Close"). Uppmuntra Huvuddomaren att komma och själv titta.
 - (c) Placera bollen på marken endast vid den *verkliga* dödbollspunkten – aldrig vid en punkt jäms med den.
 - (d) Om spelet slutade innanför spelfältet, underrätta Huvuddomaren att klockan ska sättas igång vid spelklar genom att visa honom tecknet för att klockan går [TT12].
2. [NÄR EN 40-SEKUNDERSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att sätta igång klockan [T2] § eller för misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt i stället. Visa endast ett tecken.
3. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skadetimeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.
4. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om en 40-sekundersklocka borde sättas igång enligt reglerna:
 - (a) Om det finns en arenaspelklocka, kolla att den satte igång kort efter spelets slut.
 - (b) Om det inte finns en arenaspelklocka, sätt igång en 40-sekundersklocka kort efter spelets slut.

Att skicka bollen vidare:

5. Om du har bollen men en annan domare har dödbollspunkten och den är nära linjen att nå, överräck bollen till den domaren och låt honom utplacera den vid den exakta punkt (yardlinje *och* position i sidled) där bollen blev död.
6. Såvida du inte är Bevakaren, hjälp till med att skicka en boll vidare till den domare som kommer att placera den på den nästa punkten (Mekanik 5.8).
7. Om bollen har placerats vid dödbollspunkten i ett sidoområde och en annan boll håller på att skickas in till den nästa punkten, flytta inte bollen vid dödbollspunkten förrän en ersättningsboll har utplacerats vid den riktiga platsen på tvärlinjen.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

8. Upprätthåll ordningen på sidlinjen och i lagområdena.

9. [KLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Påminn Huvuddomaren om klockans status och, om den har stannat, påminn honom om det skulle sättas igång vid bollstarten eller vid spelklart.

- (a) Om klockan har stannat på grund av ett regelbrott, en skada eller en hjälm som har lossnat och det finns mindre än en minut kvar i halvleken, se till att Huvuddomaren vet att det finns ett möjligt 10-sekundersavdrag.
 - (b) Var beredd på en dom från Huvuddomaren om när klockan bör sättas igång i situationer med ojuste klocktaktik.
 - (c) Sätt igång klockan när Huvuddomaren visar (eller bör visa) tecknet för att sätta igång klockan λ [T2], om du inte är säker på att klockan bör sättas igång vid bollstarten enligt reglerna. Upprep *inte* Huvuddomarens tecken utan visa tecknet för klockan-vid-spelklart [TT2] vid behov för att bekräfta att klockan har satts igång.
 - (d) Om matchklockan bör sättas igång vid bollstarten, sätt klockan igång när du ser att bollen legalt har startats. Det är inte nödvändigt att visa ett tecken för att bekräfta detta.
10. Om det finns arenamatchklockor, kontrollera att de har stannat och satts igång på ett riktigt sätt.
 11. Om avbyten sker från din sida av spelområdet, kontrollera att Lag A-spelare uppfyller kraven angående nioyardsmarkeringar (Regel 7-1-3-b).
 12. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Om spelklartecknet har visats (eller är nära förestående), gå baklänges för att hålla dina ögon på bollen. Flytta inte blicken från bollen särskilt länge för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.
 13. [KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET]
 - (a) Om bollen inte är spelklar 20 sekunder efter spelklockan har satts igång (Regel 3-2-4-b-3), visa tecknet för att spelklockan bör återställas till 25 sekunder mot Huvuddomaren.
 - (b) Om det inte finns en synlig spelklocka ◇ och det finns ca. 10 sekunder kvar på spelklockan, lyft en hand högt i luften [visa tecknet [T7]] tills bollen antingen startas eller en flagga för spelfördröjning kastas. Visa inte något extratecken (t.ex. en nedräkning).

14.9.c – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller på väg mot sin position vid bollen:
 - (a) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot @ Huvuddomaren och ropa "Avbyten igång" ("subs on").
 - (b) Fortsätt att visa tecknet tills Huvuddomaren har tagit kontroll över processen. §
 - (c) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡
3. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet via Huvuddomaren (till en Lag A-spelare) eller Umpire eller Bakdomaren (till en Lag B-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout fortfarande är på gång.
4. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.

15. Bakdomare (7/8-mannalag)

15.1 – Frisparkar

15.1.a – Prioriteringar

Före sparken:

1. Var uppmärksam på om Huvuddomaren har instruerat domarlaget att byta till "onside" sparkpositioner och flytta positionen (om det är lämpligt) ifall han har gjort det.
2. Räkna Lag A-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till kollegorna. Notera kollegornas tecken för antalet. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Påminn spelarna att räkna antalet om det lag som du har räkningsansvar för inte har precis 11 spelare på spelområdet.
4. Kontrollera att allt är spelklart:
 - (a) Kontrollera sidområdena för att säkerställa att alla icke-spelare är utanför de begränsade områdena, att icke-deltagare är borta från spelområdet och att all lagpersonal är inom lagområdet.
 - (b) Se till att kedjelaget (och, när de finns, den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare) har flyttat sig och sin utrustning tillräckligt långt avsides och att utrustningen har lagts på marken utanför lagområdena och bakom gränslinjerna. Kontrollera att bollpersonerna är i position.
 - (c) Se till att alla Lag A-spelare är inom nioyardslinjerna före sparken (Regel 6-1-2-c-5) och att ingen annan än sparkaren är mer än fem yards bakom bollen.

(d) Vänd dig mot spelområdet för att visa tecken att du är klar. Vänd dig bort om något på din sidlinje inte längre är klar eller om du kan se att en kollega tydligt inte är klar. § Blås i visselpipan om ditt område blir farligt oklart efter spelklart.

5. Var alltid uppmärksam på korta sparkar.

Under sparkspelet:

6. Iaktta om en frispark går utanför spelområdet närmast dig utan att vara berörd av det mottagande laget. Döm om en Lag B-spelare nära sidlinjen rör vi bollen medan han är utanför spelområdet.
7. Håll utkik efter spelare som visar ett tecken för skyddad mottagning och var beredd på att döma varje sparkmottagningsinterferens.
8. Om sparken är kort:

- (a) Känn till var bollen först berördes och av vem.
 - (b) Iakttta illegala blockeringar av Lag A (Regel 6-1-12).
 - (c) Markera varje illegal beröringspunkt med en markeringspåse.
 - (d) Markera dödbollspunkten om du är den närmaste domaren och det finns ingen eller ingen retur.
9. Visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] endast om bollen först legalt berörs på spelplanen i ditt ansvarsområde.
10. Iakttta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
- (a) illegal beröring av en kort spark
 - (b) överträdelser av din skiljelinje
 - (c) spelare från det sparkande laget (förutom sparkaren) som är mer än fem yards bakom sin skiljelinje efter spelklar
 - (d) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (e) blockeringar nedanför midjan
 - (f) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (g) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar, illegala kilar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (h) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 - (i) varje spelare från det sparkande laget som kommer in på spelfältet efter sparken eller som frivilligt kliver utanför spelfältet under sparken

15.1.b – Utgångsläget

Normala sparkar:

1. Var i position F (se 26.1) utanför pressboxens sidlinje vid Lag A:s skiljelinje.

”Onside” sparkar:

2. Stanna i den normala positionen.

Frisparkar efter ett straff eller ett självmål:

3. När en frispark genomförs efter ett straff eller ett självmål bör man inta samma relativa positioner och flytta upp- eller nedför spelfältet som lämpligt.

15.1.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

Före sparken:

1. Om något händer som borde hindra sparken från att äga rum (t.ex. en icke-deltagare kommer in på eller mot spelfältet) blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och ta hand om problemet.

Under alla sparkspel:

2. Om klockan bör sättas igång när bollen först legalt berörs på spelfältet, visa tecknet för att sätta igång klockan [T2] om du är den närmaste domaren eller den med den bästa överblicken.

Under ett sparkspel som går djupt:

3. Efter att bollen sparkas, iaktta spelare i ditt ansvarsområde (se 26.1). Efter att du har tagit reda på dess inledande bana, stirra inte på bollen i luften.
4. Vinkla långsamt inåt plan x medan du flyttar dig nedåt plan. Iaktta agerande framför bollbäraren. Behåll alla spelare framför dig och behåll en säker kudde mellan dig och returen men samtidigt inte så långt bort att du inte kan få den flagga att landa vid en regelbrottspunkt som du iakttagit. § Vid en lång retur, håll dig framför spelarna och nå fram till mållinjen före bollbäraren. Du ansvarar för slutlinjen om den hotas (t.ex. efter en fummel nära Lag A:s mållinje).

Under sparkspel då sparken är kort:

5. Behåll en position ifrån vilken du kan se bollen och blockeringar av Lag A-spelare.
6. Titta särskilt på de blockeringar som görs av Lag A-spelare innan de är tillåtna att röra vid bollen (Regel 6-1-12).

15.1.d – Avancerade tekniker

1. Var särskilt uppmärksam på de blockeringar som görs av den mittersta spelaren (eller de mittersta spelarna) från Lag B:s frontlinje.
2. Om en väntad onside-spark sparkas djupt i stället, rör dig in på spelfältet och lämna sidlinjeansvaret till Fältdomaren.

15.2 – Grundläggande bollinjespel

15.2.a – Prioriteringar

1. Känn till försöksnumret och avståndet och visa försökstecknet till dina kollegor. Notera de försökstecken som kollegorna visar. Kontrollera att försöksvisaren visar det rätta numret. Låt inte spelet börja om det finns oenighet om försöksnumret.
2. Räkna Lag B-spelarna och visa tecknet för antalet [ett av TT3, TT4 eller TT24] till dina kollegor. Notera de tecken för antalet som dina kollegor visar. Räkna igen om ditt tal skiljer sig från kollegornas.
3. Identifiera din (eller dina) nyckelspelare (se avsnitt 16.6). Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta detta muntligt eller synligt med de andra domarna.
4. Notera tillåtna mottagare och de spelare som vanligtvis skulle vara tillåtna enligt positionen men som är otillåtna på grund av tröjnumret. Notera dessutom de spelare (vanligtvis tight ends) som normalt skulle vara tillåtna enligt tröjnumret men som är otillåtna på grund av att en spelare är uppradad utanför dem på bollinjen.
5. Var uppmärksam på var linjen att nå är i förhållande till bollinjen, så att du inte behöver titta på kedjan för att veta om dödbollspunkten är nära linjen att nå.

6. Var uppmärksam på linjen fem yards nedåt plan bortom vilken blockering nedanför midjan är illegala. ®
7. Iaktta avbytesöverträdelser av båda lagen, t.ex.:
 - (a) avbytta spelare lämnar inte huddle inom tre sekunder efter att en inkommande avbytare träder in i den
 - (b) avbytta spelare som inte är borta från spelfältet före bollstarten
 - (c) avbytare som kommer in på spelfältet, meddelar sig och sedan lämnar spelfältet

15.2.b – Utgångsläget

1. Var vanligtvis ungefär 25 yards från bollen, innanför tvärlinjerna.
2. Var djup och fri från spelare men med möjlighet att se alla mottagare, särskilt din nyckelspelare.
3. Vanligtvis kommer du att vara djupare än den djupaste backen men se till att du håller dig ur vägen för honom.
4. Favorisera uppställningens starka sida eller, om den är balanserad, den sida där din nyckelspelare är.

15.2.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Var alltid i position för att övervaka spelet inifrån ut.
2. Var uppmärksam på en spelare i bakfältet (så länge han är din nyckelspelare) i rörelse vid bollstarten. Justera din position vid behov för att se till att du alltid håller honom i sikte. Han blir ditt ansvar efter bollstarten (såvida han inte var den spelare som var längst ut i uppställningen vid bollstarten) om han passerar den neutrala zonen under ett passningsspel eller om han blockerar utanför tackles under ett springspel.
3. Om ett regelbrott inträffar före bollstarten, behåll en position ifrån vilken du kan se alla spelare (särskilt på kanterna) som kan begå en sen tackling.

15.2.d – Avancerade tekniker

Orsaker för att variera (eller att inte variera) din inledande position:

1. I spel då quarterbacken omedelbart går ned på ett knä, kom fram till en dubbel Umpireposition. Berätta för andra domare att du gör det här. Använd din närvaro för att avhålla spelare från osportsligt uppförande.
2. Vid upplagda "Hail Mary" spel, börja djupare än vanligt och se till att du kan nå Lag B:s mållinje eller slutlinje före alla Lag A-spelare.

Att visa tecknet för spelarantalet:

3. Den sista tidpunkten att visa tecknet för spelarantalet är när det offensiva laget bryter dess huddle (men det kan och bör visas tidigare om möjligt).
4. Tecknet för spelarantalet delas vanligtvis mellan Fältdomaren, Sidodomaren och Bakdomaren. ◇

15.3 – Springspel

15.3.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande framför bollbäraren.
2. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten och markera punkten med en markeringspåse.
3. Döm om det blir en touchdown eller inte vid ett långt språng
4. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten, särskilt de som är gjorda av din nyckelspelare eller en wide receiver, tight end, ledande back eller dragande [pulling] linjeman
 - (b) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan av din nyckelspelare eller andra spelare i ditt område
 - (c) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (d) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (e) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
5. Nå fram till mållinjen före bollbäraren för att kunna döma om en touchdown.

15.3.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Flytta dig för att iaktta spelarageranden bakom Umpire och framför bollbäraren. Ditt första steg borde vanligtvis vara bakåt, t.o.m. under springspel. Rör dig inte framåt tills du vet att var bollen troligtvis kommer att vara död.
2. Vid linjedykningar upp i mitten, rör dig inte för snabbt. Låt spelet komma mot dig.
3. När ett springspel utvecklar sig mot en sidlinje, flytta dig något mot den sidlinjen och håll bollbäraren mellan dig, sidlinjedomaren och sidlinjen. Håll dig framför spelet och undan för safeties.
4. Vid långa språng, försök att hålla dig framför bollbäraren och håll honom inramad mellan dig och den djupa flankdomaren. Var inte i vägen för spelarna.
5. Om du är den närmaste domaren när bollen blir död, blås i din visselpipa och kom igång med att hantera spelarhögen. Endast om flankdomarna försenas (eller tydligt missade ett knä-ned eller liknande händelse) behöver du markera dödbollspunkten.
6. Var på Lag B:s mållinje innan det blir en touchdown.
7. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, rör dig ändå mot den och iaktta det fortsatta agerandet efter att bollen blir död. Vid spel då bollbäraren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, övervaka området runt omkring honom för otillbörliga ageranden. Det här kan föra dig till en position nära eller utanför nioyardsmarkeringarna.
8. Behåll en position varifrån du kan iaktta spelaraktivitet i kantområden, särskilt under vidöppna spel.

15.3.c – Avancerade tekniker

1. Blås inte i din visselpipa när bollbärarens rygg är mot dig eller du är skymd av andra spelare (eller domare) – han kan ha fumlat bollen utan att du såg det. Se läder! Var säker på att bollen är död.
2. Om en spelarhög bildas, visa tecknet för timeout [T3], sammanstråla vid högen, avgör vem som har besittning (Mekanik 5.11) och uppmuntra spelarna att ta sig upp från högen på ett säkert sätt. §
3. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, se upp för sena tacklingar och andra illegala ageranden. Det är ditt särskilda ansvar att iakttä agerande nära flankdomarna medan de koncentrerar sig på framåtrörelsens främsta punkt.
4. På grund av att Bakdomaren inte särskilt ofta är direkt inblandad i springspel, är det viktigt att behålla koncentrationen genom hela matchen. Det kan vara att du är den enda domare som iakttar ett agerande bortifrån bollen eller bakom en annan domares rygg.

15.4 – Passningsspel

15.4.a – Prioriteringar

1. Döm om passningen lyckas eller misslyckas. Medan det här först och främst gäller passningar mot spelfältets mitt, kan du i praktiken behöva döma vilken passning som helst där mottagaren är vänd eller vinkelrät mot dig, oavsett hans position. På liknande sätt kan du behöva foga dig efter en annan domare med en bättre sikt än din, om mottagaren har ryggen mot dig.
 2. Döm om det blev touchdown vid passningar till målområdet.
 3. Iakttä den inledande kontakten av och mot din (eller dina) nyckelspelare.
 4. Iakttä regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) defensiv och offensiv passningsinterference
 - (b) defensiv fasthållning och illegalt bruk av händer mot tillåtna mottagare
 - (c) regelbrottet illegal blockering nedanför midjan av en man i rörelse och alla mottagare mitt på spelfältet
 - (d) illegal beröring av en framåtpassning av en spelare som frivilligt klev utanför spelfältet (det här kan kräva rådfrågning med en sidlinjekollega)
 - (e) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motspelare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar @
 - (g) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
 5. Underrätta Huvuddomaren om passningen kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare.
 6. Se upp för spelare som kliver utanför spelfältet bortom slutlinjen.
- När passningen väl är lyckad, tillämpa samma prioriteringar som under springspel (ovan).

15.4.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Din progression vid passningsspel är (fas A) din nyckelspelare, (fas B) din zon, (fas C) passningens mål. Se också Kapitel 16.
2. Kliv bakåt för att hålla alla mottagare framför dig. Efter bollstarten bör ditt första steg vanligtvis vara bakåt (om du inte är vid mållinjen eller slutlinjen). Flytta dig inte framåt tills du vet var bollen troligtvis kommer att bli död. Se till att du kan se blockering och kontakt av och mot alla tillåtna mottagare mitt på spelfältet. Bli aldrig passerad djupt.
3. Vid långa passningsmottagningar, var beredd på att döma om mållinjen och slutlinjen.
4. Titta på din nyckelspelare endast under det inledande agerandet efter bollstarten då det finns risk för illegal kontakt mellan mottagaren och försvararen. Växla till zonbevakning så fort risken inte längre finns.
5. Om mottagare springer rutter in i målområdet, inta position vid slutlinjen.
6. Om en möjlig Lag A-mottagare frivilligt kliver utanför spelfältet i ditt område, släpp din markeringspåse eller keps för att ange detta och iaktta honom för att se om han rör vid en framåtpassning medan han fortfarande är otillåten.
7. När du blir uppmärksam på att passningen har kastats, flytta dig till en position ifrån vilken du bäst kan döma om passningen lyckas eller misslyckas och om det finns interference. Medan bollen är i luften titta på motståndare som kämpar om bollen, inte på själva bollen.
8. Om du inte är den närmaste domaren, titta inte bara på mottagaren, utan ◊ titta särskilt efter försvarare något längre bort ifrån bollen som kommer in och gör mottagaren till en måltavla med hjälmens topp eller ovanför axlarna. Det här missas ibland av den närmaste domaren. ◊
9. Om passningen kastas för långt, studsar på en spelare eller på något annat sätt inte är mottagningsbar, fortsätt att titta på spelaren (eller spelarna) för personliga regelbrott (att slå en försvarslös mottagare). Glo inte på bollen.
10. Blås i din visselpipa om du ser att bollen blir död i ditt område.
11. Om du dömer passningen som misslyckad, visa tecknet för misslyckad passning [T10].
12. När kontakt som skulle ha varit passningsinterference äger rum vid en passning som inte är mottagningsbar, visa tecknet för ej mottagningsbar passning [T17].
13. Efter en misslyckad passning, se till att den kastade bollen avlägsnas från spelfältet. Upprepa tecknet för misslyckad passning [T10] mot Huvuddomaren (och vid behov mot Umpire) ifall de inte såg det ursprungliga tecknet.
14. Om det finns ett språng efter mottagningen, svara som du skulle under ett springspel (ovan).
15. Vid spel där mottagaren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, bevaka området runt omkring honom med hänsyn till otillbörligt agerande. Det här kan medföra att du kommer till en position nära eller utanför nioyardsmarkeringarna.
16. Behåll en position varifrån du kan iaktta spelaraktivitet i kantområden, särskilt vid vidöppna spel.

15.4.c – Avancerade tekniker

1. När en spelare i luften försöker att ta emot en passning nära sidlinjen eller slutlinjen, titta först på hans fötter för att se om han landar innanför spelfältet. Om han gör det, titta sedan på hans händer för att se om han har kontroll över bollen. Om du tittar först på hans händer, kan du gå miste om det ögonblick då hans fot rör vid marken (Mekanik 5.17.8). Etablera ögonkontakt med någon kollega på slutlinjen vid spelets slut innan du visar något tecken.
2. Om passningen misslyckas efter att den kastades till ett område där det inte fanns en tillåten mottagare, rör dig snabbt mot Huvuddomaren för att underrätta honom om detta. Om det faktiskt *fanns* en mottagare i området och du tror att Huvuddomaren kanske inte är medveten om detta, rör dig mot Huvuddomaren medan du pekar mot den tillåtna mottagaren. Att ropa t.ex. "Nummer 34 var i området för passningen" är också tillåtet, såväl som [VID BRUK AV RADIO]. @

15.5 – Mållinjespel

15.5.a – Prioriteringar

Samma prioriteringar som under andra bollinjespel, samt:

1. Döm om det blir en touchdown eller inte. Det här inkluderar alla passningar in i målområdet samt springspel om bollen startas utanför Lag B:s sjuyardlinje.
2. Iaktta spelarnas firande efter poäng.

15.5.b – Utgångsläget

- | | |
|----|---|
| 1. | [BOLLSTART FRÅN MELLAN LAG B:s 15- OCH 30-YARDLINJER] λ Intra utgångsposition på mållinjen. § |
| 2. | [BOLLSTART FRÅN INNANFÖR LAG B:s 15-YARDLINJE] § Intra utgångsposition på slutlinjen. |
3. Om bollen startas innanför Lag B:s sjuyardlinje, kommer de andra djupa domarna att också vara i position på/i närheten av slutlinjen. Ditt ansvar för slutlinjen delas med den domare som är på den sida som spelet går mot.

15.5.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Flytta dig för att iaktta alla spelare i ditt ansvarsområde. Om passningen kastas in i målområdet, flytta dig till den bästa positionen för att döma passningens slut. Om passningen kastas mot en djup ◊ hörna i målområdet, kommer det här vanligtvis att vara på slutlinjen § mellan tvärlinjerna och nioyardsmarkeringarna.
2. Ange poäng genom att blåsa i din visselpipa och visa tecknet för touchdown [T5] endast om du klart ser en passningsmottagning i målområdet.
3. Om en spelarhög bildas vid mållinjen, kom in på spelfältet tills du kan se bollen. Om du är den närmaste domaren kan det hända att du måste gräva efter den. Kolla med andra

domare att de inte såg bollbäraren tacklas (eller fumla bollen) innan han nådde fram till mållinjen.

4. Visa inte tecknet för poäng om du har kastat en flagga för ett regelbrott av det lag som gjorde poäng. Blås inte i din visselpipa eller visa något tecken om du inte är säker på spelets utgång.
5. Fortsätt att visa tecknet för touchdown tills du vet att Huvuddomaren har sett det, men håll ögonen på spelarna – titta inte mot Huvuddomaren tills allt agerande har stannat. Spring inte och visa tecken samtidigt. Du bör inte upprepa andra domares tecken med mindre än att Huvuddomaren inte kan se deras tecken.
6. Om spelets slut inte är i ditt ansvarsområde, flytta dig till en position där du kan bistå med städpatrullering av fortsatt agerande runt omkring eller bort ifrån bollen.

15.6 – Returer

15.6.a – Prioriteringar

1. Iaktta bollbäraren och agerande runt omkring honom medan du är den närmaste domaren.
2. Iaktta varje fummel där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.
3. Iaktta varje illegal framåtpassning, särskilt om du har en sikt som är jäms eller nästan jäms med bollbäraren.
4. Iaktta blockeringar av spelare i ditt ansvarsområde framför och runtom bollbäraren, i synnerhet:
 - (a) illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott vid angreppspunkten
 - (b) illegal blockering nedanför midjan var som helst
 - (c) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (d) illegal överräckning framåt
 - (e) kontakt med en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motspelare till måltavla ovanför axlarna
 - (f) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
5. Iaktta varje överräckning eller bakåtpassning där du är den närmaste domaren eller har den bästa sikten, och markera punkten med en markeringspåse.

15.6.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Håll dig undan spelarna.
2. Flytta dig mot Lag A:s mållinje i spelets följe.
3. Om besittningsändringen äger rum i ditt ansvarsområde, iaktta bollbäraren som du skulle göra vid ett springspel. Annars iaktta agerande runtom och bort ifrån spelet.

4. Om du tittar på en blockering som utvecklar sig, stanna med den innan du växlar till bollbäraren eller en annan blockering. Även om du väntar att en annan domare kommer att ansvara för den, stanna med blockeringen tills du är säker på att den är legal.
5. Om bollen blir död i ditt ansvarsområde, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och sedan tecknet för första försök [T8] för att visa vilket lag som har besittning. Fortsätt att visa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
6. Om du inte är den närmaste domaren till dödbollspunkten, flytta dig i alla fall mot den och iaktta det fortsatta agerandet efter att bollen blir död. Under spel då bollbäraren går nära sidlinjen eller utanför spelfältet, flytta dig i sidled för att övervaka området runtom honom med tanke på otillbörligt agerande. Det här kan föra dig till en position nära eller utanför nioyardsmarkeringarna.

15.7 – Puntar

15.7.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Markera sparkens slut (om det är innanför spelfältet) med en markeringspåse.
2. Döm om spelare rörde vid bollen eller inte.
3. Iaktta varje tecken för skyddad mottagning av spelare i ditt område.
4. Iaktta sparkmottagningsinterference mot en spelare i position för att ta emot sparken om sparken kommer ned i ditt område.
5. Om sparken inte kommer ned i ditt område, iaktta spelare som *inte* har begått sparkmottagningsinterference på grund av att de blockerades av en motståndare in i mottagaren.
6. Markera alla illegala beröringspunkter med en markeringspåse.
7. Döm om undantaget för ursprunglig rörelse gäller eller inte nära mållinjen.
8. Iaktta regelbrott av alla spelare i ditt generella område men i synnerhet:
 - (a) blockering nedanför midjan, särskilt av spelare mitt på spelfältet
 - (b) under sparken, illegala blockeringar i ryggen och fasthållningsregelbrott mot Lag A-spelare som försöker att komma nedåt plan
 - (c) illegala blockeringar begångna av spelare som har visat tecknet för en skyddad mottagning
 - (d) kontakt mot en motståndare med hjälmens topp eller att göra en försvarslös motståndare till måltavla ovanför axlarna §
 - (e) regelbrott som har att göra med spelarsäkerhet, såsom hjälmtag, krokben, saxblockeringar eller illegala dödvinkelsblockeringar ®
 - (f) personliga regelbrott långt bort från bollen
 - (g) sena tacklingar av vilken spelare som helst efter att bollen är död
9. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar, som lämpligt.

Under en puntretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

15.7.b – Utgångsläget

1. Var bakom och vid sidan av den djupaste mottagaren. Bakom för att kunna titta genom honom och se den sparkade bollen. Vid sidan av för att vara ut ur hans väg men fortfarande tillräckligt nära för att kunna iakttä om han rör vid bollen eller inte, eller om en motståndare stör hans möjlighet att ta emot sparken. Ca. fem yards bakom och fem yards vid sidan av är ett lämpligt avstånd med tanke på returspringarens hastighet och väderförhållanden. §x
2. [BOLLSTART FRÅN LAG B:s 40-YARDLINJE ELLER PUNTMOTTAGAREN ÄR INNANFÖR LAG B:s 10-YARDLINJE] ◇ Var på mållinjen mitt på spelområdet i utgångsläget.
3. Var beredd på att justera din position i förhållande till vindens styrka och riktning och sparkarens skicklighet. Flytta dig närmare den sidlinje där vinden troligtvis kommer att bära den sparkade bollen.
4. Ha en markeringspåse lätt tillgänglig och en annan till hands.
5. Bakdomaren ansvarar för sparkens slut så länge det inte slutar mycket nära en sidlinje, i vilket fall det är den närmaste sidlinjedomares ansvar.

15.7.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. När bollen sparkas, iakttä dess inledande bana men stirra inte på bollen i luften. Iakttä spelare i ditt ansvarsområde (som definieras i diagrammen i avsnitt 26.4) – deras ögon kommer att berätta för dig vart bollen är på väg. Om returspringaren rör sig som en lockfågel, följ inte honom – iakttä det område där bollen kommer att landa.
2. När det verkar tydligt att den sparkade bollen *inte* kommer att landa i ditt område:
 - (a) Om sparken är kort och mot en sidlinje, kommer sidlinjedomaren att överta ansvaret för bollen. Han kommer att visa slagtecknet [TT28] för att ange detta.
 - (b) Behåll en position ifrån vilken du kan övervaka agerande framför och runt om retur-springaren. Om du är den närmaste domaren *förutom* den domare som övervakar puntreturspringaren, flytta dig till en plats varifrån du kan iakttä spelare som blockerar i närheten av en mottagare som är i position för att ta emot sparken. Iakttä i synnerhet de som *blockeras av en motståndare* så att de stör och som därmed är fria tagna från straff (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Om en spelare i ditt område visar tecknet för en skyddad mottagning, var uppmärksam på att han inte blockerar innan han rör vid bollen (Regel 6-5-4).
 - (d) Tveka inte att flagga för ett regelbrott om du klart ser det äga rum i det område där du är städpatrullsdomaren, även om du är rätt långt ifrån agerandet. Meddela dig med dina kollegor för att ta reda på deras syn på agerandet.
3. När det verkar tydligt att den sparkade bollen *kommer* att landa i ditt område:
 - (a) Flytta dig till en position vid sidan av (minst 10 yards om han inte är nära sidlinjen) och x något bakom mottagaren med sikte mot att vara i en 45 graders vinkel § för att döma om mottagningens giltighet.

- (b) Om sparken först misslyckat berörs (men inte kommer i besittning) av en medlem av det mottagande laget bortom den neutrala zonen, får du visa tecknet för legal beröring [T11] för att ange en fri boll.
- (c) Använd markeringspåsar för att markera illegala beröringspunkter och/eller den punkt där sparken slutar. Endast en domare, i samtliga fall Bevakaren, bör markera varje punkt och visa varje tecken. Om du har flera punkter än markeringspåsar, prioritera den punkt som är mest fördelaktig för Lag B.
- (d) Om bollen blir död därför att den mottas eller återhämtas av Lag B efter ett tecken för skyddad mottagning, eller om den mottas eller återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3].
- (e) Om bollen inte mottas och fortsätter djupare än mottagaren, följ bollen och var beredd på att döma om dess status. Stanna tillräckligt långt bort ifrån den att det inte finns någon risk att den rör vid dig.
- (f) Om bollen närmar sig mållinjen, var på mållinjen för att döma om den går in i målområdet. Andra domare kommer att övervaka spelarna.
- (g) Om bollen går in i målområdet (oberörd av Lag B på spelplanen) eller blir död i Lag B:s besittning i målområdet, blås i din visselpipa, visa tecknet för touchback [T7] och upprepa tecknet tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
- (h) Om sparken återhämtas av Lag A, blås i din visselpipa och visa tecknen för timeout [T3], illegal beröring [T16] och första försök [T8]. Flyktig beröring av bollen av en spelare från det sparkande laget bör inte tolkas som kontroll över bollen.
- (i) Om bollen slutar att rulla i ditt område, försäkra dig om att ingen spelare försöker återhämta den innan du blåser i din visselpipa och visar tecknet för timeout [T3].

Under returen, svara som beskrivet i avsnittet för "Returer" (se ovan).

15.7.d – Avancerade tekniker

1. Om bollen startas på eller innanför Lag B:s 40-yardlinje, kommer det att finnas tre domare på mållinjen. Du och den närmaste djupa flankdomare bör rama in bollen och § tillsammans döma om den passerar mållinjen (bra kommunikation för att undgå motstridande domar) medan den andra domaren dömer § spelarageranden runtom den. Bli kvar på mållinjen tills du är säker på att bollen inte kommer att passera den.
2. Om Lag B inte ställer upp i en uppställning för en puntretur (d.v.s. inga djupa mottagare), inta din vanliga position vid ett bollinjeförsök. Det här är berättigat därför att, om Lag A ändå sparkar bollen djupt, kommer det inte att finnas någon spelare där som du ska bevaka. Om bollen sparkas djupt anpassa din position därefter men endast den närmaste domaren bör behöva iakttä den. De andra domarna bör iakttä spelarna. §
3. Var uppmärksam på blockerade sparkar, deras återhämtning och språnget efteråt. Vid fejkade sparkar växla till vanlig spring- eller passningsövervakning.
 - (a) Om spelet förvandlas till ett spring- eller passningsspel, svara på det som du vanligtvis skulle för den typen av spel.
 - (b) Övervaka mållinjen och slutlinjen när det är lämpligt.
 - (c) Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer.

15.8 – Sparkmål och extrapoängsförsök

15.8.a – Prioriteringar

Före och under sparken, tillämpa samma prioriteringar som under grundläggande bollinjespel (ovan) samt:

1. Döm om sparkmålsförsöket lyckas eller misslyckas. Du delar det här ansvaret med Fältdomaren.
2. Iakttta illegal beröring av bollen eller bollslag.
3. Iakttta spelares firande efter poäng.
4. Notera numren på de spelare som är i positioner som tillåtna mottagare och iakttta om någon annan är den första att röra vid bollen eller är otillåtet nedåt plan om spelet utvecklar sig till ett passningsspel.
5. Svara på dåliga bollstartar eller blockerade sparkar genom att tillämpa spring-, passnings- eller returprioriteringar, som lämpligt.

Om det blir en sparkretur, tillämpa samma prioriteringar som under returer (ovan).

15.8.b – Utgångsläget

1. Inta position ungefär en yard bakom den målstolpe som är längst ifrån pressboxen. Det är ditt ansvar att döma om bollen passerar innanför din målstolpe. Det är dessutom ditt ansvar att döma om bollen passerar ovanför målribban.

15.8.c – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Iakttta bollen från sparken tills det blir tydligt att försöket kommer att lyckas eller inte.
2. Om du anser att sparken har lyckats, meddela dig ("bra", nicka) med din kollega bakom stolparna, kom ut tillsammans mellan målstolparna (ungefär en yard in i målområdet) och visa tecknet för poäng [T5] medan du stannar.
3. Om du anser att sparken har misslyckats, visa tecknet för inga poäng [T10]. Om sparken är utanför på din sida får du också visa @ tecknet för en spark som gick till sidan [TT15]. Visa *inte* tecknet för en touchback.
4. Håll kvar tecknet i minst fem sekunder och tills du vet att Huvuddomaren har sett det.
5. Blås i din visselpipa när sparkens resultat är tydligt. Det är inte nödvändigt att vänta tills bollen rör vid marken (eller något annat) under förutsättning att det är klart vad sparkens resultat är/kommer att vara. §
6. Om sparken är kort eller blockerad och bollen kommer i Lag B:s besittning, ◊ flytta dig till en position ifrån vilken du kan döma sparkspelet som en punt.

15.8.d – Avancerade tekniker

1. Var uppmärksam på de fall då sparken blockerad eller det finns en dålig bollstart. Det här gäller också om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning.

- (a) Stanna i din position så länge det finns möjlighet för ett försök med droppspark. § Om ett spring- eller passningsspel utvecklar sig, avläs spelet och besvara på ett lämpligt sätt.
 - (i) Om spelet utvecklar sig mot den ena sidan av spelfältet och du är den närmare av de två domarna bakom målet, rör dig mot sidlinjen. §
 - (ii) Vid ett tydligt springspel eller passningsspel som inte når till mållinjen, kan du behöva komma inåt plan och övervaka mållinjen.
 - (iii) Stanna på slutlinjen om en passning mot målområdet är möjlig. x
- 2. Om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning, flytta dig till din vanliga bollinjesposition.
- 3. Var uppmärksam på de tillåtna mottagarnas tröjnummer. §

15.9 – Efter varje försök

15.9.a – Prioriteringar

1. Iaktta agerande vid död boll av båda lagens spelare.
2. Uppmuntra spelarna att komma upp från högen på ett säkert sätt och att antingen återlämna bollen till en domare eller lämna den nära dödbollspunkten, som lämpligt.
3. Kontrollera om linjen att nå är nära eller har passerats och visa de lämpliga tecknen.
4. Kolla om några flaggor har kastats för regelbrott och i så fall:
 - (a) Visa tecknet för timeout [T3]
 - (b) Rapportera alla regelbrott som du har flaggat för till Huvuddomaren och Umpire.
 - (c) Bevaka flaggor (och markeringspåsar, om lämpligt) som har kastats av kollegor.
 - (d) Se till att alla straff utmäts korrekt.
5. Kolla efter skadade spelare eller andra händelser som kan fördröja spelet.
6. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Sätt igång spelklockan vid behov, varsla om 10 sekunder och kasta en spelfördröjningsflagga om klockan når 0 innan bollen sätts i spel.
7. Tillåt berättigade begäran om timeout. Kontrollera att en begäran som kommer från tränarrutan eller lagområdet gjordes av huvudtränaren.
8. Upprepa alla tecken för timeout [T3] från dina kollegor.
9. Hjälptill med att skicka den döda bollen eller en ny boll till den nästa punkten.
10. Om du inte bevakar spelet, hjälptill med att hålla ordningen på spelfältet genom att flytta dig mot den punkt där spelet slutade.

15.9.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. I det sällsynta fallet att du är Bevakaren, kontrollera om man har passerat linjen att nå.
 - (a) Om man har gjort det, visa tecknet för timeout [T3]. Sedan allt agerande har avslutats, x visa tecknet för första försök [T8 eller TT35]. Håll kvar tecknet tills du vet att Huvuddomaren är klar över det. @

- (b) Om du är osäker om linjen att nå har passerats, visa tecknet för timeout [T3] och ropa "Nära" ("Close"). Uppmuntra Huvuddomaren att komma och själv titta.
 - (c) Placera bollen på marken endast vid den *verkliga* dödbollspunkten – aldrig vid en punkt jäms med den.
 - (d) Om spelet slutade innanför spelområdet, underrätta Huvuddomaren att klockan ska sättas igång vid spelklar genom att visa honom tecknet för att klockan går [TT12].
2. [NÅR EN 40-SEKUNDERSPELKLOCKA ANVÄNDS] Om du är Bevakaren, visa tecknet för att bollen är död. Det kommer att vara dödbollstecknet [T7] om inte tecknet för timeout [T3], touchdown/sparkmål [T5], självmål [T6], tecknet för att sätta igång klockan [T2] § eller för misslyckad passning/misslyckat sparkmål [T10] är lämpligt i stället. Visa endast *ett* tecken.
 3. Om en flagga har kastats för ett regelbrott, följ proceduren i kapitel 19. Om det blir en lag- eller skadetimeout, följ proceduren i kapitel 17. Om en period är slut, följ proceduren i kapitel 20.
 4. [SPELKLOCKSSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om en 40-sekundersklocka borde sättas igång enligt reglerna:
 - (a) Om det finns en arenaspelklocka, kolla att den satte igång kort efter spelets slut.
 - (b) Om det inte finns en arenaspelklocka, sätt en 40-sekundersklocka igång kort efter spelets slut.

Att skicka bollen vidare:

5. Om du har bollen men en annan domare har dödbollspunkten och det är nära linjen att nå, överräck bollen till den domaren och låt honom utplacera den vid den exakta punkten (yardlinje *och* position i sidled) där bollen blev död.
6. Såvida du inte är Bevakaren, hjälp till med att skicka en boll vidare till den domare som kommer att placera den på den nästa punkten (Mekanik 5.8).
7. Om bollen har placerats vid dödbollspunkten i ett sidoområde och en annan boll håller på att skickas in till den nästa punkten, flytta inte bollen vid dödbollspunkten förrän en ersättningsboll har utplacerats vid den riktiga platsen på tvärlinjen.

Att förbereda sig på det nästa försöket:

8. Flytta dig till din position inför det nästa försöket. Om spelklartecknet har visats (eller är nära förestående), gå baklänges för att hålla dina ögon på bollen. Flytta inte blicken länge från bollen för att undgå att spelet börjar utan att du ser det.
9. Om bollen inte är spelklar efter att man har kommit 20 sekunder in i spelklockans räkning (Regel 3-2-4-b-3), visa tecknet [TT29] till Huvuddomaren att spelklockan bör återställas till 25 sekunder.
10. Om det inte finns en synlig spelklocka ◊ och det finns ungefär 10 sekunder kvar på spelklockan, lyft en hand högt upp i luften [tecken T7] tills antingen bollen startas eller en spelfördröjningsflagga kastas. Visa inte något annat tecken (t.ex. en nedräkning).

15.9.c – Avancerade tekniker

1. Den högsta prioriteringen vid spelets slut är att komma i position, beredd på det nästa spelet. Endast om en allvarlig händelse inträffar (såsom ett regelbrott eller osportsligt uppförande, en skada eller om kedjan knäcks) bör din rutin avbrytas.
2. Om Lag A gör avbyten medan bollstartern är vid, i närheten av eller på väg mot sin position vid bollinjen:
 - (a) Visa tecknet för matchande avbyten [TT36] mot @ Huvuddomaren och ropa "Avbyten igång" ("subs on").
 - (b) Fortsätt att visa tecknet tills Huvuddomaren har tagit kontroll över processen. §
 - (c) Varje domare bör vara beredd att stiga fram och stoppa ett spel som bryter mot avbytesregeln. ‡
3. Om du vill tala med en spelare på spelfältet (t.ex. för att varna honom att han nästan begick ett regelbrott), sparar det ofta tid att skicka meddelandet via Huvuddomaren (till en Lag A-spelare). Fördröj inte spelet i onödan genom att gå in i något av lagens huddle, om inte en timeout är på gång.
4. Behåll koncentrationen och tänk på nästa spel.

16. Passningsbevakning

16.1 – Terminologi

1. På varsin sida av den offensiva uppställningen fastställs spelare i mottagarpositioner utanför tackles genom deras position. Den mottagare som är längst ut (den som är närmast Huvudlinjedomaren eller Linjedomaren) är #1, den som är näst längst ut är #2 o.s.v. för det antalet mottagare som är på den sidan på uppställningen. När mottagare är staplade ("*stacked*", d.v.s. uppradade bakom varandra) eller buntade ("*bunched*", d.v.s. uppradade nära varandra) på uppställningens ena sida är den som är närmast bollinjen #1, den som är bakom honom är #2 o.s.v.
2. Ett framåtpassningsspel består av tre *faser*:
 - (a) Fas A är omedelbart efter bollstarten när mottagarna gör sina inledande rörelser.
 - (b) Fas B är medan spelare springer sina passningsrutter eller på annat sätt försöker etablera sin position på spelfältet för att ta emot en passning.
 - (c) Fas C är medan bollen är i luften.
3. När man fastställer nycklar, behöver man följande definitioner:
 - (a) Uppställningens styrka – avgörs av antalet mottagare på en bestämd sida i den offensiva uppställningen. Den starka sidan är den sida med flest mottagare. Det har inget att göra med antalet linjemän på varsin sida av bollstartern men handlar i stället om det antal mottagare som är uppställda utanför tackles. [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] Om det inte finns en stark sida (balanserad uppställning) anses Linjedomarens sida att vara den starka sidan.
 - (b) Tight end/split end – den spelare som är på bollinjens ände. En *tight end* är vanligtvis uppställd inom fyra yards från den närmaste offensiva linjemannen. Om han är uppställd längre ut är han i så fall en *split end*.
 - (c) Slot back/flanker back – en back uppställd utanför den närmaste inre linjemannen eller tight end. En *slot back* är vanligtvis uppställd inte mer än fyra yards från den närmaste offensiva linjemannen. Om han är uppställd längre ut, är han i så fall en *flanker back*.
 - (d) Back i bakfältet – en spelare i bakfältet mellan tackles vid bollstarten.
 - (e) Pressad bevakning (*press coverage*) – när en försvarare radar upp sig i en position så att han är nära nog att han kan röra mottagaren medan mottagaren lämnar bollinjen.
 - (f) Tredubbla (*trips*) – tre mottagare på en sida av den offensiva uppställningen utanför tackles.
 - (g) Fyrdubbla (*quads*) – fyra mottagare på en sida av den offensiva uppställningen utanför tackles.
4. Det spelar ingen roll för att bestämma nycklarna om en spelare är:
 - (a) på eller av bollinjen

- (b) bär ett nummer mellan 50–79 eller inte
- 5. Om uppställningen är illegal (t.ex. för många spelare i bakfältet, flera än en spelare i rörelse vid bollstarten), bör domarlaget felsäkra sig genom att välja nycklar på grundval av spelarnas positioner vid bollstarten.
- 6. Om uppställningen är ny eller ovanlig, bekräfta dina nycklar muntligt eller synligt med andra domare.

16.2 Allmänna principer vid passningsspelbevakning

1. Under Fas A gäller manbevakning; iaktta mottagare som är täckta av försvarare i pressad bevakning (*press coverage*).
 - (a) Under den här fasen är det troligt att det blir fysisk kontakt mellan försvararen och mottagaren och den ansvariga domaren måste kunna döma om den är legal eller inte.
 - (b) De allra vanligaste regelbrotten i den här situationen är defensiv fasthållning och offensiv passningsinterferens.
 - (c) Mottagare som *inte* är täckta behöver vanligtvis inte iakttas eftersom sannolikheten för att ett regelbrott blir begånget av eller mot dem är låg. Det här kan dock ändra sig på grund av spelarnas rörelse.
 - (d) Om din (eller dina) mottagare inte hotas av en försvarare, växla omedelbart till Fas B.
2. Under Fas B gäller zonbevakning; iaktta mottagare och försvarare i din zon.
 - (a) Iaktta endast mottagare som är nära till försvarare, eftersom det är de här spelarna som hotas av regelbrott. Mottagare och försvarare som inte är nära till motståndare bör inte iakttas därför att det finns liten risk för ett regelbrott. Undantaget till detta är en mottagare som närmar sig en gränslinje. Vi behöver veta om de går utanför spelfältet frivilligt och därmed förlorar sin tillåtelse att röra vid en passning.
 - (b) Om det inte finns spelare i din zon som är nära till en motståndare, utvidga din zon tills det inkluderar motståndare som är nära varandra och som eventuellt inte iakttas av en annan domare.
 - (c) Medan mottagare passerar bollinjen under spelets tidiga delmoment kommer de zoner som de djupa domarna ansvarar för att vara mycket nära bollinjen. Medan mottagarna rör sig nedåt plan kommer de djupa zonerna att utvidga sig och grunda zoner kommer att bildas bakom dem.
 - (d) Om det finns fler än en mottagare i din zon som är nära en motståndare, iaktta normalt den som är närmare dig, eftersom det är mer sannolikt att en annan domare kommer att kunna iaktta den (eller de) andra. Det här kräver bra lagsamarbete mellan Bakdomaren, flankdomarna och de djupa flankdomarna.
 - (e) De vanligaste regelbrotten under Fas B är defensiv fasthållning, offensiv passningsinterferens och illegalt bruk av händer (Regel 9-3-4-e).
 - (f) Sidlinjedomare måste dessutom se upp för mottagare som kliver utanför spelfältet (frivilligt eller tvingat) vid sidlinjen eller slutlinjen.

3. Under Fas C ska du vara i passningsmålbevakning; iaktta mottagare och försvarare i området där passningen kommer att landa. När passningens landningspunkt tydligt är utanför spelfältet, iaktta spelare som är närmast den punkten.
 - (a) Iaktta endast mottagare som är nära till försvarare, eftersom det är de här spelarna som hotas av regelbrott. Mottagare och försvarare som inte är nära till motståndare bör inte iakttas därför att det finns liten risk för ett regelbrott.
 - (b) De vanligaste regelbrotten i den här situationen är defensiv passningsinterference och offensiv passningsinterference.
 - (c) Under den här fasen har du också ett ansvar att iaktta regelbrott bortifrån landningsområdet som t.ex. personliga regelbrott och osportsligt uppförande.

16.3 – 4-mannalag

1. Under Fas A har flankdomarna alla tillättna mottagare (#1-#4) § på sin sida av spelfältet som nyckel.
2. Under Fas B har varje flankdomare ansvar för den zon som täcker deras spelfältshalva.
3. Under Fas C har varje domare ansvar för att iaktta ageranden omkring det område där passningen kommer att landa.

16.4 – 5/6CD-mannalag

1. Under Fas A:
 - (a) Bakdomaren har alltid som nyckel den inre tillättna mottagaren (eller de inre tillättna mottagarna) utanför tackles (vanligtvis #2 men #3 vid tredubbla mottagare och #4 vid fyrdubbla mottagare) på uppställningens starka sida. Det kommer vanligtvis att vara tight end eller slot back.
 - (b) Flankdomarna har alltid som nyckel den spelare som är längst ut på den offensiva uppställningen på deras sida av spelfältet (#1). Det här kommer vanligtvis att vara antingen en split end eller flanker back om inte Bakdomaren har honom som sin nyckel.
 - (c) Om uppställningen är balanserad och det bara finns en tillättna mottagare på varsin sida, har Bakdomaren ingen nyckel. Om det finns två mottagare på varsin sida, är Bakdomarens nyckel den inre spelaren på Linjedomarens sida, och Huvudlinjedomaren tar de två på sin sida (#1 och #2) med prioritet på den som står i pressad bevakning.
 - (d) Om det finns tre tillättna mottagare på den starka sidan, beror vem som har mottagare #2 på om #2 är närmare #1 eller #3. Om #2 är närmare #1 har flankdomaren #1 och #2 som nycklar. Om #2 är närmare #3 kommer Bakdomaren att ha #2 och #3 som nycklar.
 - (e) Om det finns fyrdubbla mottagare på den ena sidan, beror den som har mottagare #2 och #3 som sin nyckel på var de är i förhållande till #1 och #4. Om en eller båda är nära #1 kommer flankdomaren att ha #1 och #2 som sina nycklar (och #3 om de alla är nära varandra). Om en eller båda är nära #4 kommer Bakdomaren att ha #4 och #3 som sina nycklar (och #2 om de alla är nära varandra).

- (f) En spelare i rörelse kommer att vara Bakdomarens ansvar om han inte är den spelare som är längst ut vid bollstarten.
- 2. Under Fas B:
 - (a) Bakdomaren har den zon som innehåller den djupaste mottagaren, särskilt om mottagaren är i eller på väg mot spelfältets mitt.
 - (b) Flankdomarna har den zon som innehåller grunda mottagare på deras spelfältshalva samt varje djup mottagare som inte täcks av Bakdomaren och varje mottagare som är på väg mot eller riskerar att gå utanför spelfältet på deras sida.
- 3. Under Fas C är varje domare ansvarig för att iaktta ageranden omkring det område där passningen kommer att landa.

16.5 – 6D-mannalag

- 1. Under Fas A:
 - (a) De djupa flankdomarna tar alltid som nyckel den spelare som är längst ut på den offensiva uppställningen på deras sida av spelfältet (#1).
 - (b) Flankdomarna tar alltid som nyckel den innersta mottagaren utanför tackles (#2-#4) (ofta tight end eller slot back) på deras sida av spelfältet. Om det bara finns en mottagare har flankdomaren ingen nyckel.
 - (c) Om det finns tredubbla mottagare, beror vem som har mottagare #2 som nyckel på om #2 är närmare #1 eller #3. Om #2 är närmare #1 har den djupa flankdomaren #1 och #2 som nycklar. Om #2 är närmare #3 kommer flankdomaren att ha #3 och #2 som nycklar.
 - (d) Om det finns fyrdubbla mottagare, beror vem som har mottagarna #2 och #3 på var de är i förhållande till #1 och #4. Om en eller båda är nära #1 har den djupa flankdomarna dem som sina nycklar. Om en eller båda är nära #4 har flankdomaren dem som sina nycklar.
 - (e) Om det finns en man i rörelse, avgörs nycklar av positionen hos mannen i rörelse vid bollstarten (inte av hans riktning). Om han är längst ut (#1) kommer han att vara den djupa flankdomarens ansvar på den sidan, annars tar flankdomaren honom som sin nyckel.
- 2. Under Fas B:
 - (a) Varje djup flankdomare ansvarar för den zon som innehåller den djupaste mottagaren på deras spelfältshalva.
 - (b) Varje flankdomare ansvarar för den zon som täcker alla mottagare närmare bollinjen på deras spelfältshalva.
- 3. Under Fas C ansvarar varje domare för att iaktta agerande i närheten av passningens landningsställe.

16.6 – 7/8-mannalag

- 1. Under Fas A:

- (a) Sidodomaren och Fältdomaren har alltid som sin nyckel den spelare som är längst ut på den offensiva uppställningen på deras sida av spelfältet (#1). Det här inkluderar mannen i rörelse om hans rörelse gör att han är den spelare som är längst ut mot sidan vid bollstarten.
 - (b) Om det finns en back i rörelse har Bakdomaren honom som sin nyckel så länge han inte är den spelare som är längst ut tills sidan på uppställningen vid bollstarten
 - (c) Om det finns två mottagare på den starka sidan har Bakdomaren alltid #2 som sin nyckel. Om uppställningen är balanserad har Bakdomaren #2 på Linjedomarens sida som sin nyckel och Huvudlinjedomaren har #2 på sin sida som nyckel.
 - (d) En flankdomare har ingen nyckel om de djupa flankdomarna och Bakdomaren har alla spelare på sin sida av uppställning som nycklar.
 - (e) Om det finns tredubbla mottagare har Bakdomaren #3 som sin nyckel och flankdomaren har #2 som sin nyckel.
 - (f) Om det finns fyrdubbla mottagare har Bakdomaren vanligtvis #4 och #3 som sina nycklar och flankdomaren har #2 som sin nyckel. Om #3 är däremot skild från #4 och närmare #2 har flankdomaren #3 och också #2 som sina nycklar.
2. Under Fas B:
 - (a) Varje djup flankdomare ansvarar för den zon som innehåller den djupaste mottagaren på deras tredjedel av spelfältet.
 - (b) Bakdomaren ansvarar för den zon som innehåller den djupaste mottagaren mitt på spelfältet.
 - (c) Varje flankdomare ansvarar för den zon som innehåller mottagare närmare bollinjen på deras spelfältshalva.
 3. Under Fas C ansvarar varje domare för att iaktta agerande i närheten av passningens landningsställe.

16.7 – Sammanfattning

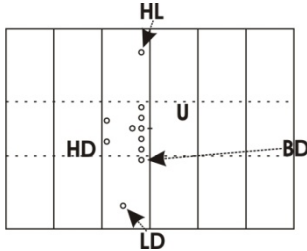
Den här tabellen visar vilken domare som har vilken mottagare som sin nyckel enligt mottagarens position på deras sida av uppställningen.

Uppställning		5/6CD-mannalag		6D-mannalag		7/8-mannalag		
		Flank	BD	Flank	Djup	Flank	Djup	BD
Balanserad	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12HD	2LD	2	1	-	1	2
Normal	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Tredubbla	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
Fyrdubbla	1_234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23_4	12	34	34	12	23	1	4
Rörelse	R_2	R			R		R	
	1_R		R	R				R

16.8 – Exempel för 5-mannalag

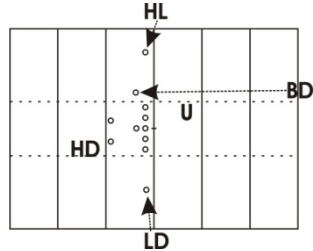
Det här avsnittet behandlar också 6CD-mannalag med Centerdomaren i det offensiva bakfältet mitt emot Huvuddomaren.

Diagram A: Pro set



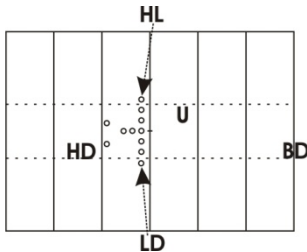
LD:s sida är den starka sidan.

Diagram B: Slot uppställning



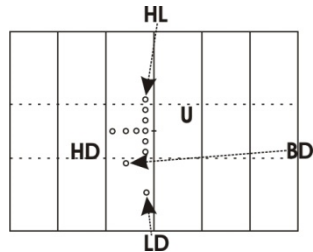
HL:s sida är den starka sidan. BD har som nyckel slot backen på den sidan. HL har split end som nyckel. LD har split end på den andra sidan som nyckel.

Diagram C: Wishbone uppställning

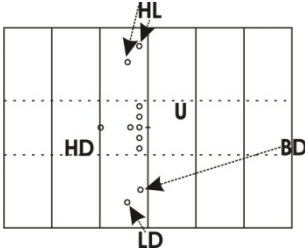


Balanserad uppställning med en mottagare på varsin sida. BD har som nyckel den första back som kommer ut ur bakfältet.

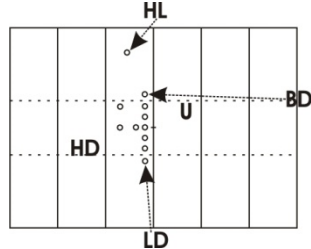
Diagram D: Single-wing uppställning



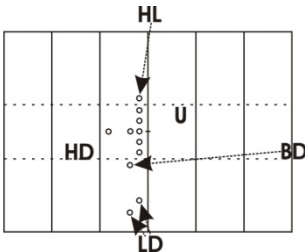
LD:s sida är den starka sidan. BD har slot back som nyckel. LD har flanker som nyckel. HL har tight enden på sin sida som nyckel.

Diagram E: Utspridd uppställning

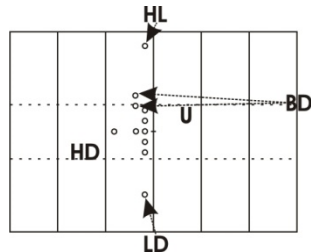
Uppställningen är balanserad med två mottagare på varsin sida; LD:s sida förklaras som den starka sidan. BD har som nyckel den andra spelaren på den sidan. LD har flankern på den sidan som nyckel. HL måste ha båda mottagarna på sin sida som nycklar.

Diagram F: Double-wing uppställning

HL:s sida är den starka sidan. BD har som nyckel. tight end på den sidan LD har den andra tight enden som nyckel. HL har som nyckel flanker backen på sin sida.

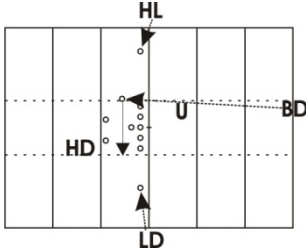
Diagram G: Tre mottagare på en sida (1)

LD:s sida är den starka sidan. BD har slot backen som nyckel. LD har båda wide receivers som nycklar. HL har den tight end som är uppställd på den svaga sidan som nyckel.

Diagram H: Tre mottagare på en sida (2)

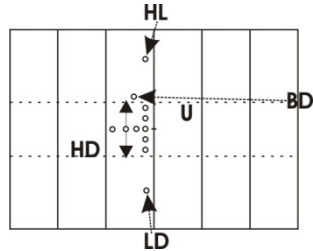
HL:s sida är den starka sidan. BD har båda slot backs som nycklar. HL har som nyckel split end på den sidan. LD har split end på den andra sidan som nyckel.

Diagram I: Rörelse som ändrar styrka



Styrkan är inledningsvis på HL:s sida. HL har som nyckel split enden på sin sida. LD har som nyckel split enden på den andra sidan. BD har slot backen som nyckel och stannar med honom medan han ändrar sida.

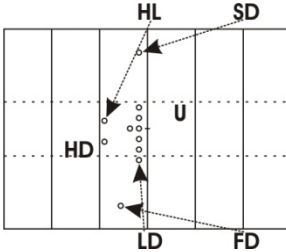
Diagram J: Rörelse som inte ändrar styrka



Styrkan är inledningsvis på HL:s sida. HL har split enden på HL:s sida som nyckel. LD har split enden på den svaga sidan som nyckel. BD har slot backen som nyckel och också mannen i rörelse om han är nära slot backen vid bollstarten. Om mannen i rörelse går mot LD:s sida, ändras styrkan: BD har endast mannen i rörelse och HL behöver ha som nycklar båda spelarna på sin sida.

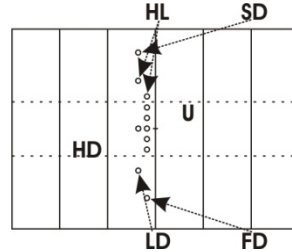
16.9 – Exempel för 6D-mannalag

Diagram A: Pro set



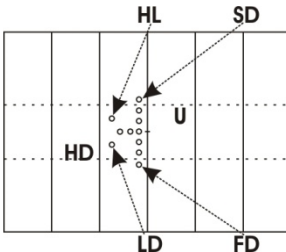
LD:s sida är den starka sidan. FD har flankern som nyckel. SD har split end som nyckel. LD har tight end som nyckel. HL har som nyckel. bakfältet

Diagram B: Utspredda mottagare



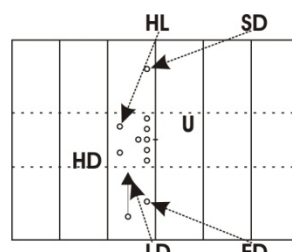
HL:s sida är den starka sidan. FD har som nyckel wide receiver på den svaga sidan. LD har den andra mottagaren på den sidan som nyckel. SD har flanker backen som nyckel. HL har som nyckel enden på sin sida och den kvarvarande mottagaren.

Diagram C: Två tight ends och balanserat bakfält



Balanserad uppställning. SD och FD har tight ends som nycklar. HL och LD har split backs som nycklar. Ansvaret för den återstående backen (fullbacken) tillhör den flankdomare som han rör sig mot vid bollstarten.

Diagram D: Rörelse

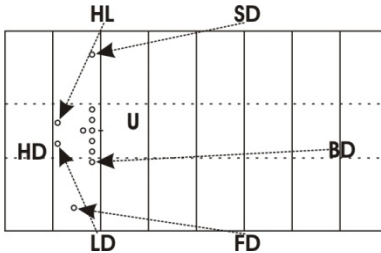


När mannen i rörelse slutar att vara den spelare som är längst ut till sidan i uppställningen, blir han LD:s ansvar och FD har split end som nyckel.

16.10 – Exempel för 7-mannalag

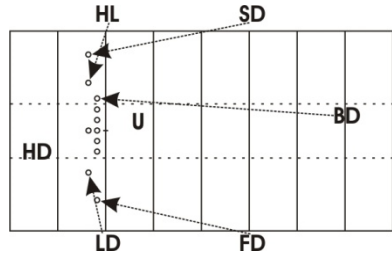
Det här avsnittet behandlar också 8-mannalag med Centerdomaren i det offensiva bakfältet mitt emot Huvuddomaren.

Diagram A: Pro set



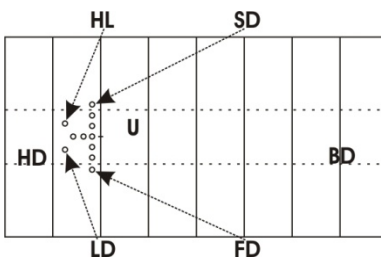
LD:s sida är den starka sidan. FD har som nyckel flankern. SD har split end som nyckel. BD har som nyckel tight end. HL och LD har bakfältet som nycklar.

Diagram B: Utspridda mottagare



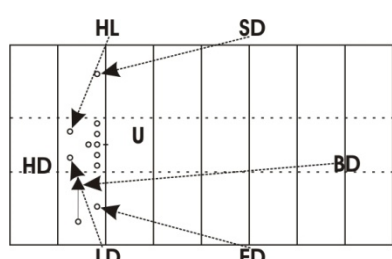
HL:s sida är den starka sidan. FD har som nyckel wide receiver på den svaga sidan. LD har den andra mottagaren på den sidan som nyckel. SD har flanker backen som nyckel. HL har som nyckel den andra mottagaren på sin sida. BD har den inre mottagaren på den starka sidan som nyckel.

Diagram C: Två tight ends och balanserat bakfält



Balanserad uppställning med en mottagare utanför tackles på varsin sida. SD och FD har som nycklar tight ends. HL och LD har som nycklar split backs. Ansvar för den återstående backen (fullbacken) tillhör den flankdomare som han rör sig mot vid bollstarten eller BD om han går nedåt planen.

Diagram D: Rörelse



När flankern går i rörelse växlar BD och FD nycklar. Om rörelsen fortsätter innanför tackle, övertar LD ansvaret och BD har som nyckel den första backen som kommer ut ur bakfältet.

17. Timeouter

17.1 – Lagtimeouter

1. Om en spelare, avbytare innanför nioyardsmarkeringarna eller huvudtränare begär en timeout när bollen är död (och hans lag har minst en timeout kvar), blås omedelbart i din visselpipa och visa tecknet för timeout [T3]. Underrätta Huvuddomaren om laget och numret på den spelare som begärde timeout, eller att timeout begärdes av huvudtränaren.
2. Om en begäran om timeout sker medan bollen är spelbar, vänta tills spelets slut och bekräfta sedan med den som begärde timeouten om den fortfarande krävs. Om det gör det, genomför proceduren ovan.
3. [HUVUDDOMARE] Visa tecknet för en tilldelad lagtimeout genom att vända dig mot pressbox, visa tecknet för timeout [T3] åtföljt av en "kastgest" med armarna vid axelhöjd mot det begärande lagets mållinje. Du behöver inte blåsa i din visselpipa.
4. ✕ [HUVUDDOMARE] Om timeouten är den tredje och sista för det laget, dra dessutom i en låtsas ångvissla tre gånger efter kastgesten (utan att blåsa i din visselpipa). Du måste personligen se till att det lagets huvudtränare och lagkapten på spelfältet är införstådda att alla deras lagtimeouter har förbrukats.
5. [KLOCKSKÖTAREN PÅ SPELFÄLTET] Se till att alla dina kollegor underrättas om den exakta tiden kvar i perioden och att de skickar informationen vidare till både lagens huvudtränare och kaptenerna på spelfältet, som lämpligt.
6. Alla domare måste anteckna alla timeouter, inkl. perioden och den tid som är kvar på klockan.
7. [UMPIRE] Ta tiden på timeoutintervallet (Mekanik 5.13). Om ett lag går i huddle nära sidlinjen eller lämnar spelfältet, be flankdomaren att varsla dem när ungefär 15 sekunder återstår i timeouten. Varsla annars Huvuddomaren när ungefär fem sekunder återstår i timeouten.
8. Under timeouten:
 - (a) [UMPIRE] Stanna med bollen vid den nästa punkten.
 - (b) [HUVUDLINJEDOMARE OCH LINJEDOMARE] Underrätta huvudtränaren tillhörande det lag som är på din sida av spelfältet om det antal timeouter som båda lagen har kvar och den återstående tiden om en arenaklocka inte är synlig.
 - (c) [HUVUDLINJEDOMARE, LINJEDOMARE, FÄLTDOMARE OCH SIDODOMARE] Iakttäta laget från din sida av spelfältet, inkl. att kolla antalet spelare i huddle. Om laget går i huddle nära sidlinjen eller lämnar spelfältet, stå tillräckligt nära dem att du kan underrätta dem när ungefär 15 sekunder återstår i timeouten.
 - (d) [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] [BAKDOMARE] [I xx0/xx2 UPPSTÄLLNING (4/6D-MANNALAG)] [UMPIRE] Underrätta den defensiva kaptenen om tiden och det antal återstående lagtimeouter som hans lag har.

- (e) [HUVUDDOMARE] Underrätta den offensiva kaptenen om tiden och det antal återstående lagtimeouter som hans lag har.
- (f) Om en tränare kommer in på spelfältet för att tala med sina spelare, bör det vanligtvis inte vara ett problem, under förutsättning att:
- han inte kommer längre än nio yards in på spelfältet;
 - han inte går bortom 25-yardlinjerna;
 - hans spelare samlas runt honom.
9. [HUVUDDOMARE] Efter en minut (eller tidigare om båda lagen visar att de är klara att fortsätta), var i närheten av den nästa punkten. Muntligt informera båda lagen att de ska göra sig klara (t.ex. "Defensivt lag, gör er klara. Offensivt lag, gör er klara"), blås i din visselpipa och visa tecknet för spelklar [T1]. Om tiden för timeouten är slut, *fråga* aldrig om lagen är klara – *tala om det* för dem.
10. Om ett lag begär en timeout när alla deras timeouter har förbrukats, måste alla domare strunta i denna begäran och beordra laget att fortsätta spela. [HUVUDDOMARE] I det sällsynta fallet att en timeout felaktigt tilldelas, blås i din visselpipa och visa tecknet för spelklart så fort det är görligt efter att felet upptäckts.

17.2 – Domartimeouter

1. [HUVUDDOMARE] Om en timeout inte tilldelas till något av lagen, vänd dig mot pressbox, visa tecknet för timeout [T3] och slå sedan lätt på ditt bröst med både händerna.
2. Under en skadetimeout eller annan timeout, utför de normala uppgifterna som vid en tilldelad lagtimeout, och dessutom:
 - (a) håll dig ur vägen för den medicinska personalen;
 - (b) håll de spelare som inte är inblandade borta;
 - (c) be de tränare och avbytare som inte är inblandade att återvända till deras lagområde;
 - (d) påminn tränare att de inte coachar deras spelare medan de är på spelfältet;
 - (e) vid behov flytta undan bollen medan man noterar den nästa punkten och markerar den (om det är lämpligt) med en markeringspåse.
3. [HUVUDDOMARE] Förklara bollen spelklar så snart orsaken för timeouten är borta (t.ex. en skadad spelare har lämnat spelfältet och är i lagområdet eller långt bort ifrån spelfältet och det inte finns någon fara). [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Påminn Huvuddomaren om klockan bör sättas igång på spelklar eller bollstart.
4. Om en skadetimeout blir långdragen eller matchen skjuts upp av någon annan orsak, skicka spelarna till deras lagområden.
5. Endast Huvuddomaren kan stanna klockan för en huvudtränarkonferens. Konferensen kommer att äga rum vid eller i närheten av sidlinjen eller Huvuddomaren får bjuda in tränaren på spelfältet om det skulle vara bättre att få honom bort från hans lag. § Om du är flankdomaren på den sidan av spelfältet måste du gå med Huvuddomaren för att bevitna konferensen. Om domen inte ändras efter konferensen, tilldelas laget en lagtimeout och i så fall utförs proceduren vid en lagtimeout (inkl. att ge laget hela den tid som det är berättigat till). Om ett lag begär en timeout som faktiskt avses vara en begäran om en

huvudtränarkonferens och domen sedan ändras, bör de endast tilldelas en timeout om de därefter begär ännu en timeout.

6. Om matchen avbryts för vilken orsak som helst, anteckna försöksnumret, laget i besittning, bollens och kedjans positioner och den återstående tiden. Dessutom:
 - (a) [UMPIRE] [CENTERDOMARE] Anteckna bollens position i sidled i förhållande till tvärlinjerna.
 - (b) [HUVUDLINJEDOMARE] anteckna kedjeklämmans position.

18. Mätningar

1. Om du är osäker på om linjen att nå har passerats vid ett bollinjespels slut, blås i din visselpipa, visa tecknet för timeout [T3] och varsla Huvuddomaren.
2. [HUVUDDOMARE] Det upp till dig att besluta om en mätning är nödvändig eller inte. Låt dig inte påverkas av begäran från något av lagen men ta hänsyn till spelfältet och tillståndet på fältmarkeringarna. En mätning sker med större sannolikhet när bollen blir död en bit bort ifrån en tvärlinje, därför att det är svårare att precis bedöma förhållandet mellan bollen och linjen att nå.
3. På grund av vikten i situationen efter ett spel vid fjärde försök, bör en mätning ordnas såvida det inte finns någon som helst tvivel hos någon om linjen att nå har passerats eller inte. Efter ett spel vid tredje försök kan det vara nästan lika viktigt.
4. En mätning kan ändra matchens tempo. Undvik mätningar under de sista två minuterna i en halvlek om du inte verkligen är osäker på om man har fått ett första försök.
5. Vid en mätning måste Bevakaren placera bollen precis vid dödbollspunkten – inte vid en punkt jäms med den. Bollen får *aldrig* flyttas från dödbollspunkten tills efter att mätningen är genomförd, särskilt om bollen blir död i ett sidoområde. Om den blir död utanför spelfältet, ska den placeras på den riktiga punkten på sidlinjen.
6. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [HUVUDDOMARE] eller [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] [BAKDOMARE] eller [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Se till att bollen är vid den riktiga dödbollspunkten och håll den på plats vid behov. Markera bollens främre spets med en markeringspåse endast om det finns en allvarlig risk att den flyttas.
7. [I xx0/xx1/xx2 UPPSTÄLLNING (4/5/6D-MANNALAG)] [HUVUDDOMARE] eller [I 3x1 UPPSTÄLLNING (6CD-MANNALAG)] [CENTERDOMARE] eller [I xx3 UPPSTÄLLNING (7/8-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Se till att pressboxen har klar sikt över mätningen.
8. [LINJEDOMARE] Flytta dig snabbt till en position vid den lämpliga yardlinjen för att ange var Huvudlinjedomaren bör placera kedjeklämman för att genomföra en noggrann mätning (d.v.s. precis i bollens nordsydlinje).
9. [I xx0/xx1/xx2 UPPSTÄLLNING (4/5/6D-MANNALAG)] [LINJEDOMARE] eller [I 2x3 UPPSTÄLLNING (7-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] [CENTERDOMARE] Om mätningen är i ett sidoområde, hämta en ny boll från en bollperson och håll den klar för bruk.
10. [SIDODOMARE] Stanna med försöksvisaren på sidlinjen vid den främre pinnen och justera dess position när man känner till mätningens utgång.
11. [HUVUDLINJEDOMARE] Om det inte finns en flagga på spelet, beordra försöksvisarens skötare att placera försöksvisaren precis vid den främre pinnens position. Försöksnumret bör *inte* ändras. Ta tag i kedjan där kedjeklämman är satt och beordra kedjans skötare att ta kedjan till den erforderliga positionen på spelfältet. Placera kedjan så att dess position

precis motsvarar vad den hade på sidlinjen och ropa sedan "Klart". [LINJEDOMARE] Du behöver inte sätt din fot på kedjan.

12. [UMPIRE] Ta den främre pinnen från skötaren och, när Huvudlinjedomaren ropar "Klart", spänn kedjan varsamt.
13. [HUVUDDOMARE] Avgör om linjen att nå har passerats och tillkännage din dom. Kom ihåg att man får ett första försök om någon del av bollen är jäms med eller bortom någon del av den främre pinnen.
14. [HUVUDDOMARE] Om bollens position inte räcker till ett första försök och den är utanför tvärlinjerna, ta tag i kedjan vid bollens främsta punkt och placera en ny boll vid tvärlinjen med kedjan som placeringshjälp.
15. [UMPIRE] När mätningen är klar, ge den främre pinnen tillbaka till pinnens skötare.
16. [HUVUDDLINJEDOMARE]
 - (a) Om ett första försök har uppnåtts, beordra kedjelaget att ordna ett första försök. Man behöver inte återställa kedjeklämman till dess tidigare position.
 - (b) Om ett första försök *inte* har uppnåtts, återställ kedjeklämman till dess riktiga position på kedjeklämmans referensmarkering och se till att kedjelaget återställer kedjan till dess tidigare position.
17. [HUVUDDOMARE] Visa tecknet för att bollen är spelklar när Huvudlinjedomaren har försäkrat sig om att kedjan är återställd till den riktiga platsen.

19. Att anmäla regelbrott

19.1 – Den domare som flaggar för regelbrottet

19.1.a – Prioriteringar

När man iakttar ett regelbrott:

1. Släpp eller kasta en regelbrottsmarkör (flagga) vid den rätta punkten, d.v.s. där regelbrottet äger rum.
 - (a) Se till att flaggan hamnar på den rätta sidan av mållinjen vid punktregelbrott nära ett målområde.
 - (b) Kasta flaggan högt upp i luften när det inte är viktigt att markera regelbrottpunkten (t.ex. bollinjeförseelser, regelbrott vid död boll).
2. Notera den yardlinje där regelbrottet ägde rum.
3. Notera bollens status, d.v.s. vilket lag som hade besittning över bollen i det ögonblick då regelbrottet ägde rum, om den var i spelarbesittning eller lös och om bollen var spelbar eller död.

Vid spelets slut:

4. När bollen blir död, se till att alla kollegor vet att du har kastat en flagga för ett regelbrott.
5. Stanna vid dödbollspunkten (om du är Bevakaren) tills en annan domare entledigar dig från ditt ansvar.
6. Rådfråga andra kollegor som också kastat en flagga under spelet eller som kan ha haft bättre sikt på spelet än du. Det här är särskilt viktigt vid regelbrott rörande mål-tavlesregelbrott.
7. Se till att Huvuddomaren och Umpire och det övriga domarlaget @ känner till vilket regelbrott det är frågan om.
8. Bekräfta att Huvuddomaren och Umpire utmäter straffet korrekt. Stanna i närheten av Huvuddomaren för att försäkra dig om att han har all nödvändig information eller ifall han behöver en påminnelse om spelarens nummer. Kolla utmätningpunkten, avståndet och riktningen. Om du tycker att något är fel, informera Huvuddomaren omedelbart.
9. Anteckna vid varje regelbrott som du flaggar:
 - (a) Tiden på klockan (om man vet det);
 - (b) regelbrottet (använd de förkortningar som finns i avsnitt 28);
 - (c) numret på den spelare som begick regelbrottet;
 - (d) om straffet accepteras, avstås, slår ut ett annat regelbrott eller upphävs enligt reglerna.

19.1.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Om bollen är spelbar när regelbrottet inträffar, blås *inte* i visselpipan tills bollen blir död (om inte regelbrottet orsakar att bollen blir död).
2. När bollen blir död, fortsätt att tuta i visselpipan med korta stötar tills alla andra domare vet att du har sett ett regelbrott. Visa tecknet för timeout [T3] så att det syns vida omkring.
3. Om regelbrottet är ett punktregelbrott, be en tillgänglig kollega att bevaka din flagga.

4. [VID BRUK AV RADIO]

- (a) Om du är Bevakaren, stanna vid dödbollspunkten om inte en annan domare övertar ansvaret för punkten från dig.
- (b) Använd din radio för att rapportera om ditt (eller dina) regelbrott till Huvuddomaren, Umpire och det övriga domarlaget.
- (c) Om det finns flera regelbrott på samma spel kan det vara nödvändigt för alla inblandade domare att samlas på ett ställe (vanligtvis vid den nästa punkten) och ge en rapport om dem i tur och ordning.
- (d) Om det finns en Videodomare informeras de om situationen igenom att använda radion.
- (e) Om din radio är trasig men andras fungerar, fråga en domare i närheten att rapportera om regelbrottet (eller regelbrotten) åt dig.

5. [ANNARS]

- (a) Om du är Bevakaren, lämna inte dödbollspunkten innan en annan domare övertar ansvaret för punkten från dig.
 - (i) Om du inte avlösas, se till att Huvuddomaren och Umpire kommer till dig.
 - (ii) Om ditt regelbrott är defensiv passningsinterference, stanna vid din flagga och se till att Huvuddomaren och Umpire kommer till dig.
- (b) Om du inte är Bevakaren, flytta dig snabbt mot Huvuddomaren och Umpire när allt agerande har avstannat i ditt område.
- (c) [HUVUDDOMARE] Anmäl regelbrottet till Umpire. [UMPIRE] Anmäl regelbrottet till Huvuddomaren. [ANNARS] Anmäl regelbrottet till Huvuddomaren och Umpire.

6. Uppge den följande informationen:

- regelbrottets art;
- det förorättande laget enligt **namn och/eller** ◊ och/eller med offensivt/defensivt lag;
- den förorättande spelaren med nummer eller position;
- regelbrottspunkten och den troliga utmätningpunkten;
- om bollen var spelbar eller död vid tidpunkten för regelbrottet och, om lämpligt, om det ägde rum före eller efter en ändring i lagbesittning eller medan den var lös efter en passning, spark eller fummel.

7. Om fler än en domare kastar sin flagga för ett regelbrott (t.ex. överträdelser vid bollinjen, interference), **måste** § alla domare som har flaggat överlägga med varandra innan regelbrottet anmäls.

- (a) Om du iakttar att en domare kastar en flagga som kan vara för passningsinterferens och du tror att passningen inte var mottagningsbar, är det rekommenderat att fråga den domaren: "Var den passningen mottagningsbar?" Om han är säker på att den var det bör han svara: "Ja, det var den." Om han inte är säker på det, bör han svara: "Vad såg du?"
 - (b) Anta inte att alla såg detsamma som du.
 - (c) Om du måste kasta en flagga för ett regelbrott som klart är i någon annans område, är det hövligt att diskutera det med dem.
8. Om din flagga gäller att göra till måltavla måste du ha direkt muntlig kommunikation med minst en annan domare innan du anmäler regelbrottet till Huvuddomaren. Att göra till måltavla sker sällan utan flera synvinklar på agerandet. På grund av att straffet medför obligatorisk utvisning kräver vi den här kommunikationen för att minska risken för en felaktig dom.
9. När en defensiv spelare rör sig före bollstarten och en offensiv spelare reagerar, är en konferens mellan Umpire och flankdomarna obligatorisk. Detta för att avgöra om den defensiva spelaren var i den neutrala zonen och om den offensiva spelaren hotades.
10. När man anmäler regelbrott till Huvuddomaren, peka inte mot lag eller spelare. När du har rapporterat färdigt, stanna i närheten av Huvuddomaren ifall han behöver fråga dig om flera detaljer. Undvik konferenser med undantag för när det är absolut nödvändigt att inhämta information från fler än en domare. Enbart de som är inblandade bör inkluderas.
11. I händelse av ett utvisningsregelbrott:
- (a) Följ med Huvuddomaren för att underrätta huvudtränaren om den utvisade spelarens nummer och regelbrottets art.
 - (b) När man underrättar huvudtränaren, är den rekommenderade ordalydelsen "X har just nu diskvalificerat sig själv därför att..." eller "X utvisas därför att..." i stället för "Jag utvisar X därför att..."
 - (c) [HUVUDDOMARE] Om du kastade flaggan för regelbrottet, bör flankdomaren följa med dig.
 - (d) En annan domare (vanligtvis den andra flankdomaren) bör underrätta motståndarsidans huvudtränare om utvisningen.

19.1.c – Avancerade tekniker

1. Om din flagga hamnar på fel punkt, flytta den till den riktiga punkten. Flytta flaggan med pondus – försök inte att puffa till den med din fot i förhoppningen om att ingen lägger märke till det!

19.2 – Andra domare

19.2.a – Prioriteringar

1. Om flaggan kastades i ditt normala ansvarsområde, eller du tror att straffet kan vara mot en spelare som du var ansvarig för under försöket (t.ex. din nyckelspelare vid bollstarten

eller en mottagare som passerade igenom ditt ansvarsområde), eller om du tror att det fanns kontakt vid en passning som inte var mottagningsbar: §

(a) se till att du känner till straffet;

(b) rapportera all information som kan vara relevant;

2. Låt inte straffet felaktigt utmätas på grund av att någon annan inte visste vad du visste eller såg.
3. Dela lika ansvar för regeltolkning. Om du tror att ett regelbrott har flaggats eller behandlats på ett oriktigt sätt är det ditt ansvar att göra Huvuddomarens uppmärksam om detta utan tjafs, taktlöshet eller fördröjning. Om du har information att komma med, se till att dina kollegor och särskilt Huvuddomaren får reda på det. Om en domare sabbar en regeltolkning har hela domarlaget sabbat den.
4. Bevaka dödbollspunkten om ingen annan gör det. Om bollen inte är vid dödbollspunkten, hjälp till att få en dit. Lämna bollen på marken vid dödbollspunkten tills den efterfrågas.
5. [HUVUDDOMARE] Identifiera den (eller de) domare som har kastat en flagga, gå mot dem och ta reda på detaljerna om det regelbrott som de har iakttagit.
6. [UMPIRE] Identifiera den (eller de) domare som har kastat en flagga, lyssna på vad de berättar för Huvuddomaren och se till att Huvuddomaren har förstått vad de sade.
7. [CENTERDOMARE] Hjälp Huvuddomaren och Umpire med deras straffutmätningssuppgifter.
8. Notera den yardlinje där bollen är död.
9. Om regelbrottet är ett punktregelbrott, bevaka och stanna vid regelbrottspunkten. Om regelbrottet har utmätning efter en bollinjespark, bevaka och stanna vid punkten där sparken slutade.
10. Om andra domare är i huddle för att diskutera en situation, håll spelarna borta från dem.
11. Om alla punkter är bevakade, iaktta spelarna och hjälp till där det behövs.
12. Hämta en ny boll till Umpire / Centerdomaren.
13. Om du är den domare som är närmast huvudtränaren (och du inte har något annat att göra) stå nära honom och hjälp till med att förmedla vad straffet är och vad hans valmöjligheter är, och vidarebefordra hans beslut till Huvuddomaren. Det här är särskilt viktigt när det finns:
 - (a) en invecklad straffsituation;
 - (b) en valmöjlighet som ger tio sekunders avdrag (eller en timeout för att förhindra det).
14. [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] [LINJEDOMARE]
[I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Anteckna varje regelbrott som flaggas: perioden, tiden, laget, spelaren, regelbrottskoden, den domare (eller de domarna) som flaggade och om straffet accepteras, avstås, slår ut ett annat regelbrott eller upphävs enligt reglerna.

19.2.b – Svar på det som sker (rörelse och tecken)

1. Vid spelets slut, upprepa det tecken för timeout [T3] som visas av en domare som har kastat en flagga.

2. När Umpire börjar utmäta straffet, ta upp den flagga (eller markeringspåse) som du bevakar och återlämna den till den domare som flaggade för regelbrottet.

19.3 – Utmätningsspecerur

1. [HUVUDDOMARE] När man har fått rapporten om regelbrottet:

- (a) [VID BRUK AV RADIO] Om regelbrottsdetaljerna ännu inte har sänts via radio, gör det nu.
- (b) Om du är osäker om ett straff skulle leda till ett första försök, använd tecknet "Kommer straffyards att leda till ett första försök?" [TT43] för att fråga Huvudlinjedomaren.
- (c) Förutom när utmätningen är självklar, visa de preliminära tecknen kort och koncist mot pressboxsidan (preliminära tecken består av (i) tecknet för regelbrottet; och (ii) att peka mot det förorättande lagets mållinje). Om det kan finnas osäkerhet om regelbrottet är vid spelbar eller död boll, visa dödbollstecknet [T7] innan du visar regelbrottstecknet för varje regelbrott vid död boll. Meddela *inte* regelbrottet via mikrofonen vid det här stadiet.
- (d) Om utmätningen är självklar, underrätta det förorättade lagets kapten på spelfältet om regelbrottet och var bollen kommer att placeras. Du får avstå detta om du tror att han redan känner till regelbrottets art. Om kaptenen gör invändningar, följ proceduren för icke-självklar utmätning. Om kaptenen kommer fram till ett tydligt olämpligt val, bekräfta att han förstår helt och fullt dess följder.
- (e) Om den inte är självklar, förklara regelbrottet och hans valmöjligheter för lagkaptenen på spelfältet. Om han önskar att rådfråga huvudtränaren, tillåt honom att göra det igenom att ropa eller med tecken (men inte igenom att gå bort och tala med honom). Om det blir klart vad huvudtränarens val är medan du rådfrågar kaptenen, kör med det. Om kaptenen och huvudtränaren träffar motstridande val, kör med huvudtränarens. †
- (f) Underrätta fältkaptenen hos det lag som begick regelbrottet om det regelbrott som har flaggats och, om möjligt, numret eller positionen hos den spelare som begick regelbrottet.
- (g) Underrätta båda lags fältkaptener och huvudtränare om straffet fordrar en försöksförlust.
- (h) Om de inte redan känner till det, informera Umpire och Centerdomaren (och [VID BRUK AV RADIO] andra domare) λ om utmätningsspeknkten och det antal yards som ska mätas ut.

2. [HUVUDLINJEDOMARE OCH LINJEDOMARE]

[DJUPA FLANKDOMARE] Om straffutmätningen inte är självklar: †

- (a) Om du är den domare (förutom Bevakaren) som är närmast det förorättade lagets huvudtränare, försök att få hans val ifrån honom. Förklara för honom vad regelbrottet var och vad valmöjligheterna är.
- (b) Meddela via radio, tecken (t.ex. igenom att gestikulera mot den valda speknkten) eller ropa till Huvuddomaren om valet blir att acceptera eller avstå straffet (eller, när det

gäller mer komplicerad utmätning, vilket straff om något huvuddomaren önskar att acceptera).

3. [UMPIRE] och [CENTERDOMARE]

- (a) [1 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Umpire och Centerdomaren bör samarbeta med det följande. Det spelar ingen större roll vilken domare som utför varje enskild uppgift men de måste meddela sig med varandra för att se till att uppgifterna blir gjorda och inga görs två gånger. (Undantag: enbart Umpire bör flytta bollen vid straff som utmäts från den föregående punkten vid frisparkspel.) ◇
- (b) Se till att du känner till vilket regelbrott som har inrapporterats till Huvuddomaren.
- (c) Om det inte är självklart om straffet accepteras eller avstås, kalla på en kapten från det förorättade laget medan Huvuddomaren visar de preliminära tecknen, så att han kan underrättas om regelbrottet och valmöjligheterna. Om straffet är komplicerat eller kan omfatta valmöjligheter för båda lag, kalla på båda kaptenerna.
- (d) Få tag i en ny boll. Andra domare kan hjälpa till med att skicka en till dig. Håll den i handen i stället för att placera den på marken. Bollen bör endast placeras på marken när straffutmätningen är avslutad. ◇
- (e) Närvara om valmöjligheter presenteras till den förorättade kaptenen ◇ och kontrollera att de presenteras korrekt.
- (f) Medan du bär bollen, avgör den punkt som bollen ska tas till och rör dig direkt mot den, utan att stega upp varje yard som ingår i straffet. Det bör endast vara nödvändigt att stega upp straffet på dåligt kritade spelfält.
- (g) Innan du utmäter ett eller flera straff från den föregående punkten vid en frispark, upprepa Huvuddomarens straffmeddelandetecken mot pressboxen. ◇
- (h) Procedurer för att undgå fel:
 - (i) Innan du börjar, bekräfta med Linjedomaren eller Huvudlinjedomaren att du är vid den rätta punkten.
 - (ii) När du har nått fram till den nästa punkten bekräfta hos Linjedomaren eller Huvudlinjedomaren att du har flyttat det riktiga avståndet.
 - (iii) Placera inte bollen på marken innan du har bekräftat att du är vid den rätta punkten.

(iv) Dröj inte igenom att vänta på Linjedomaren eller Huvudlinjedomaren att vara i position vid den punkt som de kollar. De bör kunna ge dig bekräftelse muntligt eller igenom att teckna oavsett var de är. [VID BRUK AV RADIO] Använd radio om det är nödvändigt att bekräfta start- och slutpunkterna men gör det inte medan Huvuddomaren förkunnar straffet.

- (v) När ett straff utmäts från den föregående punkten vid en frispark, är den/de domare som ansvarar för att bekräfta straffutmätningen åt dig den/de domare som är vid Lag A:s skiljelinje (vanligtvis Bakdomaren men andra kan vara ansvariga vid "onside"-spark uppställning).

4. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om det finns mindre än en minut kvar i halvleken, se till att de andra i domarlaget vet att ett 10-sekundersavdrag kan gälla.

5. Om valmöjligheten för ett 10-sekundersavdrag gäller: ®

- (a) [HUVUDDOMARE] Se till att du anger valmöjligheten för ett 10-sekundersavdrag till den berörda kaptenen.
- (b) [HUVUDDOMARE] Om 10-sekundersavdraget väljs och det andra laget har en timeout kvar, fråga kaptenen om han vill ta en timeout.
- (c) [HUVUDLINJEDOMARE OCH LINJEDOMARE] [DJUPA FLANKDOMARE] Om du är den domare (förutom Bevakaren) som är närmast till den berörda huvudtränare, försök att få hans val från honom och meddela det till Huvuddomaren.
- (d) Om valmöjligheten för ett 10-sekundersavdrag väljs:

- (i) [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Justera din klocka i enlighet med detta.
- (ii) [HUVUDDOMARE] Påminn Lag A att klockan sätter igång vid spelklart.
- (iii) [UMPIRE] eller [CENTERDOMARE] Se till att bollstartern vet att han inte får starta bollen innan Huvuddomaren visar tecknet för spelklart.

- (e) Om man avstår 10-sekundersavdraget:

- (i) [HUVUDDOMARE] Påminn Lag A att klockan sätts igång vid bollstarten.

6. [HUVUDLINJEDOMARE] Var beredd på att svara om Huvuddomaren visar tecknet för "Straffyards för ett första försök" [TT43] åt dig. Svara ja (eller nicka eller visa tummarna upp) om straffutmätningen från den föregående punkten skulle ge ett första försök. Svara nej (eller skaka på huvudet eller visa tummarna ned) om det inte gör det.

7. Procedurer för att undgå fel:

- (a) [LINJEDOMARE] Bekräfta att straffet (eller straffen) utmäts från den riktiga utmätningpunkten. Den här processen kräver inte nödvändigtvis att du står vid den punkten (fast det är OK) men du måste *notera* yardlinjen. Bekräfta muntligt eller synligt med Umpire eller Centerdomaren att de börjar från den riktiga positionen. Kontrollera också att bollen har flyttats det riktiga avståndet (inkl. halva avståndets utmätning). †
- (b) [HUVUDLINJEDOMARE] Bekräfta att straffet (eller straffen) utmäts till den riktiga nästa punkten. Den här processen kräver inte nödvändigtvis att du flyttar dig tillsammans med Umpire eller Centerdomaren men du måste kontrollera att er båda hamnar vid samma yardlinje och att man har förflyttat sig det riktiga avståndet (inkl. halva avståndets utmätning). Bekräfta muntligt eller synligt med Umpire eller Centerdomare att de har hamnat i den riktiga positionen. Flytta inte försöksvisaren tills utmätningen bekräftas som riktig. †
- (c) [BAKDOMARE ELLER ANDRA DOMARE PÅ LAG A:s SKILJELINJE NÄR MAN ÄR I "ONSIDE"-SPARKUPPSTÄLLNING] Vid straff som utmäts från den föregående punkten vid en frispark, kontrollera att straffet utmäts från den riktiga punkten och att bollen flyttas det riktiga avståndet (inkl. halva avståndets utmätning). Bekräfta muntligt eller synligt med Umpire att de har hamnat vid den riktiga positionen. †

8. [HUVUDDOMARE]

- (a) Medan Umpire eller Centerdomaren λ utmäts straffet, flytta dig till en position som kan klart ses och visa de slutgiltiga tecknen endast mot pressboxens sida av spelfältet

(huvudtränaren på den motsatta sidan kommer att underrättas av Huvudlinjedomaren eller Sidodomaren). Ta inte för lång tid med att komma i position, fast en extra sekund kan ibland hjälpa till att samla dig och tänka igenom vad du kommer att säga. Stanna helt innan du börjar meddelandet.

- (b) För varje regelbrott, visa det lämpliga tecknet och peka sedan mot det förorättande lagets mållinje.
- (c) När det gäller de följande straffen, visa tecknet för personligt regelbrott [T38] innan du visar det lämpliga tecknet:
 - (i) hjälmtag [T45]
 - (ii) ruff mot passaren [T34]
 - (iii) kragtackling [T25]
 - (iv) ruff mot sparkaren/bollstartern/bollhållaren [T30]
 - (v) saxblockering [T41]
 - (vi) att göra till måltavla [T24]
- (d) Om straffet avstås, visa också tecknet för avstått straff [T10].
- (e) Om det finns regelbrott som slår ut varandra, visa tecknet för hemmalagets regelbrott, peka mot det lagets mållinje, visa sedan tecknet för bortalagets regelbrott, peka mot det lagets mållinje och till sist visa tecknet för regelbrott som slår ut varandra [T10].
- (f) Medan man är vänd mot pressbox, ange det nästa försöksnumret.
- (g) Meddela straffet, inkl. identiteten hos den förorättande spelaren genom nummer (eller genom position om numret är okänt).
 - (i) För att hålla sig kort får man utelämna spelarnumren om det finns fler än två regelbrott.
 - (ii) Använd en radiomikrofon om man har fått det. Använd under inga omständigheter en mikrofon som saknar en kontrollknapp.

(iii) Om regelbrottet är det första regelbrottet för osportsligt uppförande mot en individ, meddela det faktum som en varning mot hans uppförande framöver.

(iv) Om en spelare utvisas på grund av ett regelbrott, meddela detta tillsammans med tecknet för utvisning [T47]. Använd samma föreslagna ordval som när man informerar hans huvudtränare (Mekanik 19.1.b).

- 9. Om det finns flera regelbrott som enligt reglerna inte slår ut varandra, måste varje straffavstånd stegas upp och (med undantag för regelbrott mellan serier) kedjans position måste tas under förnyat övervägande efter var och ett. Utmätning på halva avståndet bör också kollas före varje straffutmätning. Kedjeklämman behöver däremot endast monteras efter att det sista straffet har utmätts.
- 10. Den närmaste sidlinjedomaren på den lämpliga sidan av spelfältet *måste* vidarebefordra regelbrottets detaljer till huvudtränaren om det begicks av hans lag, inkl. (när det är möjligt) den förorättande spelarens nummer eller position och precis vad spelaren gjorde som var illegalt. Om straffet inkluderar en försöksförlust måste huvudtränaren informeras om det faktum. Huvudtränaren måste också underrättas om alla ovanliga utmätningar eller domslut oavsett om de är emot hans lag eller inte. Exempel på detta

inkluderar: flaggor som viftas bort (bortses ifrån); icke-mottagningsbara passningar; all ojuste taktik eller domar om ojuste handlingar (Regler 9-2-2 och 9-2-3).

11. [HUVUDDOMARE] Om straffet för ett regelbrott utmäts vid den efterföljande frisparken, visa de slutgiltiga tecknen (och meddela straffet) och peka mot sparkpunkten. **Umpire kommer att upprepa tecknen mot pressboxen innan han flyttar bollen.** ◇
12. [HUVUDDOMARE] Om en flagga för ett regelbrott inte beaktas, visa tecknet för att bortse från flaggan [T13] mot pressboxen. Det här tecknet visas inte av den domare som kastade flaggan (om det inte var Huvuddomaren).

19.4 – Självklar och icke-självklar utmätning

1. Domare får vanligtvis betrakta de följande straffutmätningarna som självklart accepterade:
 - (a) straff vid död boll (med möjligt undantag för de som begås av lag som står i begrepp att punta) kommer att accepteras;
 - (b) straff efter en bollinjespark kommer att accepteras;
 - (c) defensiva straff där yards läggs till spelets slut kommer att accepteras;
 - (d) Lag A-straff som inkluderar försöksförlust kommer att accepteras;
 - (e) Lag B-straff som inkluderar ett automatiskt första försök kommer att accepteras (om inte att avstå ger bättre fältposition);
 - (f) Lag A-straff som resulterar i ett självmål kommer att accepteras (om inte att avstå ger Lag B bollen med bra fältposition);
 - (g) Lag A-straff vid spel då de fick ett första försök kommer att accepteras.
2. Domare får vanligtvis betrakta de följande straffutmätningarna som självklart avstått:
 - (a) straff där spelets resultat blir detsamma som straffet (t.ex. defensiv passningsinterferens vid mottagningspunkten bortom linjen att nå eller ett självmål) kommer att avstås;
 - (b) straff mot motståndarna till det lag som får en touchdown (eller två poäng vid ett extrapoängsförsök) kommer att avstås om de inte överförs till den efterföljande frisparken;
 - (c) motståndarens straff innan det förorättade laget fick besittning kommer att avstås;
 - (d) straff mot det defensiva laget som lämnar det offensiva laget i en mindre gynnsam position och med ett mindre gynnsamt försöksnummer kommer att avstås;
 - (e) Lag A-straff vid spel då de förlorade betydande yards kommer att avstås.
3. I de följande fallen kommer straffet självklart att accepteras eller avstås beroende på matchens tillstånd:
 - (a) när det finns flera regelbrott, kommer det straff som sätter det lag som begick regelbrottet i den värsta positionen att accepteras;
 - (b) när ett straff kommer att förlänga/avsluta matchen, kommer det att accepteras/avstås beroende på vilket lag som leder poängmässigt;

- (c) när ett straff kommer att förlänga/avsluta en halvlek, kommer det att accepteras/avstås beroende på om något av lagen är i position att få poäng.
4. OBS att en huvudtränare eller ◊ lagkapten kan när som helst fram till spelklar ogilla domarnas val bland valmöjligheterna i de ovannämnda fallen.
5. Domare bör vanligtvis betrakta de följande straffutmätningarna som icke-självklara:
- (a) när straffet upphäver/tilldelar poäng för ett sparkmål, självmål eller enpoängsextrapoängsförsök;
- (b) när bättre/sämre fältposition måste avvägas mot bättre/sämre försöksnummer;
- (c) när Lag B kan välja mellan utmätning från den föregående punkten eller från dödbollspunkten efter en spark (inkl. när en oberörd frispark har gått utanför spelfältet) och sparkens längd och/eller returen anger inte den gynnsammaste utgången på ett "självklart" sätt, vanligtvis:
- (i) en lång spark och en kort retur tyder på utmätning från den föregående punkten;
- (ii) en kort spark eller lång retur tyder på utmätning från dödbollspunkten.
- (d) när det lag som sist hade besittning kan välja att avstå straff som slår ut varandra på grund av regler för "rena händer" [Regel 10-1-4 Undantag 1] eller "straffutmätning efter en bollinjespark" (Regel 10-1-4 Undantag 2); §
- (e) när (vid eller nära en periods slut) en stark vind eller andra faktorer kan påverka vilket håll ett lag vill spela det nästa försöket;
- (f) när Lag A får avstå avståndsdel av ett straff vid ett extrapoängsförsök för att behålla samma punkt för sparkaren (Regel 8-3-3-b-2). §

20. Tidtagning och slutet på perioder

20.1 – Arenaklockor

1. Om det finns en eller flera synliga matchklockor, kommer de att vara officiella (det skulle vara löjligt om domarna inte använde en klocka som är synlig för spelarna, tränarna, åskådarna och deras kollegor). För att betraktas som synlig, måste minst en klocka vara synlig från varje punkt på spelplanen. Om det inte är det, kommer inte arenamatchklockan (eller klockorna) att användas.
2. Om det finns synliga spelklockor, kommer de att vara officiella. För att betraktas som synliga, måste det finnas spelklockor bakom varje slutlinje och minst en av dem ska vara synlig för quarterbacken från varje punkt på spelplanen mellan tvärlinjerna. Om de inte är det, kommer inte arenaspelklockor att användas.
3. Under de flesta omständigheterna bör arenaklocksötaren (eller skötarna) kunna sätta igång klockan och stanna den mer noggrant än vem som helst på domarlaget. Han/de bör inte ha någon annan uppgift.
4. **[KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET]** Håll din klocka ungefärligt synkroniserat med arenaklockan. Huvudskälen för att göra detta är:
 - (a) ifall arenaklockan plötsligt slocknar;
 - (b) ifall arenaklocksötaren glömmar att sätta igång den eller att stanna den och konsekvensen blir att man tjänar eller förlorar en anseelig mängd tid på detta.
5. **[KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET]** Det är ditt ansvar att kolla att arenaklockan sätts igång och stannar när det ska. Andra domare som har bättre uppsikt över klockan kan hjälpa dig. Det här blir ännu viktigare om matchklockan är bakom dig. Diskutera vem som kommer att göra det här under förmatchkonferensen.
6. Små tidtagningsfel bör man bara strunta i. Några få sekunder hit eller dit, särskilt tidigt i en period, kommer troligen inte att störa någon. Till och med vid en halvleks slut kan det hända att en sekund eller två inte spelar någon roll om det inte förvägrar ett lag möjligheten för att göra poäng eller ger dem en möjlighet som de inte borde ha.
7. Arenaklocksjusteringar bör endast ske när det finns en viktig eller tydlig felaktighet. Ett fel på mindre än en sekund per återstående minut i perioden bör man strunta i (t.ex. ett fel på fem sekunder kan man strunta i om det finns mer än fem minuter kvar).
8. När en justering behövs, bör det ske före nästa spel börjar. Om ett fel inte justeras omgående, strunta i det och fortsätt.
9. Om den synliga klockan krånglar (eller i extrema fall om arenaklocksötaren är fullständigt inkompetent) bör Huvuddomaren beordra att den stängs av.

10. Förstör inte en bra match med hårklyverier om tiden. Det kommer att få dig att se ut som överdrivet petnoga, särskilt om du gör det om och om igen.

20.2 – Tvåminutersvarsel

1. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Om reglerna föreskriver det, underrätta Huvuddomaren att han ska utfärda tvåminutersvarslet när bollen är död och det finns två minuter eller mindre kvar i halvleken (Undantag: om man har fått en touchdown på det föregående spelet ges tvåminutersvarslet efter extrapoängsförsöket).
2. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Vid lämplig tidpunkt blås i din visselpipa, stanna din klocka och visa tecknet för timeout [T3]. Underrätta Huvuddomaren att det är tvåminutersvarslet och informera honom om den exakta tiden som återstår.
3. [HUVUDDOMARE] Utfärda tvåminutersvarslet och visa tecknet för det mot båda sidlinjer genom att visa tecknet för tvåminutersvarsel [TT45] (Regel 3-3-8-b). Se till att båda lagens fältkaptener och huvudtränare har underrättats om den *exakta* tiden som återstår i halvleken, inte bara att det är tvåminutersvarslet.
4. Om klockan stannades för att utfärda tvåminutersvarslet måste det sättas igång igen när bollen startas nästa gång (eller efter en frispark).

20.3 – Varje period

1. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Nära varje halvleks slut, se till att alla domare hålls underrättade om den återstående tiden när än klockan stannar. Enligt reglerna ska man efter tvåminutersvarslet, om det inte finns en arenaklocka, kolla att båda lagens fältkaptener och huvudtränare är informerade om den exakta tid som återstår varje gång klockan stannar (Regel 3-3-8-c). [VID BRUK AV RADIO] Meddela tiden till alla andra domare. För att öka sannolikheten att det mottas klart, säg tiden två gånger på två olika sätt, t.ex. "en minut, 34 sekunder" och "ett, tre, fyra".
2. Ansvaret för att döma om bollen startades innan eller efter att perioden slutade:
 - (a) Om det inte finns arenaklockor ansvarar tidtagaren på spelfältet. Om hans klocka inte har en hörbar eller vibrerande larmfunktion bör han lyfta det framför sina ögon så att han samtidigt kan övervaka spelet och tiden.
 - (b) Om det finns arenaklockor bör tidtagaren på fältet påminna Huvuddomaren och Umpire att de har ansvaret. Om det endast finns en klocka bakom varje målområde ligger huvudansvaret hos Huvuddomaren. Om det finns en klocka bakom endast ett målområde ligger ansvaret hos den som är vänd mot den. Om klockan inte är bakom något målområde eller om den är utanför Huvuddomarens och Umpires vanliga synfält, har en lämplig domare ansvaret. Vilken domare det blir bör avgöras under förmatchkonferensen.
3. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] När tiden löper ut blås i din visselpipa om bollen är död. Andra domare bör hjälpa till med att skicka en boll till Huvuddomaren så att han kan visa tecknet för periodens slut.

20.4 – Första och tredje perioder

1. [UMPIRE] Ta tiden på pausen mellan perioderna.
2. När perioden är slut: ◇
 - (a) [HUVUDDOMARE] [UMPIRE ELLER CENTERDOMARE] ◇ Gå till den nästa punkten och anteckna (skriftligt) den yardlinje som bollen är placerad på, dess position i sidled, numret på nästa försök och avståndet till linjen att nå.
 - (b) [ANNARS] Anteckna bollens yardlinje, försöket och avståndet.
 - (c) ✕ [LINJEDOMARE] Anteckna också bollens position i sidled.
3. [UMPIRE ELLER CENTERDOMARE] Om du har bollen och efter att du och Huvuddomaren har antecknat detaljerna och bekräftat att de är riktiga, ◇ ta bollen tillsammans med Huvuddomaren tvärs över mittfältet till dess nya plats och omplacera den. [I 3xx UPPSTÄLLNING (6CD/8-MANNALAG)] Om du inte har bollen, övervaka spelarna medan de förflyttar sig till den nya platsen. §
4. [LINJEDOMARE] När du har antecknat detaljerna ◇ rör dig snabbt till den nästa punkten (både yardlinjen och positionen i sidled) på spelfältets andra halva och visa den nya platsen där bollen bör nästa gång sättas i spel.
5. [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD)] [LINJEDOMARE] Flytta den alternativa försöksvisaren och linje-att-nå markören men de bör bli kvar vid platsen för slutet på perioden tills du har antecknat deras positioner.
6. [HUVUDLINJEDOMARE] [SIDODOMARE] Anteckna den yardlinje på vilken kedjeklämman är satt, den yardlinje där bollen är placerad, nästa försöksnummer och avståndet till linjen att nå.
7. [HUVUDLINJEDOMARE] När du en har antecknat de här detaljerna, ta tag i kedjan och kedjeklämman och medan du håller i det, vänd kedjan om och flytta den och kedjelaget till den motsvarande yardlinjen på den andra planhalvan. Försöksvisaren bör flyttas samtidigt till dess nya position (under tillsyn av Sidodomaren, om han finns).
8. [SIDODOMARE] Handled försöksvisarens skötare när han flyttar försöksvisaren till dess nya position.
9. [BAKDOMARE] [FÄLTDOMARE] Flytta till den nya positionen inför nästa spel tillsammans med spelarna.
10. Efter att man har avslutat de här uppgifterna, inta position inför nästa spel. Bollen bör inte förklaras spelklar tills en minut har gått sedan periodens slut.

20.5 – Halvleksuppehåll

1. [HUVUDLINJEDOMARE OCH LINJEDOMARE] Se till att en kapten från din sida av spelfältet anmäler sig till Huvuddomaren innan han lämnar spelområdet.
2. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Bekräfta för Huvuddomaren uppehållets längd, den rätta tiden på dagen och den rätta tiden för den andra halvlekens början.

3. [HUVUDDOMARE] Skicka den här informationen vidare till kaptenerna, med instruktioner om att lagen måste vara tillbaka på spelfältet och klara för att börja igen vid den fastställda tiden.
4. [HUVUDDOMARE] Gå inte med på att avkorta uppehållet mellan halvlekarna om inte det finns tvingande skäl att göra det (t.ex. väderleken eller en tidigare spelfördröjning).
5. [HUVUDDOMARE] När spelfältet är rent från spelare och tränare, visa tecknet för uppehållets början genom att visa tecknet för att sätta klockan igång [T2]. [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Sätt igång din klocka vid det här tecknet. Om det finns en arenaklocka, bör den också sättas igång och ska nedräkna uppehållets återstående tid.
6. Behåll besittning över matchbollarna under uppehållet.
7. [HUVUDDOMARE] [UMPIRE] Senast fem minuter före uppehållets slut, besök båda lagen (vid behov där de har tillbringat uppehållet) och fastställ valmöjligheterna inför den andra halvleken. Gå först till det lag som har den första valmöjligheten i den andra halvleken och sedan till deras motståndare. [HUVUDDOMARE] Se till att båda lagen vet vem som kommer att göra avspark och vilket mål varje lag försvarar.
8. De andra domarna bör gå direkt till spelfältet och se till att kedjelaget, det alternativa kedjelaget och bollpersonerna är närvarande. Den (eller de) domare som ansvarar för det ska se till att matchbollarna tas tillbaka till spelfältet.
9. [I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [LINJEDOMARE] [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] [BAKDOMARE] [I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Se till att en boll är tillgänglig för avsparken.

20.6 – Matchslutet

1. [HUVUDDOMARE] Visa tecknet för matchens slut [T14].
2. [HUVUDLINJEDOMARE] Hämta din kedjeklämma.
3. [UMPIRE] Hämta den sista matchboll som användes.
4. [HUVUDLINJEDOMARE, LINJEDOMARE, FÄLTDOMARE OCH SIDODOMARE] Hämta reservbollarna från bollpersonerna.
5. Efter att Huvuddomaren har visat tecknet för matchens slut, samla er omedelbart parvis (eller i större grupper) och lämna spelfältet i ett anspråklöst och enhetligt tempo (anges av den som är närmast omklädningsrummet).
 - (a) Om en domare har nyckeln till omklädningsrummet, bör han se till att han är först att nå fram till omklädningsrummet.
 - (b) Du bör vare sig söka upp eller undvika tränare och spelare.
 - (c) Om någon käbblar med dig, fortsätt att gå.
 - (d) Stanna inte på eller i närheten av spelfältet för att småprata med spelare, tränare, åskådare eller någon annan.
6. Varje begäran om diskussion angående matchdömandet måste hänvisas till Huvuddomaren. [HUVUDDOMARE] Var beredd på att diskutera vilken regeltolkning som helst (i omklädningsrummet, inte på spelfältet) men artigt vägra att diskutera domslut.
7. Alla domare bör avsluta alla administrativa uppgifter som krävs av dem.

8. Efter matchen ansvarar domarna för att se till att bollarna och all annan utrustning återlämnas till matchadministrationen.

20.7 – Tilläggsuppgifter vid direktsända matcher

De här uppgifterna gäller om matchen direktsänds och matchtiderna måste synkroniseras med sändningsledaren.

1. [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] [BAKDOMARE]

[I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE]

[I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [HUVUDDOMARE] Under varje timeout eller i intervallet före någon periods början och om det finns en TV sambandsperson i närheten av pressboxens sidlinje ("röd hatt" eller "orangea ärmar"): @

- Stå intill denne under intervallet tills 30 sekunder återstår. Sambandspersonen får komma några yards in på spelfältet under intervallet så att de kan klarare ses.
- Under varje intervall bekräfta antalet timeouts som använts och som återstår i halvleken.
- Om tävlingsorganisationen har godkänt att mediatimeouts kan beviljas, används den följande tilläggsproceduren. @

(i) Vid ett möte med Huvuddomaren, en representant för matchadministrationen, sambandspersonen för TV och TV-ledaren/producenten ska man enas om antalet mediatimeouts. Det här mötet bör äga rum minst två timmar före avsparken.

(ii) Mediatimeouts beviljas endast vid Huvuddomarens godtycke. Huvuddomaren måste dock se till att det överenskomna antalet beviljas under matchen.

(iii) Sambandspersonen för TV kan under matchen begära en mediatimeout igenom att korsa båda armar över bröstet.

(iv) Huvuddomaren erkänner att han avser att bevilja denna begäran igenom att peka mot marken. Intervallets längd börjar när Huvuddomaren därefter visar tecknet för en TV-timeout (T4).

(v) Mediatimeouts kan endast beviljas när det finns en timeout på grund av:

- en lagtimeout, huvudtränarkonferens eller videogranskning;
- en skadetimeout eller Huvuddomaren pauser matchen under Regel 3-3-3;
- i extraperioder vid slutet på en period;
- poäng (förutom touchdown – vänta tills efter extrapoängsförsöket) eller ett misslyckad sparkmålsförsök;

(5) en ändring i lagbesittning men inte när bollen har återvänt till en punkt på eller innanför Lag A:s 20-yardlinje eller ett liknande spel som ändrar matchens tempo.

- (d) Återvänd till din position på spelfältet när det återstår 30 sekunder av timeouten. Samtidigt kommer TV-sambandspersonen att sträcka ut sin vänstra arm ned mot sidan i en 45 graders vinkel. De här visar var för sig för alla att timeouten är på väg att slut.

- (e) När det återstår 15 sekunder av mediatimeouten kommer TV-sambandspersonen att lyfta sin högra hand ovanför huvudet för att signalera att timeouten avslutas. De domare som är nära lagen kommer att informera huvudtränaren och uppmuntra lagen att inta sina positioner och förbereda sig för spel.
- (f) Vid timeoutens slut sänker TV-sambandspersonen sin arm och pekar mot Huvuddomaren.

2. [HUVUDDOMARE] Visa inte tecknet för spelklart tills (i) TV-sambandspersonen eller Bakdomaren (eller Fältdomaren) meddelar dig att TV är klar att fortsätta; och (ii) alla domare är i sina positioner.

21. Bruk av markeringspåsar

21.1 – Allmänna principer

1. Alla domare ska bära minst två markeringspåsar för att markera andra punkter än regelbrottspunkter.
2. Kasta aldrig en markeringspåse med ett överarmkast. Om möjligt, spring till ungefär den yardlinje som är jäms med punkten och *släpp* den. Om det inte är möjligt, kasta den med ett underarmkast.
3. Notera yardlinjen när än det är möjligt.
4. Om markeringspåsen faller på fel punkt, flytta den till den riktiga punkten. Flytta markeringspåsen med pondus – försök inte att puffa till den med din fot i förhoppningen om att ingen kommer att lägga märke till det.

21.2 – Att markera punkter

1. Bevakaren (och ingen annan) ska använda en markeringspåse för att markera:
 - (a) en bollinjesparks slut innanför spelfältet. Det här är utmätningspunkten efter en bollinjespark.
 - (b) den punkt där besittningen förlorades vid en fummel. Det här är det tillhörande språngets slut och kan vara den nästa punkten om bollen går utanför spelfältet, eller baspunkten för regelbrott som äger rum under språnget eller medan bollen är lös.
 - (c) den punkt där en bakåtpassning eller överräckning äger rum bortom den neutrala zonen eller när det inte finns en neutral zon. Det här är det tillhörande språngets slut och baspunkten för regelbrott begångna under språnget.
 - (d) den punkt där en tillåten passningsmottagare frivilligt kliver utanför spelfältet. Att släppa kepsen är ett alternativ till att använda en markeringspåse i det här fallet. Det här är en fingervisning på att ett regelbrott kommer att äga rum om han rör vid en framåtpassning innanför spelfältet innan den har rört vid en motståndare eller en domare.
 - (e) den punkt där en Lag A-spelare frivilligt kliver utanför spelfältet under en fri- eller bollinjespark. Att släppa kepsen är ett alternativ till att använda en markeringspåse i det här fallet. Det här är en fingervisning på att ett regelbrott kommer att äga rum om han återvänder innanför spelfältet (om spelaren återvänder innanför spelfältet omedelbart efter att han klev utanför spelfältet är en markeringspåse onödig och du behöver bara släppa din flagga för att markera regelbrottspunkten).

- (f) alla punkter där en Lag A-spelare illegalt rör vid en fri- eller bollinjespark. De här är de punkter där Lag B får välja att ta bollen på grund av förseelsen. Flera punkter kan erfordra flera markeringspåsar, annars kan du använda din markeringspåse för att markera den fördelaktigaste av de här punkterna (för Lag B).
 - (g) den punkt där en spelare tar emot eller återhämtar en motståndares spark, passning eller fummel inom eller i närheten av hans femyardlinje när undantaget för ursprunglig rörelse kan gälla. Det här är dödbollspunkten om spelarens ursprungliga rörelse bär honom in i målområdet och bollen sedan blir död i målområdet i hans lags besittning.
 - (h) framåtrörelsens främsta punkt när bollbäraren (inkl. om quarterbacken tacklas bakom bollinjen (*sack*)) drivs tillbaka (men inte rutinmässigt – endast om det finns ett problem under uppsegling i spelarhögen och du behöver lämna framåtrörelsens främsta punkt för att ta hand om det). Det här är dödbollspunkten.
 - (i) dödbollspunkten om du behöver lämna punkten för att hämta bollen eller iaktta agerande. Det här bör vara en sällsynt händelse – gör det inte rutinmässigt. Det här kan inkludera sparkåterhämtningspunkten för Lag A om den spelare som återhämtade försöker att föra bollen framåt.
2. Såvida punkten inte också är en av de punkter som nämns ovan, bör markeringspåsar *inte* användas för att markera:
- (a) den punkt där en passningsbrytning sker;
 - (b) den punkt där en frispark slutar – visa tecknet för att sätta klockan igång [T2] om det är lämpligt;
 - (c) den punkt där en fummel återhämtas;
 - (d) den punkt där en spark eller passning slår i marken;
 - (e) den punkt där en spark blir misslyckat berörd av en Lag B-spelare – använd tecknet för legal beröring [T11] i stället;
 - (f) den punkt där en bakåtpassning eller misslyckad beröring sker i bakfältet;
- Inga av de här kan vara möjliga utmätningpunkter.

22. Kedjelag och bollpersoner

22.1 – Kedjelag

1. Det här avsnittet tar upp de instruktioner som en domare (vanligtvis Huvudlinjedomaren) ger till kedjelaget före matchen. Under vissa omständigheter kan det vara lämpligt att uppskjuta avsparken tills det här är färdigt. Under omständigheter som klart kan hänföras till matchadministrationens misskötsel, kan det också vara lämpligt att bestraffa hemmalaget (Regel 3-4-1-b).
2. Presentera dig för kedjelaget före matchen. Notera deras namn och använd dem ofta under matchen. Betona arbetets vikt för dem. Rosa och tacka dem ständigt, särskilt när de gör någonting snabbt och omgående.
3. Gör försöksvisarens skötare ansvarig för hela laget. Han bör vanligtvis vara den mest erfarna lagmedlemmen.
4. Förevisa för kedjelaget de tecken som du kommer att använda för att ange (i) försöksnummer; (ii) stanna!; (iii) flytta kedjan.
5. Undgå att hantera kedjan eller försöksvisaren under matchen. Använd muntliga instruktioner till skötarna för att få dem att flytta dem till den riktiga positionen.
6. **Instruera kedjelaget att de aldrig får flytta försöksvisaren eller kedjan, eller ändra försöksnumret, med mindre att Huvudlinjedomaren eller Huvuddomaren har angett det.** Om de får order om att flytta sig och de kan se att en flagga har kastats, måste de stanna där de är och dra domarens uppmärksamhet till flaggan. När de faktiskt flyttar på sig, måste de röra sig snabbt och utan tjafs till deras nya position.
7. Instruera laget att kedjan aldrig flyttas på andra, tredje eller fjärde försök; endast försöksvisaren gör det. Det är också möjligt (t.ex. efter ett straff) att det blir ett första försök och kedjan *inte* flyttas.
8. Instruera kedjelaget att deras förväntade normala hastighet är att jogga från position till position. I brådslande ("hurry up") situationer, bör de försöka att röra sig snabbare.
9. **Det är avgörande för spelarnas, domarnas och kedjelagets säkerhet att sidlinjen hålls ren. Försöksvisaren och kedjan *måste* vara *sex fot* utanför spelfältet, förutom när man ställer in kedjan inför en ny försöksserie. Det här måste betonas för både försöksvisarens skötare och kedjelaget.**
10. Instruera försöksvisarens skötare att mellan försöken:
 - (a) Får han inte flytta sig tills han får tecknet att göra det.
 - (b) Måste han ställa försöksvisaren jäms med Huvudlinjedomarens häl (den som är nedåt plan).

- (c) Bör han ändra numret på försöksvisaren till det som Huvudlinjedomaren anger.
 - (d) Bör han helst ändra numret medan försöksvisaren flyttas till den nya positionen – d.v.s. att försöksvisaren bör visa det gamla numret vid den gamla positionen och det nya numret vid den nya positionen.
 - (e) Försöksvisaren måste alltid vara *sex fot* utanför spelfältet, förutom när man ställer in kedjan inför en ny försöksserie.
11. Instruera kedjelaget att, när en ny försöksserie tilldelas:
- (a) Bör försöksvisaren först flyttas till den punkt som Huvudlinjedomaren anger (pinnens främre kant jäms med bollens främre spets).
 - (b) Bör kedjan sedan placeras så att man ställer den bakersta pinnen precis där försöksvisaren befinner sig. Den främre pinnen bör sedan placeras så att den sträcker kedjan till dess fulla längd.
 - (c) Bör försöksvisarens skötare lämna över försöksvisaren till den bakersta pinnens skötare för att kunna sätta kedjeklämman (om en fjärde medlem på kedjelaget är tillgänglig, får han utses till kedjeklämmans skötare). Kedjeklämman måste sättas *precis* på en femyardlinjes bakre kant, vanligtvis den som är närmast den bakersta pinnen.
 - (d) Måste kedjan flyttas *sex fot* utanför spelfältet när kedjeklämman är satt. Kedjeklämman bör placeras på kedjeklämmans referenslinje (om den finns).
12. Om möjligt bör man be kedjeklämmans skötare eller försöksvisarens skötare (eller en person till) att anteckna försöksnumret och yardlinjen för varje nästa punkt. Om det här inte är möjligt, får försöksvisarens skötare använda en markör (t.ex. en golf tee eller en markeringspåse) för att ange försöksvisarens position. Till sist bör försöksvisarens skötare uppmantras att lägga den yardlinje där de befinner sig på minnet.
13. Instruera kedjelaget om att, om spelet utvecklar sig (eller om det verkar troligt att det kommer att utveckla sig) åt deras håll, ska de snabbt flytta sig bort från sidlinjen och släppa utrustningen på marken medan de går. Betona säkerhetsaspekterna på det här och förklara hur kedjan kan återställas med hjälp av kedjeklämman.
14. Instruera kedjelaget om att, vid de första och tredje periodernas slut:
- (a) kommer Huvudlinjedomaren att anteckna försöksnumret, avståndet till linjen att nå, yardlinjen och den linje där kedjeklämman är satt.
 - (b) kommer Huvudlinjedomaren att ta tag på kedjan där kedjeklämman är satt och beordra den som sköter den pinne som är *längst* ifrån spelfältets mittlinje att visa vägen till den motsvarande linjen på spelfältets andra planhalva, en process som vänder kedjan om.
 - (c) kommer Huvudlinjedomaren att ställa kedjeklämman på den rätta yardlinjen och sedan beordra kedjelaget att sträcka kedjan. Kedjan måste sedan flyttas till dess position på kedjeklämmans referenspunkter *sex fot* utanför spelfältet.
 - (d) flyttas försöksvisaren till dess nya position medan bollen flyttas.
15. Instruera kedjelaget om att de ska avlägsna sig och deras utrustning till utanför gränslinjen när en frispark äger rum. Kedjan och försöksvisaren bör sättas på marken. De kan beordras att stå nära det mottagande lagets 20-yardlinje för att vara nära den troliga positionen för det efterföljande första försöket.

16. Instruera kedjelaget att, när en mätning för ett första försök äger rum:
- (a) Försöksvisaren placeras där den främre pinnen är, förutom om det finns en flagga på plan (detta för att ordna en backup för kedjans placering). Försöksvisarens försöksnummer ska vara detsamma som det föregående försökets. (Om en flagga ligger på plan borde [I xx2/xx3 UPPSTÄLLNING (6D/7/8-MANNALAG)] Sidodomaren eller [I xx0/xx1 UPPSTÄLLNING (4/5/6CD-MANNALAG)] Huvudlinjedomaren släppa en markeringspåse vid den främre pinnens plats.)
 - (b) Huvudlinjedomaren kommer att fatta tag i kedjan där kedjeklämman är fastsatt.
 - (c) Huvudlinjedomaren och de som sköter pinnarna kommer att bära kedjan hastigt ut på spelfältet. Den som sköter den främre pinnen ger sin pinne till den lämpliga domaren (vanligtvis Umpire).
 - (d) Om ett första försök tilldelas måste de som sköter pinnarna snabbt bära kedjan tillbaka till sidlinjen och ställa i ordning för en ny försöksserie.
 - (e) Om ett första försök inte tilldelas och bollen är död utanför tvärlinjerna kommer kedjan att flyttas under Huvuddomarens ledning till en plats där bollen kan utplaceras. Huvuddomaren kommer att fatta tag i kedjan vid en punkt jäms med bollens främre spets.
 - (f) Om ett första försök inte tilldelas kommer Huvudlinjedomaren och de som skötar pinnarna att snabbt återställa kedjan vid sidlinjen. Huvudlinjedomaren kommer att försäkra sig om att kedjeklämman noggrant återställs. Kedjan kommer sedan att flyttas till kedjeklämmans referenspunkter sex fot utanför spelfältet.
 - (g) När Huvuddomaren har tecknat för beslutet kommer försöksvisaren att placeras jäms med bollens framsida och försöksvisarens nummer justeras till det nästa försöket.
17. När mållinjen är linjen att nå eller under extrapoängsförsök kommer endast försöksvisaren att användas. Kedjan bör läggas på marken utanför gränslinjerna vid ungefär 20-yardlinjen och pinnarnas skötare bör stå väl tillbaka för deras egen säkerhet och för att inte distrahera försöksvisarens skötare.
18. När kedjelaget har fått instruktioner i de ovanstående procedurerna, bör de genomgå ett antal testförsök för att se till att de har förstått deras instruktioner. Använd den tillgängliga tiden före avsparken för att öva de här procedurerna med kedjelaget.
19. Påminn kedjelaget att de för matchens skull är domare och måste förbli opartiska. De får inte fälla kommentarer till spelare eller uttrycka någon åsikt om domslut.
20. Om en medlem av kedjelaget inte lyckas att prestera på ett acceptabelt sätt, informera matchadministrationen att en ersättare måste ordnas.

22.2 – Alternativa skötare

1. Det här avsnittet tar upp de instruktioner som en domare (vanligtvis Linjedomaren) ger till den alternativa försöksvisarens och linjen att nå-markörens skötare (när de står till förfogande) före matchen. Under vissa omständigheter kan det vara lämpligt att uppskjuta avsparken tills det här är färdigt. Under omständigheter som klart kan hänföras till matchadministrationens misskötsel, kan det också vara lämpligt att bestraffa hemmalaget (Regel 3-4-1-b).

2. Presentera dig för skötarna före matchen. Notera deras namn. Betona arbetets vikt för dem.
3. Instruera den alternativa försöksvisarens skötare att han måste arbeta ungefär sex fot ifrån sidlinjen och att han måste spegla positionen på försöksvisaren på den motsatta sidan av spelfältet.
4. Instruera den alternativa linje att nå-markörens skötare att han måste spegla positionen på den pinne som anger linjen att nå. Han måste också hålla sig sex fot ifrån sidlinjen.
5. Påminn de alternativa skötarna om att de för matchens skull är domare och måste förbli opartiska. De får inte fälla kommentarer till spelare eller uttrycka någon åsikt om domslut.
6. Om en alternativ skötare inte lyckas att prestera på ett acceptabelt sätt, informera matchadministrationen att en ersättare måste ordnas eller att de alternativa skötarna kommer att undvaras.

22.3 – Bollpersoner

1. Det här avsnittet tar upp de instruktioner som en domare (vanligtvis Fältdomaren eller Linjedomaren) ger till bollpersonerna före matchen. Under vissa omständigheter kan det vara lämpligt att uppskjuta avsparken tills det här är färdigt. Under omständigheter som klart kan hänföras till matchadministrationens misskötsel, kan det också vara lämpligt att bestraffa hemmalaget (Regel 3-4-1-b).
2. Presentera dig för bollpersonerna före matchen. Notera deras namn. Betona arbetets vikt för dem.
3. Utse en bollperson som ansvarig för varje sidlinje. Var och en av bollpersonerna bör dessutom göras ansvarig för den slutlinje som är till deras vänster (när man är vänd mot spelplanen) under sparkmål och extrapoängsförsök.
4. Instruera bollpersonerna att, om bollen blir död utanför spelfältet eller innanför spelfältet utanför nioyardsmarkeringarna, ska de ge en boll så fort som möjligt till den närmaste domare som ber om det. Vid en misslyckad passning kommer detta vanligtvis att vara flankdomaren och vid andra spel den djupa flankdomaren. ◊ Om den döda bollen går utanför spelfältet eller blir död på grund av en misslyckad passning, bör bollpersonen sedan återhämta den. Om den döda bollen är innanför spelfältet bör bollpersonen vänta med Bevakaren tills den inte längre behövs och sedan ta den bort från spelplanen.
5. Instruera bollpersonerna att de alltid måste följa med spelet, vanligtvis genom att stanna i närheten av den flankdomare som är på deras sida av spelfältet. Vid varje spel bör de börja på flankdomarens Lag A-sida eller en tredjedels väg § mellan flankdomaren och den djupa flankdomaren.
6. Instruera bollpersonerna att, vid sparkmål- och extrapoängsförsök, bör den som är ansvarig för den slutlinjen sätta sin boll vid en målstolpes fot och inta position en bra bit bakom målstolparna för att återhämta bollen efter sparken.
7. Instruera bollpersonerna att, i hårt väder eller vid dåliga fältförhållanden måste de se till att deras boll hålls torr och ren. Det är matchadministrationens ansvar att tillhandahålla handdukar för det här ändamålet.

8. Instruera bollpersonerna att det kan hända att de blir ombedda att hämta en domares markeringspåse om den släpptes långt ifrån spelets slut. Instruera dem att de aldrig får röra vid en markeringspåse utan att ha blivit ombedda att göra det.
9. Om du har fler än en bollperson på din sidlinje, bör en göras ansvarig för att hålla extra-bollen och att skicka den till domarna medan den andra görs ansvarig för att hämta den boll som sist var i spel.
10. Påminn bollpersonerna att de för matchens skull är domare och måste förbli opartiska. De får inte fälla kommentarer till spelare eller uttrycka någon åsikt om domslut.
11. Instruera bollpersonerna att de inte får ge bollar till spelare. Spelare får inte öva sig med eller mixtra med matchbollarna.
12. Om en bollperson inte lyckas att prestera på ett acceptabelt sätt, informera matchadministrationen att en ersättare måste ordnas.

23. Mekanik för tremannalag

Jo färre domare, desto mer troligt är det att något spelagerande eller regelbrott kommer att gå obemärkt. Nyckeln till att döma i tremannalag är att inse vilka uppgifter som har den högsta prioriteringen och att vara beredd på att hoppa över dem med lägre prioritet när tiden är knapp.

23.1 – Allmänt

1. Domarna måste besluta sig om vem som kommer att ansvara för informationen till arena-klockskötarna, speakern, kedjelaget, det alternativa laget och bollpersonerna.
2. Domarna bör komma överens om klockskötaruppgifterna. Vanligtvis kommer Linjedomaren att ta hand om matchklockan och Huvuddomaren tar spelklockan och timeouter.
3. Alla domare måste vara beredda på att anpassa sig till spelomständigheterna. Det centrala målet är att hålla spelet inramat så att det kan iaktas från fler än en vinkel.
4. Under mätningar måste Linjedomaren ta den främre pinnen och Huvudlinjedomaren placerar kedjeklämman. Huvuddomaren måste se till att bollen inte flyttas innan han börjar döma utifrån mätningen.

23.2 – Frisparkar

1. Linjedomaren bör vara på pressboxens sidlinje vid Lag A:s skiljelinje. Huvudlinjedomaren bör vara på den motsatta sidlinjen vid Lag B:s skiljelinje. De här två ansvarar för sina resp. sidlinjer och för att markera framåtrörelsens främsta punkt efter returen. Huvuddomaren bör vara nedåt plan mitt på spelfältet och övervaka mållinjen.

23.3 – Bollinjeförsök

1. Den här uppställningen har den fördelen att den införlivar de vanliga positionerna som 4-mannalag använder sig av men utelämnar en av domarna (vanligtvis Umpire).
2. Huvudlinjedomaren och Linjedomaren börjar i sina normala positioner. De delar ansvaret för bollinjen. De ansvarar för deras respektive sidlinje under både spring- och passningsspel och måste flytta sig till en mållinje om den hotas. Under passningsspel får de gå nedåt plan för att iaktta mottagare och om passningen lyckas eller inte på deras sida av spelfältet.
3. Huvuddomaren börjar i sin normala position men han får välja att börja i Umpires normala position om det är nödvändigt att iaktta inre linjespel från den neutrala zonens

defensiva sida. Under springspel bör han iakttä blockeringar inifrån ut. Under passningspel har han hela ansvaret för agerande i närheten av passaren. Efter att bollen kastas ansvarar han för passarens skydd och får inte vända sig om för att iakttä passningen (även om han är i Umpires position).

23.4 – Mållinjespel

1. Under mållinjespel bör Huvudlinjedomaren och Linjedomaren vara i position för att flytta sig till mållinjen vid sidlinjen och de bör döma spelet utifrån in. Huvuddomaren bör iakttä spelet inifrån ut.

23.5 – Puntar

1. Huvudlinjedomaren börjar i sin normala position och utför sina vanliga uppgifter.
2. Linjedomaren måste dra sig tillbaka djupt nedåt plan till den position som vanligtvis används på ett 4-mannalag under ett puntspel. Han måste vara beredd på att döma sparkens slut och den efterföljande returen.
3. Huvuddomaren bör favorisera spelfältets pressboxsida och iakttä agerande mot bollstartern och sedan sparkaren.

23.6 – Sparkmål och extrapoängsförsök

1. En domare, vanligtvis Linjedomaren, bör vara bakom målet och ansvarar helt för domen om sparkmålsförsöket lyckas eller misslyckas.
2. Huvuddomaren måste favorisera spelfältets pressboxsida och ansvara för den sidlinjen om ett spring- eller passningsspel utvecklas. Han bör iakttä agerande mot sparkaren och bollhållaren.
3. Huvudlinjedomaren ansvarar för agerande mot bollstartern och får komma inåt plan efter att bollen startas för att bättre iakttä det här.

24. Videogranskning

24.1 – Introduktion

1. Det enda målet med videogranskning är att få en korrekt dom. Dess bruk måste dock vara sparsamt därför att annars kan åskådare och deltagare bli uttråkade eller förlora förtroende för dömandet.
2. IFAF Regel 12 framlägger granskningens gränser och också förklarar varför det skiljer sig från återspelning som det tillämpas både i NFL och NCAA.

24.2 – Före matchen

1. [VIDEODOMARE] Informera domarna på fältet om din lokal och vilken utrustning (teknisk och övrig) som du har för att granska spel.
2. [VIDEODOMARE] Avgör vilka videokällor som kommer att användas under matchen.
3. [VIDEODOMARE] Om återspelningen är under TV-produktionslaget, etablera kontakt med dem och kom överens om tillvägagångssätt för att:
 - (a) informera dem om att en granskning kommer att äga rum
 - (b) informera dem om flera vyer som du skulle vilja få återspelade och vid vilken hastighet
 - (c) be dem informera dig om det finns ett tekniskt problem som förhindrar bruk av återspelning eller minskar dess kapacitet
4. [VIDEODOMARE] Etablera kontakt med ditt Videobitråde (om det finns) och kom överens om vilka tillvägagångssätt som kommer att användas för att be dem att utföra specifika handlingar, t.ex. att möjliggöra att en särskild synvinkel spelas upp.
5. Alla domare bör repetera tillvägagångssättet för att stanna matchen och genomföra granskningar.
6. Diskutera vilka speltyper och/eller vilka fältområden som troligen kommer att kunna granskas. Om den enda kameran är t.ex. vid mittfältslinjen, är det inte troligt att det kommer att hjälpa särskilt mycket vid mållinjedomar.
7. [VIA RADIO] Alla domare bör kolla att kommunikationen mellan domarna på spelfältet och Videodomaren fungerar tillfredsställande.
8. [HUVUDDOMARE] Om det inte finns en Videodomare men återspelningar kan visas på en arenaskärm, kom överens om tillvägagångssättet för att begära att återspelning visas. Kom ihåg att den här formen för återspelning inte får användas om valet att visa återspelning eller vilken återspelning som visas är under bara ett lags kontroll.

24.3 – Informell granskning

1. Informell granskning är en process för bara domare som underlättar beslutet om att stanna matchen för en formell granskning. Informell granskning är avsedd att vara en snabb och effektiv process som inte fördröjer matchen. En informell gransknings resultat delas inte med åskådarna men får, om det är lämpligt, meddelas till en huvudtränare och tiden och möjligheten finns. ◇
2. Medan bollen är död och allt agerande har avstannat:
 - (a) [VIDEODOMARE] Om du hinner, får du titta på en repris av det förra spelet innan det nästa spelet troligen börjar.
 - (b) [DOMARE PÅ SPELFÄLTET] Om du hinner, får du granska det förra spelet i huvudet eller diskutera det med andra domare innan det nästa spelet troligen börjar.
3. Oavsett vad som står i paragraf 24.3.1 ◇ kan det vara möjligt för domarna på spelfältet att fördröja spelet under en kort stund för att göra det möjligt för en återspelning att granskas av Videodomaren och för att få ett beslut angående om man formellt ska stanna matchen i de följande situationerna:
 - (a) efter en touchdown och före extrapoängsförsöket;
 - (b) under en skadetimeout eller stopp av andra orsaker;
 - (c) när vidarebefordringen av bollen inte är enkel.Observera att domarna får under inga omständigheter försöka att hindra Lag A från att sätta bollen i spel medan klockan går.
4. Om du misstänker att ett fel har begåtts och det inte finns tid att granska spelet måste du bestämma om spelet ska stoppas beroende på
 - (a) din bedömning om domens / icke-domens inverkan
 - (b) sannolikheten för att det finns bevis som ändrar beslutet
 - (c) din nivå av tvivel du hyser (ju mera tvivel desto mindre sannolikt att du borde stoppa matchen)

24.4 – Formell granskning

1. Formell granskning är en process som stannar matchen medan Videodomaren vidtar en undersökning av videobeviset från det föregående spelet. Huvuddomaren förkunnar att granskningen påbörjas, vad det är om spelet som i första hand kommer att granskas och till sist förkunnar granskningens utfall. ◇
2. Varje domare, inkl. Videodomaren, får stoppa matchen om de tror att:
 - (a) Det finns rimligt bevis för att tro att ett fel begicks i den första domen på spelfältet och
 - (b) Spelet är granskningsbart (Regel 12-2-2) och
 - (c) Granskningens utgång skulle ha en direkt konkurrensmässig inverkan på matchen. Granskning bör inte användas när det inte skulle bli konkurrensmässig inverkan på matchen, inkl. när en löpande klocka gäller (Regel 3-3-2).

3. Inled inte en granskning i en situation där det skulle ge ett lag en fördel med hänsyn till tiden (antingen på matchklockan eller spelklockan).
 - (a) Inled inte omedelbart en granskning i situationer där: §
 - (i) Att stanna klockan skulle ge Lag A ett spel till under omständigheter där perioden annars skulle avslutas.
 - (ii) Att stanna klockan skulle förhindra Lag A från att begå ett spelfördröjningsregelbrott som verkar vara oundviklig. §
 - (b) Det är dock möjligt att inleda en granskning efter att en period är slut eller spelklockan har tagit slut ◇ och, om domen ändras, skulle matchklockan återställas till den tid det skulle ha varit om domen hade varit korrekt och spelklockan skulle återställas till 25 sekunder.
4. För att stanna matchen:
 - (a) [DOMARNA PÅ SPELFÄLTET] Blås i din visselpipa och visa tecknet för att stanna klockan [T3]. När alla ageranden har avstannat [VIA RADIO] säg tydligt, "Stanna matchen; stanna matchen; videogranskning." Alla andra domare bör upprepa tecknet för att stanna klockan [T3].
 - (b) [VIDEODOMARE] [VIA RADIO] Säg tydligt, "Stanna matchen; stanna matchen."
5. Om en huvudtränare begär en granskning, informera Huvuddomaren. Varje granskning som en huvudtränare begär är en formell granskning. ◇ Huvuddomaren och den närmaste sidlinjedomaren bör konferera med huvudtränaren för att förstå vad han invänder mot och för att förstå om det som han invänder sig mot är granskningsbar.
6. [HUVUDDOMARE] Meddela publiken att en granskning äger rum genom att visa tecknet för videogranskning [TT44].
 - (a) Om granskningen begärdes av en huvudtränare, meddela att "(Lag) har invänt mot domen av (vad det nu är)."
 - (b) Om granskningen inleddes av en domare x meddela den primära ◇ domen som gjordes. Det här beskriver effektivt det som troligast kommer att "ändras" av videogranskningen (fast andra spelasppekter kan också ändras). Exempel: @
 - (i) "Domen på spelfältet är att passningen var misslyckad."
 - (ii) Domen på spelfältet är att göra till måltavla av Röd #25."
 - (iii) "Det kan ha varit ett allvarligt regelbrott under det föregående spelet." (Om man misstänker att ett regelbrott blev begånget under det föregående spelet men inte flaggades på spelfältet.)
 - (c) I varje fall efterfölja med "Det föregående spelet är under granskning."
7. Om du är den sidlinjedomare som är närmast huvudtränaren, informera honom att en granskning äger rum.

24.5 – Under en granskning

1. Under granskningen bör alla relevanta domare som var inblandade i domen / icke-domen på spelfältet samlas med Huvuddomaren bortifrån spelare om det är möjligt. Andra domare bör hålla spelare borta.

2. Om möjligt bör en sidlinjedomare hålla sig nära huvudtränaren på varsin spelfältssida. Det här är särskilt viktigt om återspelningen har begärts av huvudtränaren. Under granskningen informera INTE huvudtränaren om detaljer från den diskussion som äger rum. Du får dock informera honom om viktiga fakta som bekräftas eller som avgörs.
3. Om granskningen inleddes från spelfältet bör en domare på spelfältet (eller Huvuddomaren å dennes vägnar) vanligtvis fråga Videodomaren en specifik faktafråga (t.ex. "Var bollbärarens knä på marken?"). Om granskningen inleddes av Videodomaren bör han informera domarna på spelfältet om den aspekt eller de aspekter på spelet som han önskar att granska.
4. [DOMARE PÅ SPELFÄLTET] λ [VIA RADIO] Den domare som huvudsakligen är ansvarig bör beskriva det som han såg med så mycket detalj som möjligt. Andra domare som såg det aktuella agerandet bör sedan beskriva vad de såg.
5. [VIDEODOMARE] [VIA RADIO] Beskriv vad videoinspelningen visar. I de fall då videobeviset är klart bör beskrivningen vara kort och koncis. När videobeviset är ofullständigt, beskriv vad du ser tillräckligt detaljrikt att gruppen kan träffa ett kollektivt beslut om vad som faktiskt ägde rum.
6. Regel 12-3-3-a förklarar att, om det finns klart och obestridligt bevis på att ett domslut på planen var felaktigt eller att något inom granskningsprocedurens omfång ägde rum på spelplanen och blev förbisett av domarna på spelplanen, ska Videodomaren tillråda domarna på spelplanen att ändra deras dom (eller domar).
7. Regel 12-3-3-b förklarar att, om det finns andra (t.ex. inte obestridligt) bevis ska Videodomaren informera domarna på spelplanen om det tillgängliga beviset och ge dem en chans att ändra deras dom (eller domar) när det beviset kombineras med beviset från deras egna iakttagelser. Videodomaren får inte sätta sig över domen från domarna på spelplanen men får ge dem råd. Den slutgiltiga faktabedömningen ska bli hos domarna på spelplanen. Om tvivel råder står domen kvar om det inte finns tillräckligt bevis (när man har avvägt sannolikheterna) att annullera den.
8. Om en domare på spelfältet definitivt såg ett agerande och bedömde att det inte var tillräckligt allvarligt att döma det som ett regelbrott, bör inte Videodomaren avvisa den bedömningen om inte regelbrottsbeviset är iögonfallande. Om den domare som dömde i situationen däremot snabbt ändrar sin inställning kan hans ursprungliga dom ändras på Videodomarens inrådan. Den domare som dömde får inte låta tryck från deltagare eller åskådare att påverka hans dom --- det måste vara på grund av konsekvent tillämpning av dömandets filosofi (Kapitel 3).
9. [VIA RADIO] Den domare som mottar information bör upprepa de viktigaste detaljerna för att bekräfta att de klart har mottagits och förståtts. Det här blir Videodomaren när det gäller information som sänds av en domare på spelfältet och vanligtvis Huvuddomaren när det gäller information sänt från Videodomaren.
10. Medan en särskild aspekt på ett spel undergår granskning är det helt OK för andra aspekter att komma under granskning. En granskning får beakta vilken som helst aspekt på det spel som orsakade att matchen avstannades. Videodomaren ansvarar för att bestämma vilka andra spelaspekter som får övervägas, inkl.: †

(a) om ett annat allvarligt regelbrott begicks

(b) bollens status (t.ex. att den blev död tidigare under spelet)

(c) tidsaspekter

11. Undvik ansiktsuttryck, gester eller negativt kroppsspråk som kan vara synlig för åskådarna eller TV.
12. [I xx1/xx3 UPPSTÄLLNING (5/6CD/7/8-MANNALAG)] [BAKDOMARE]
[I xx0 UPPSTÄLLNING (4-MANNALAG)] [LINJEDOMARE]
[I xx2 UPPSTÄLLNING (6D-MANNALAG)] [FÄLTDOMARE] Agera som Återspelningens FältDomare (ÅFD). Om spelets resultat ändras, anteckna de följande detaljerna om hur spelet bör återupptas och se till att alla domare på spelfältet är medvetna om dem:
 - (a) det nästa försöksnumret
 - (b) avståndet till linjen att nå
 - (c) yardlinjen
 - (d) bollens position i sidled (tvärlinje)
 - (e) matchklockans tid
 - (f) om klockan sätter igång på spelklar eller bollstart
 - (g) om en timeout ska tilldelas
 Om Videodomaren inte känner till precis någon av de här detaljerna kan man göra en uppskattning.
13. I de fall då det inte finns en Videodomare men domarna på spelfältet kan se återspelningen på en skärm bör man följa samma tillvägagångssätt men diskussion bör vanligtvis inte äga rum via radio.

24.6 – Avslutningen på en granskning

1. [HUVUDDOMARE] Kontrollera att alla relevanta medlemmar på domarlaget på spelfältet har informerats om beslutet.
2. Den sidlinedomare som är närmast varsin huvudtränare måste informera honom om utgången. Om granskningen begärdes av huvudtränaren är det här särskilt viktigt.
3. [HUVUDDOMARE] Meddela:
 - (a) "Efter vidare granskning..."
 - (b) Om domen på spelfältet bekräftas, säg " ...bekräftas domen på spelfältet."
 - (c) Om domen på spelfältet står kvar, säg " ...står domen på spelfältet kvar."
 - (d) Om domen på spelfältet ändras, säg " ...har domen på spelfältet ändrats" och ange detaljer om (i) varför och (ii) vilken inverkan den ändrade domen har. Ordet "ändras" är mycket bättre än "upphävs". Låt ÅFD stå nära dig så att han kan påminna dig om detaljer om du glömmer dem.
 - (e) Om granskningen begärdes av en huvudtränare och domen inte ändrades, meddela den tilldelade timeouten mot laget som normalt men tillägga "(Lag) har inte fler tränarinvändningar tillgängliga under resten av matchen."
4. Alla domare bör kolla att försöksnumret, avståndet, bollens placering och matchklockans status är korrekt ordnade.

24.7 – Otillgänglig granskning

1. Om videogranskningar blir omöjliga på grund av tekniska eller andra problem:
 - (a) [VIDEODOMARE] Informera Huvuddomaren att videogranskning inte är tillgänglig.
 - (b) [HUVUDDOMARE] Stanna matchen tillfälligt (Regel 3-3-3) och meddela att videogranskning inte är tillgänglig.
 - (c) [HUVUDLINJEDOMARE, LINJEDOMARE, FÄLTDOMARE OCH SIDODOMARE] Informera huvudtränaren på din spelfältssida att videogranskning inte är tillgänglig.
2. Medan videogranskning inte är tillgänglig kan inga granskningar begärs.
3. Om det sedan blir möjligt att återigen genomföra granskningar:
 - (a) [VIDEODOMARE] Informera Huvuddomaren att videogranskning återigen är tillgänglig.
 - (b) [HUVUDDOMARE] Stanna matchen tillfälligt (Regel 3-3-3) och meddela att videogranskning återigen är tillgänglig.
 - (c) [HUVUDLINJEDOMARE, LINJEDOMARE, FÄLTDOMARE OCH SIDODOMARE] Informera huvudtränaren på din spelfältssida att videogranskning återigen är tillgänglig.

25. Radiokommunikation

25.1 – Introduktion

1. Bruk av radiokommunikation på spelfältet är inte obligatorisk. Det är upp till varje enskilt domarlag och varje enskild domares bedömning att välja att använda det eller inte. Det här gäller också om det finns domare som inte har en radio eller som väljer att inte använda sig av den.
2. Radioutrustningen måste överensstämma med de tekniska krav som ställs av det land där matchen äger rum. Dessutom:
 - (a) Användning av headset är obligatoriskt — du behöver hålla det du hör privat och dina händer fria under matchen.
 - (b) Röststyrd radiokommunikation eller radiokommunikation med en öppen mikrofon bör inte användas, då det troligtvis kommer att brusa. Radiokommunikation i stil med "Tryck för att tala" bör användas.
3. Radiokommunikationer bör endast användas av de domare som är direkt inblandade i matchdömandet. De inkluderar:
 - (a) domare på spelfältet;
 - (b) Videodomaren och Videobiträdet;
 - (c) alternativa domare;
 - (d) utvärderare;
 - (e) domare som inte är på spelfältet som fungerar som mentor eller tränare för domare på spelfältet;
 - (f) kvalificerade domare som närvarar vid matchen i egenskap av domarkontrollant eller domartränare;
 - (g) kvalificerade domare som fungerar som tidtagare;
 - (h) blivande domare som närvarar vid matchen för att iaktta domarna (om domarlaget samtycker) – det är lämpligt att dela radiokommunikationer med dem för att hjälpa dem att se hur domarna arbetar.
4. Radioutrustning bör inte användas av eller delas med en domare som inte deltar i matchen.
5. Om skilda domarlag dömer matcher på samma arena (t.ex. finaldagen eller "Bowl"-helg) bör nästa domarlag av respekt inte använda eller testa sin radio tills nuvarande domarlag är klar med sin match eller så bör nästa domarlag se till att de använder sig av en annan radiofrekvens.
6. Av respekt bör en domare som närvarar vid en match utan domarfunktion (t.ex. som åskådare, medlem av kedjelaget, etc.) låta bli att använda sig av radioutrustning för att lyssna på domarna utan tillåtelse.

7. Om man upptäcker att en som inte är domare (spelare, tränare, åskådare) utan tillåtelse lyssnar på eller spelar in domarlagets kommunikationer (tjuvlyssnar) bör detta rapporteras in därför att det strider mot andemeningen i Regel 1-4-11-f.
(OBS: Det är rimligt att tränarstaben eller matchadministrationen har sin egen radioutrustning för att kommunicera med varandra. Om domarna upptäcker att de oavsiktligt använder sig av samma radiofrekvens/kanal, skifta kanal. Det här anses inte vara en överträdelse av Regel 1-4-11-f.)
8. **Var hela tiden uppmärksam på att någon kan lyssna på vad du säger, så var professionell.**

25.2 – Före matchen

1. Under veckan innan matchen bör Huvuddomaren påminna alla om att radioutrustning kommer att användas och att de bör ladda batterierna. Minst en domare bör ta med en laddare till matchen ifall någon glömde att göra det. §
2. Under förmatchkonferensen kommer man överens om vilken kanal som kommer att användas (och minst en reservkanal som man kan skifta till om det blir mottagnings- eller andra problem). Vana användare kommer att kunna märka när mottagningen är sämre än vanligt – det här bör ge anledning till att försöka med en annan frekvens.
3. Innan man lämnar omklädningsrummet för att gå till spelfältet och/eller när man är på spelfältet, testa att alla kan motta alla andra. Efter att Huvuddomaren påbörjat testet bör alla i tur och ordning tala för att bekräfta att de har hört alla föregående domare på listan. @ Sändningsordningen är: HD, U, HL, LD, BD, FD, SD, CD, VD.

25.3 – Obligatorisk användning

Följande sätt är obligatoriska (av vilken medlem i domarlaget som helst, om inte annat nämns): §

1. Vidaresänd matchklockans tid och status.
 - (a) "Tid kvar?" Tidtagaren (endast) bör svara.
 - (b) "Spelklar eller bollstart?" Bevakande domare (endast) bör svara.
 - (c) Är det här en situation med 10 sekunders avdrag ("Varför stannade klockan?")
 - (d) Om det inte finns en synlig matchklocka,
 - (i) Flankdomare bör vidaresända matchklockans tid till deras sidlinje; Huvuddomaren och Umpire meddelar de offensiva och defensiva lagen när det är möjligt.
 - (ii) Vidaresänd det obligatoriska Regel 3-3-8-c varslet varje gång matchklockan stannar under varje halvleks sista två minuter.
 - (iii) Domarlag kan komma överens om att meddela matchklockans tid efter varje poäng, straff och lagbesittningsändring.
 - (e) När klockskötaren meddelar tiden bör en domare (vanligtvis Huvuddomaren) bekräfta det genom att upprepa den återstående tiden.

2. [BAKDOMARE ELLER SIDODOMARE] Sänd den återstående tiden på spelklockan § men det måste göras vid 12 sekunder för att ge Huvuddomaren tid att förmedla det till det offensiva laget.
3. Flaggat regelbrott, lag och nummer ("För tidig start, Röd, 73"). Om den domare som kastade flaggan inte sänder detta, bör Huvuddomaren göra det efter att han får det in-rapporterat och innan han fortsätter med resten av sin utmätningsspecerur (Mekanik 19.1.b.4).
4. [HUVUDDOMARE] Bekräfta poäng efter ett extrapoängsförsök, sparkmål eller självmål. ("Poängställningen är nu hemmalaget 21, bortalaget 7" – hemmalaget först). [KLOCKSKÖTARE PÅ SPELFÄLTET] Bekräfta detta igenom att upprepa poängställningen. @
5. [HUVUDDOMARE] Säg till λ domarlaget att de ska växla till "onside"-sparkmekaniken ("Onside'-spark, 'onside-spark"). Det här bör bekräftas av de domare som måste flytta som konsekvens av detta. §

25.4 –Användningssätt som uppmuntras

De följande användningssätt uppmuntras (av vilken medlem av domarlaget som helst om inte annat sägs):

1. När man flaggar för att göra till måltavla (eller ett lika allvarligt regelbrott) bör den domare som kastade flaggan fråga, "Var det någon annan som såg kontakten mot Vit 84?"
2. Den sidlinjedomare som är närmast till den förordade tränaren får meddela huvudtränarens beslut om att acceptera eller avstå ett straff när utmätningen inte är självklar.
3. [HUVUDDOMARE] λ När det finns en möjlig avsiktlig bortkastning fråga "Fanns det en mottagare i det området?"
4. Varsel, t.ex.:
 - (a) Försöksvisaren visar fel nummer ("Försöksvisaren borde visa 3").
 - (b) En domare är inte i position ("Umpire är inte klar").
 - (c) Bollen är död nära linjen att nå ("Det är nära").
 - (d) Mållinjeansvar ("Flankdomarna har mållinjen").
 - (e) Vilken typ av extrapoängsförsök Lag A ser ut till att försöka med ("De försöker med två poäng").
5. Påminnelser, t.ex.:
 - (a) "Hurry-up offense" ("Kom ihåg att Umpire behöver gå och hämta bollen om klockan går").
6. Mekanikkaos, t.ex.:
 - (a) En domare är i fel position eller gjorde något fel ("Jan, det var din dom om utanför spelfältet");
 - (b) Ingen stannade klockan vid slutet på ett försök ("Har vi ett första försök?").

25.5 – Potentiella användningssätt

Följande användningssätt är emellanåt godkänt men bör inte användas rutinmässigt:

1. Att bekräfta mekanik tvärs över fältet ("Linjedomaren har en punkt").
2. När en domare behöver be en annan domare att tala med en spelare (ge några korta detaljer) ("Umpire, kan du be röd 65 att hålla sina händer innanför kroppsramen").
3. Att bekräfta detaljerna innan man meddelar ett straff (Huvuddomare: "Vad var spelarens nummer igen?").
4. Att meddela den yardlinjen bollen är på efter en retur ("Bollen är på 33 på väg ut").
5. Att meddela Bakdomarens nyckel (men bara om det finns allvarligt tvivel) ("Bakdomaren har 88").

25.6 – Förbjudna användningssätt

De följande användningsområdena är förbjudna:

1. Svordomar, vrede, åsikter om lagen – kom ihåg att någon kan tjuvlyssna.
2. Att avbryta någon annans kommunikation, t.ex.:
 - (a) Huvuddomaren meddelar (eller är på väg att meddela) straff (om det inte finns ett trängande behov för dig att rätta ett betydelsefullt fel)
 - (b) Huvuddomaren (eller en annan domare) talar med (eller är på väg att tala med) spelare eller tränare
3. När bollen är spelbar eller strax ska bli spelbar – blås i visselpipan om du har ett trängande behov att dra uppmärksamhet och stoppa spelet.
4. Tvetydiga meddelanden, t.ex.:
 - (a) Att tala om ett lag eller agerande utan att identifiera laget med dess namn, färg eller som offensiv/defensiv
 - (b) Att tala om en spelare utan att identifiera honom med lag *och* nummer
 - (c) Att tala om en sida eller fältände utan att precisera vilken

25.7 – Om en radioenhet blir obrukbar

1. Fortsätt med de kvarvarande radioenheterna. En domare med en obrukbar enhet kommer att behöva visas särskilda hänsyn när det gäller kommunikation.

25.8 – Allmänna påminnelser

1. Radioutrustningen finns för att komplettera gällande mekanik, inte för att ersätta den.
2. Försök inte att tala över någon annan.
3. Kom ihåg att trycka på knappen och vänta ett ögonblick innan du talar.

26. Ansvarsområden

De följande diagrammen åskådliggör de principer som beskrevs i de föregående kapitlen. De består av två typer:

- statistiska diagram visar varje domares ansvarsområde – med andra ord vilken domare som har i huvuduppgift att titta på bollen och bollbäraren när den/han är i det området;
- exempelspel som visar domarnas och nyckelspelarnas positioner vid olika tidpunkter medan spelet utvecklar sig.

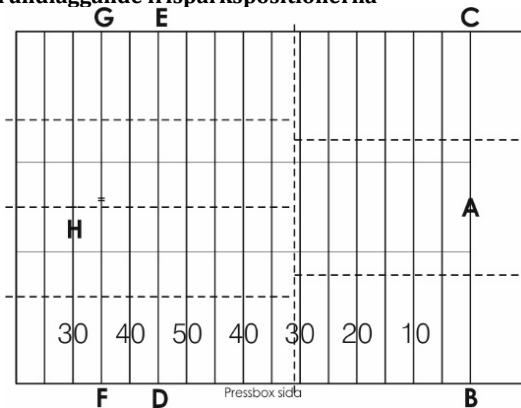
De visade ansvarsområdena är de vid spelets början. Medan spelet utvecklar sig förändras de, vanligtvis så att den närmaste domaren koncentrerar sig på bollbäraren och de andra domarna koncentrerar sig på agerande runtom honom.

I varje diagram tecknas yardlinjer tvärs över spelfältet i intervaller på fem yards.

I varje diagram är Huvuddomarens (och Centerdomarens, om det finns en) position baserad på antagandet att quarterbacken är högerhänt eller sparkaren är högerfotad. Om quarterbacken är vänsterhänt eller sparkaren är vänsterfotad bör Huvuddomaren vara i den spegelvända positionen på vänstra sida med Centerdomaren till höger (förutom vid sparkmålsförsök). Märk dock väl att, om ett lag plötsligt byter quarterback eller sparkare att det är bättre för Huvuddomaren (och Centerdomaren) att döma från den "oriktiga" sidan än att försöka hastigt byta plats med varandra.

26.1 – Grundläggande ansvarsområden vid frisparkar

Figur A: De åtta grundläggande frisparkpositionerna

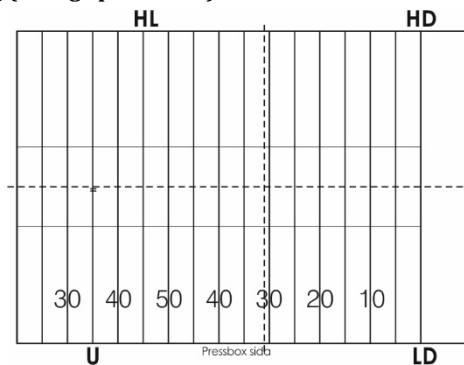


Den följande tabellen sammanfattar vilken domare som står i vilken position enligt domarlagets storlek och om det är en vanlig eller onside-spark.

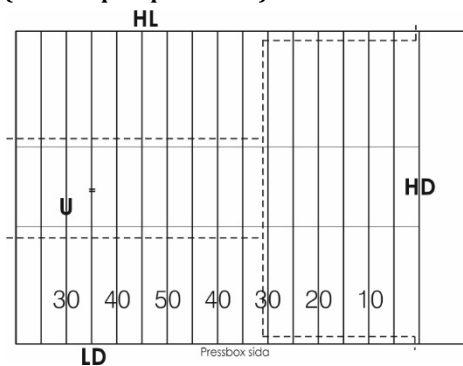
Storlek	A	B	C	D	E	F	G	H
	djup mitten	pylon PB	pylon MP	LB SL PB	LB SL MP	LA SL PB	LA SL MP	med spark- aren
Normal								
3	HD				HL	LD		
4		LD	HD		HL	U		
5		LD	HD		HL	BD		U
6CD	HD	LD	HL		CD	BD		U
6D	HD	LD	HL		SD	FD		U
7	HD	LD	HL	FD	SD	BD		U
8	HD	LD	HL	FD	SD	BD	CD	U
Onside spark								
3	HD				HL	LD		
4	HD				HL	LD		U
5	HD			LD	HL	BD		U
6CD	HD			LD	HL	BD	CD	U
6D	HD			LD	HL	FD	SD	U
7		LD	HD	FD	HL	BD	SD	U
8	HD	LD	HL	FD	SD	BD	CD	U

SL = skiljelinje; PB = pressboxens sida; MP = mittemot pressboxens sida; LA = Lag A; LB = Lag B

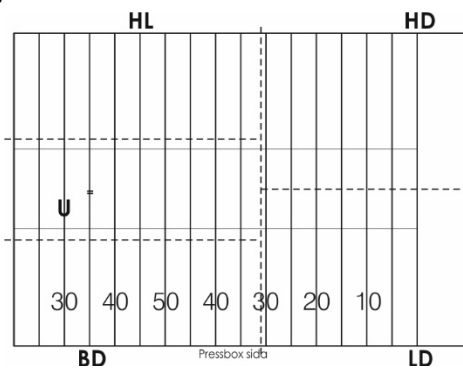
Figur B: 4-mannalag (vanliga positioner)



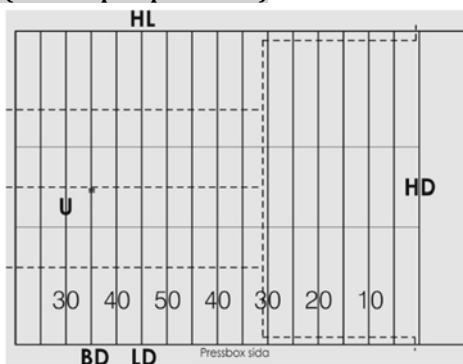
Figur C: 4-mannalag (onside-sparkpositioner)



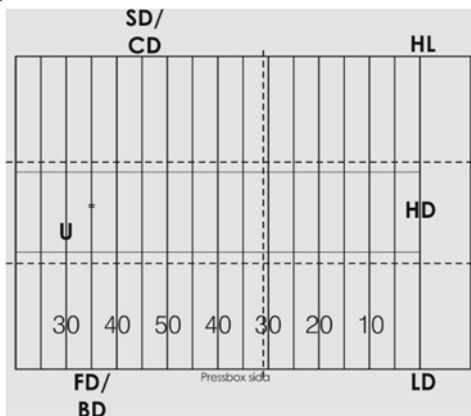
Figur D: 5-mannalag



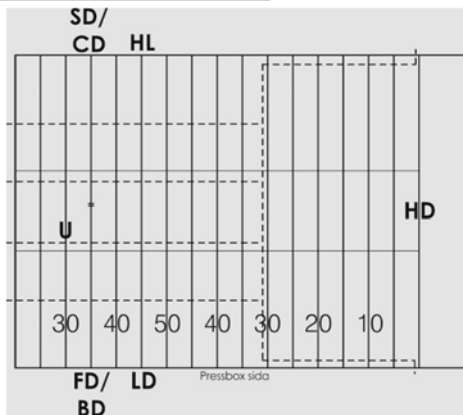
Figur E: 5-mannalag (onside-sparkpositioner)



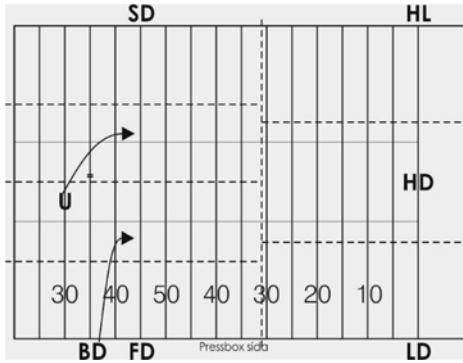
Figur F: 6-mannalag



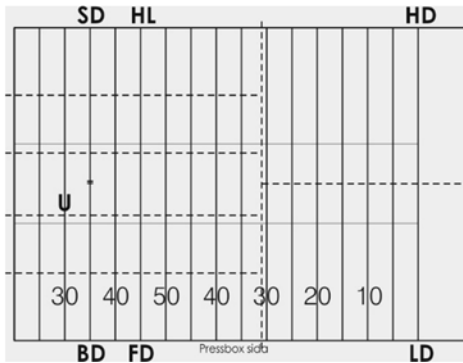
Figur G: 6-mannalag (onside-sparkpositioner)



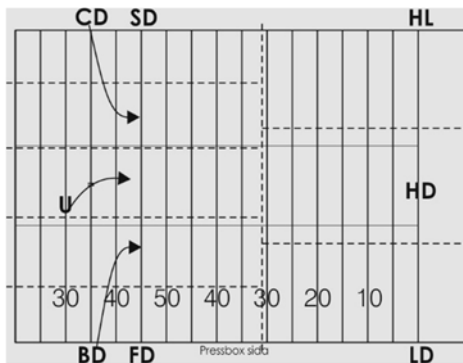
Figur H: 7-mannalag



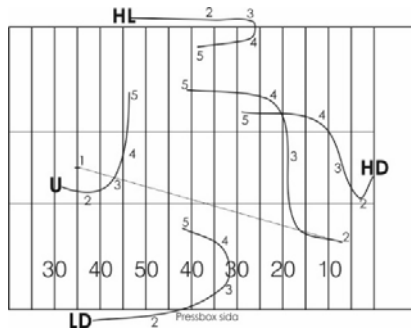
Figur I: 7-mannalag (onside-sparkpositioner)



Figur J: 8-mannalag (både normal och onside-sparkpositioner)

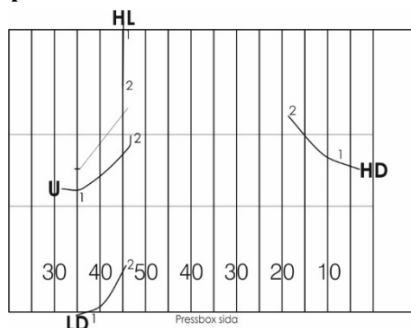


Figur K: Exempelspel (4-mannalag, onside-sparkpositioner): frispark djup mot pressboxsidan returneras tvärs över spelfältet



När bollen avsparkas (1) är domarna i sina utgångspositioner. Medan bollen är i luften börjar domarna flytta sig för att övervaka sina ansvarsområden. Bollen är på väg ned i Huvuddomarens område och han tittar efter tecken för skyddad mottagning från de möjliga mottagarna. De andra domarna iakttar blockeringar av och mot de spelare som rör sig nedåt plan och om en illegal kil bildas framför returspringaren. Huvuddomaren iakttar sparkmottagningen (2) och iakttar bollbäraren medan han är i sitt område. Medan returspringaren springer över spelplanen (3) justerar domarna sina positioner för att hålla spelet inramat. Huvudlinjedomaren och Umpire iakttar ledande blockeringar under returen tills bollbäraren flyttar in i Huvudlinjedomarens ansvarsområde (4). Vid det här laget ansvarar Huvudlinjedomaren för bollen tills bollbäraren tacklas (5) medan Huvuddomaren växlar till att iaktta agerande runt om bollbäraren. Linjedomaren behåller en bred blick över spelfältet.

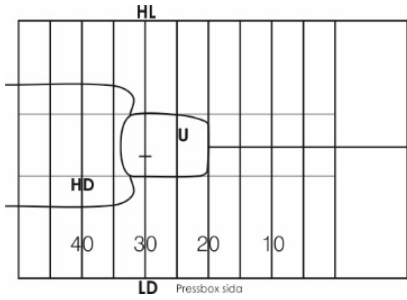
Figur L: Exempelspel (4-mannalag, onside-sparkpositioner): kort spark mot Huvudlinjedomarens sida av spelfältet



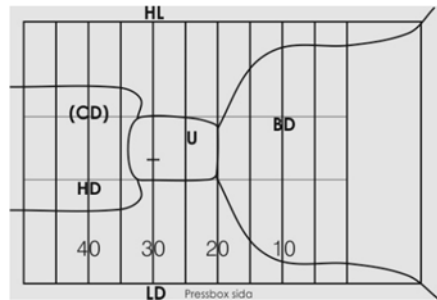
När domarna ser att bollen har sparkats kort (1) flyttar Huvudlinjedomaren, Umpire och Linjedomaren sig mot en position från vilken de kan se bollen och agerande runt om den. Huvuddomaren flyttar sig uppåt plan och iakttar agerande i periferin. När sparken återhämtas (2) kommer Huvudlinjedomaren och Umpire att snabbt förflytta sig till dödbollspunkten för att vara beredda på att döma om besittning. Huvuddomaren och Linjedomaren fortsätter att övervaka agerande runt om och bortifrån bollen.

26.2 – Grundläggande ansvarsområden vid bollinje försök

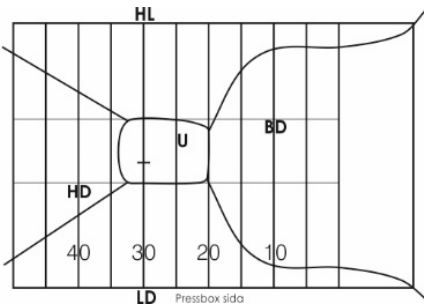
Figur A: 4-mannalag



Figur B: 5/6CD-mannalag

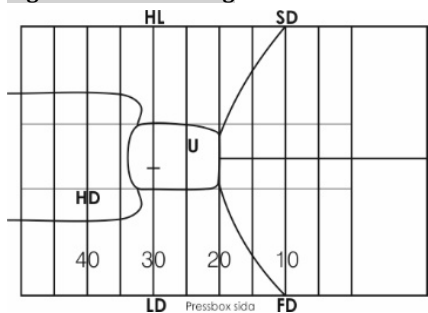


Figur C: 5-mannalag (bevakningszoner under passningsspel)

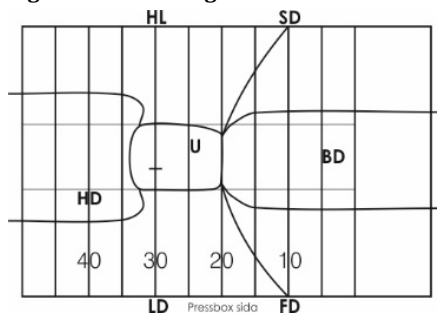


Domarna övervakar **primärt** mottagarna i deras område (som visas i diagrammet till vänster) men (med undantag för Huvuddomaren och, vid långa passningar, Umpire), förväntas de att stå för sekundär övervakning av området runt om varje framåtpassnings slut.

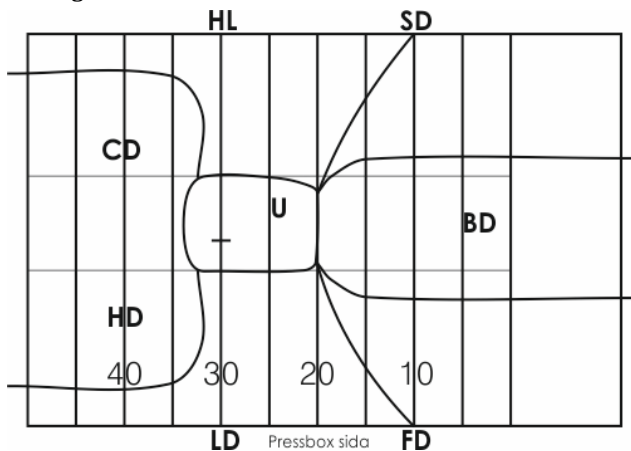
Figur D: 6D-mannalag



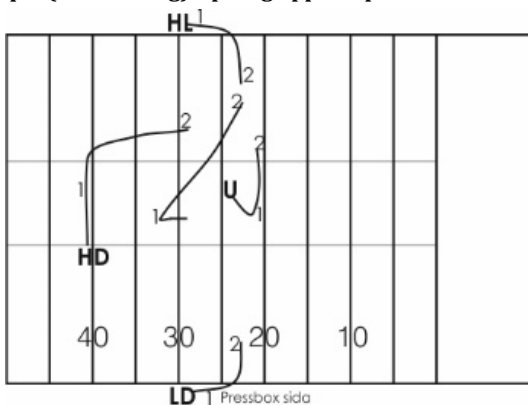
Figur E: 7-mannalag



Figur F: 8-mannalag

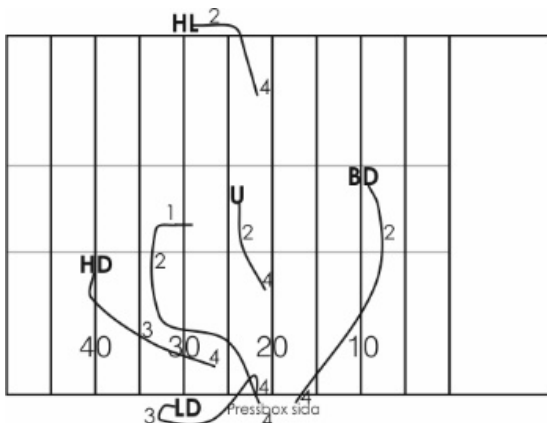


Figur G: Exempelspel (4-mannalag): språng uppför spelfältets mitt



Medan spelet utvecklar sig (1), flyttar Umpire sig i sidled för att hålla sig bort ifrån hålet vid angreppspunkten. Medan bollbäraren närmar sig den neutrala zonen, övertar Huvudlinjedomaren ansvaret för honom och han flyttar sig till dödbollspunkten när han tacklas (2) för att markera framåtrörelsens främsta punkt. Umpire och Huvuddomaren iakttar agerande framför och runt om bollbäraren.

Figur H: Exempelspel (5-mannalag): "sweep" mot Linjedomarens sida av spelfältet



Vid bollstarten (1) läser domarna sina nycklar för att avgöra vilken typ av spel det är. När man har avgjort vilken sida av spelfältet spelet går mot (2), ser Linjedomaren till att han håller sig väl undan och Bakdomaren flyttar sig tvärs över spelfältet för att iakttä leddande blockeringar. Umpire vänder sig om och iakttar spelet inifrån. När bollbäraren vänder uppåt plan (3), överförs ansvaret för honom från Huvuddomaren till Linjedomaren. Huvuddomaren växlar till att iakttä blockeringar runt om bollbäraren

medan Linjedomaren följer bollbäraren längs sidlinjen. När bollbäraren kliver utanför spelfältet (4), markerar Linjedomaren dödbollspunkten och iakttar fortsatt agerande mot bollbäraren. Huvuddomaren och Bakdomaren flyttar sig snabbt till den omgivningen för att hjälpa till med bevakningen och vid behov går en av dem in i lagområdet. Umpire flyttar sig nedåt plan för att bevakna ageranden runt om och framför bollbäraren. Genom hela spelet ansvarar Huvudlinjedomaren för agerande mitt på spelfältet bakom Huvuddomaren och Umpire.

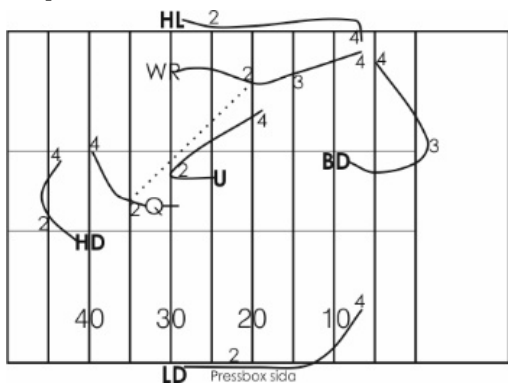
Figur I: Exempelspel (4-mannalag) "pitchout option" spel



Huvuddomaren behåller övervakningen medan kvarterbacken (Q) rullar ut mot Linjedomarens sida av spelfältet (1). Linjedomaren kliver in i bakfältet för att iaktta den back som släpar efter (B). Om bollen kastas till den yttre backen (2), har Huvuddomaren ansvar för fortsatt agerande mot kvarterbacken medan Linjedomaren övertar ansvaret för bollen och bollbäraren. Om bollen inte kastas, iakttar Linjedomaren den back som släpar efter tills kvarterbacken passerar den neutrala zonen (3), då han övertar ansvaret för

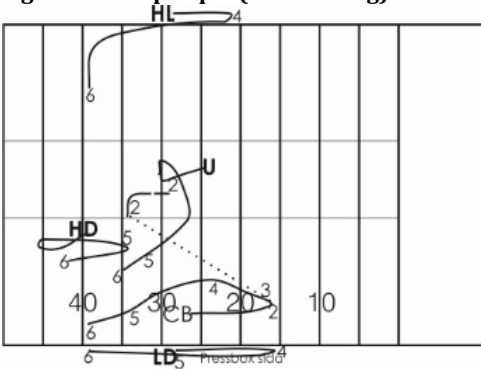
honon. Huvudlinjedomaren intar en position från vilken han kan hjälpa till med domen om bollen har slungats bakåt eller framåt. Umpire iakttar angreppspunkten och området framför bollbäraren hela tiden.

Figur J: Exempelspel (5-mannalag): passning nedåt plan till Huvudlinjedomarens sida av spelfältet



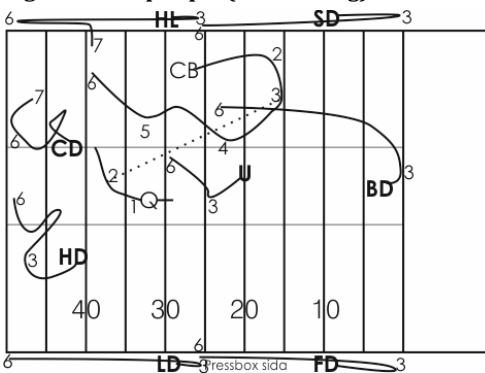
När kvarterbacken kliver bakåt in i passningsfickan (1), kliver Huvuddomaren bakåt på motsvarande vis för att hålla sig undan medan han behåller bevakningen på spelare i bakfältet. Umpire kliver fram in i den neutrala zonen för att kunna döma om passningen passerar den. Flankdomarna flyttar sig något nedåt plan för att vara i position för att övervaka mottagarna. Bakdomaren kliver bakåt för att hålla de möjliga mottagarna mellan sig och flankdomarna. När kvarterbacken kastar bollen (2), måste Huvuddomaren fortsätta att

iaktta honom i fall han blir ruffad. Umpire vänder sig om och tittar på passningen i luften för att kunna döma om den mottas eller misslyckas. Huvudlinjedomaren och Bakdomaren tittar också på mottagaren och de som är runtom honom med tanke på illegalt agerande. Efter att passningen mottas och bollbäraren fortsätter nedåt plan är han Huvudlinjedomarens ansvar (3). Andra domare iakttar agerande runtom bollen och Huvuddomaren agerar som städpatrull för varje kvarvarande agerande runtom bollinjen. När bollbäraren tacklas (4), flyttar Huvudlinjedomaren sig till dödbollspunkten och Bakdomaren hjälper till med bevakningen och, efter att allt agerande har slutat, hjälper till med att skicka en boll vidare till punkten innanför spelfältet.

Figur K: Exempelspel (4-mannalag): retur efter passningsbrytning

När domarna läser passningsspel (1), kliver Huvuddomaren bakåt för att hålla sig undan passaren, Umpire kliver fram mot den neutrala zonen och flankdomarna flyttar sig nedåt plan något efter mottagarna och försvararna. När passningen kastas (2), tittar Huvudlinjedomaren och Linjedomaren efter kontakt mellan alla tillåtna mottagare på sin sida av spelfältet. När passningen är i luften svänger Umpire runt för att se den punkt där passningen landar och Linjedomaren, som har avgjort vem som är den troligaste mottagaren, ser

efter passningsinterferens o.s.v. När passningen bryts av cornerbacken (CB) (3), ansvarar Linjedomaren för bollbäraren och Umpire iakttar blockering under returen (4 och 5). När bollbäraren tacklas (6), ansvarar Linjedomaren för dödbollspunkten och, efter att han har försäkrat sig om att det inte finns något fortsatt agerande som kan leda till regelbrott, hjälper Huvuddomaren till med att hämta/skicka en boll till punkten innanför spelfältet. Genom hela returen iakttar Huvudlinjedomaren agerande bort ifrån bollen och hjälper till med framåtrörelsen.

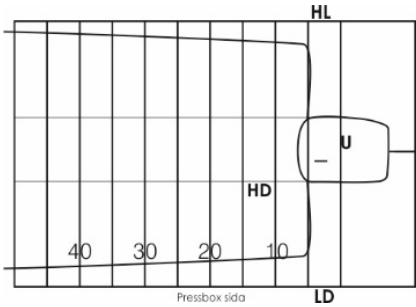
Figur L: Exempelspel (8-mannalag): retur efter passningsbrytning

Alla domarna läser passningen (1) och Huvuddomaren och Centerdomaren drar sig tillbaka för att vara fria från passaren medan han kliver tillbaka, medan Umpire kliver fram några yards. Huvudlinjedomaren och Linjedomaren behåller bollinjen och de djupa domarna kliver tillbaka medan mottagarna springer nedåt plan. När passningen kastas (2) försöker alla flankdomare och djupa domare att identifiera passningens mål. Passningen bryts av cornerbacken (CB) (3). Vid det här laget växlar alla domare till

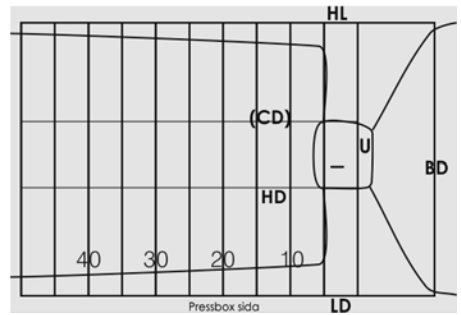
omvänd mekanik för att bevaka returen. Huvuddomaren, Centerdomaren, Huvudlinjedomaren och Linjedomaren alla behöver hålla sig framför bollbäraren under returen (4). De tre djupa domarna har en hel del yards att ta igen och särskilt Sidodomaren, som har huvudansvaret för bollbäraren medan han springer runt på spelfältet (5). När bollbäraren tacklas (6) kommer Sidodomaren företrädesvis att markera framåtrörelsens främsta punkt men eftersom han är försenad flyttar Huvudlinjedomaren sig för att markera den (7). De andra domarna håller spelets slut inramat och iakttar spelare i kanterna när det gäller sen kontakt.

26.3 – Grundläggande ansvarsområden vid mållinjen

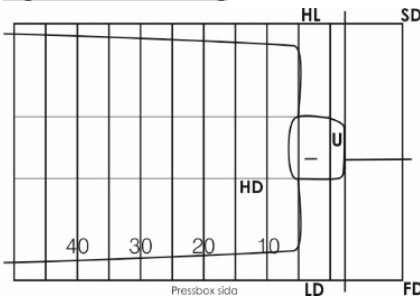
Figur A: 4-mannalag



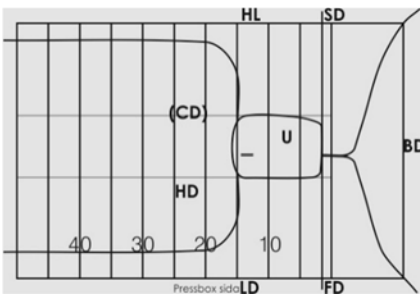
Figur B: 5/6CD-mannalag



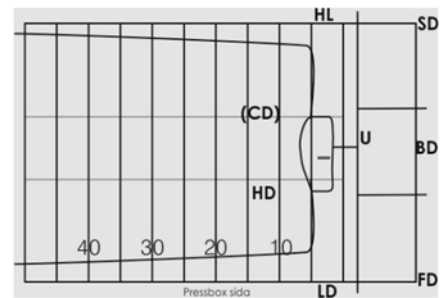
Figur C: 6D-mannalag



Figur D: 7/8-mannalag (boll mellan 7- och 20-yardlinjer)

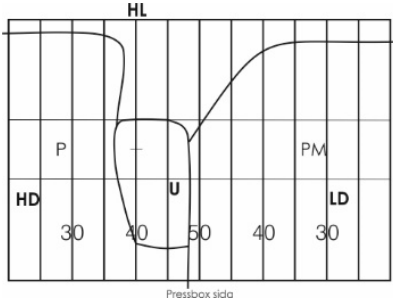


Figur E: 7/8-mannalag (boll innanför sju-yardlinje)

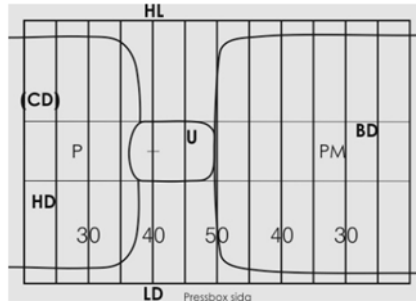


26.4 – Grundläggande ansvarsområden vid puntar

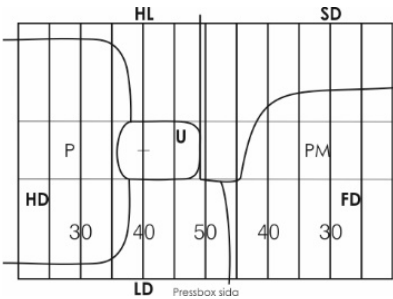
Figur A: 4-mannalag



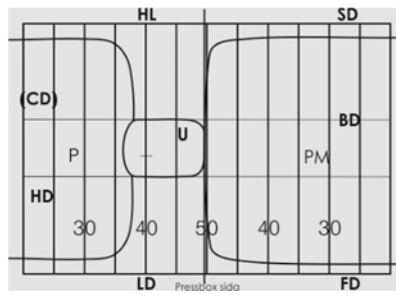
Figur B: 5/6CD-mannalag



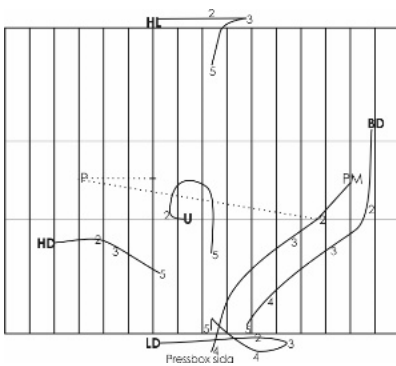
Figur C: 6D-mannalag



Figur D: 7/8-mannalag



Figur E: Exempelspel (5-mannalag): puntretur



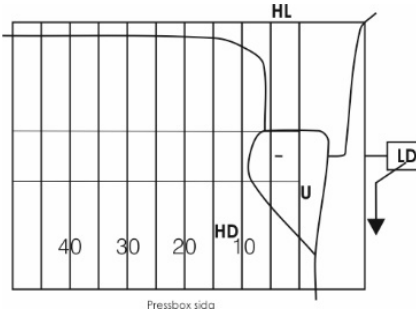
Huvuddomaren koncentrerar sig på agerande i bakfältet, särskilt mot sparkaren efter att bollen har sparkats (1). När bollen sparkas flyttar Linjedomaren sig nedåt plan tills han är ungefär 15–20 yards framför returen. Bakdomaren står kvar bakom den djupa mottagaren så att han kan iakttta mottagningen (2) och sedan blockeringar framför returspringaren (3). Linjedomaren följer bollbäraren tills han går utanför spelfältet (4) samtidigt som Huvuddomaren och Umpire iakttar agerande framför bollbäraren och Bakdomaren ser upp för regelbrott vid fortsatt agerande bakom och runtom bollbäraren. Huvudlinjedomaren iakttar spelare bortifrån

bollen. Linjedomaren är Bevakaren och han kommer att markera dödbollspunkten medan Huvuddomaren och Bakdomaren hjälper till med att få bollen tillbaka till punkten innanför spelfältet (5) när allt agerande en gång har upphört.

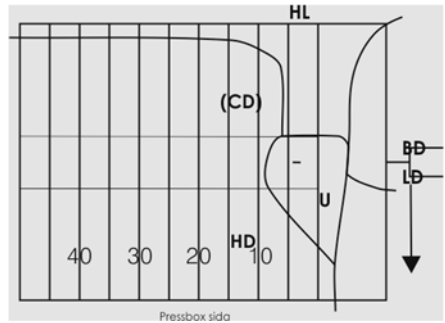
26.5 – Grundläggande ansvarsområden vid sparkmåls- eller extrapoängsförsök

(Pilarna visar den riktning som domarna bör flytta sig mot om Lag A växlar till en spring- eller passningsuppställning)

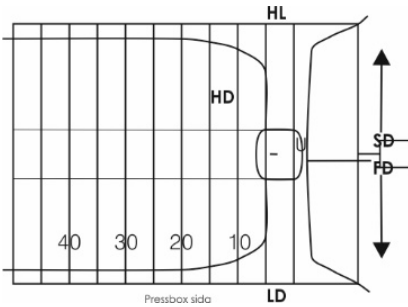
Figur A: 4-mannalag



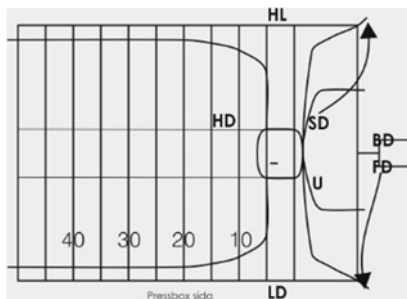
Figur B: 5/6CD-mannalag



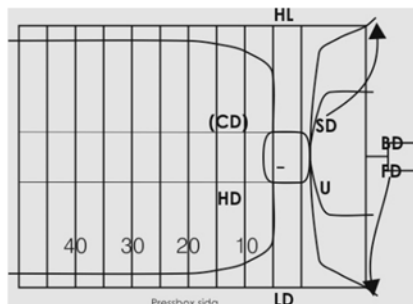
Figur C: 6D-mannalag



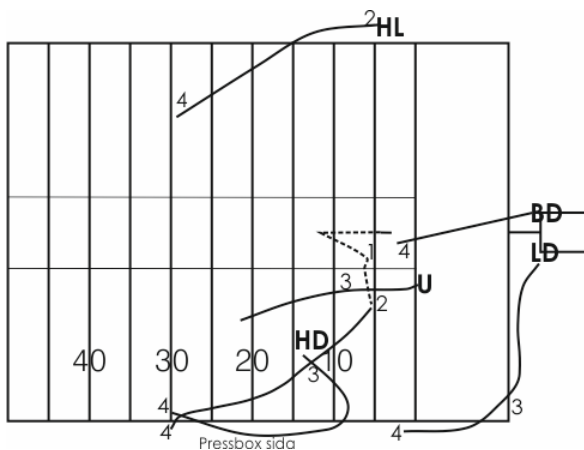
Figur D: 7-mannalag



Figur E: 8-mannalag



Figur F: Exempelspel (5-mannalag): blockerat sparkmålsförsök



Sparkmålsförsöket blockerats bakom bollinjen (1). Huvuddomaren svarar omedelbart genom att flytta sig mot pressboxens sidlinje och håller sig undan agerandet runtom bollen. Umpire stannar på mållinjen, beredd på att döma om bollen förs framåt och Huvudlinjedomaren flyttar sig också till mållinjen av samma anledning. Linjedomaren flyttar sig mot hörnpylonen medan Bakdomaren flyttar sig upp till slutlinjen. Bollen återhämtas av försvarret (2) och förs

bort från målområdet. Huvuddomaren har sidlinjeansvar och övervakar bollbäraren, medan Umpire flyttar sig för att iaktta agerande runtom bollbäraren. Medan de andra domarna flyttar sig för att övervaka fortsatt agerande bort ifrån bollen (3), följer Huvuddomaren bollbäraren uppför sidlinjen tills bollbäraren tvingas utanför spelområdet (4). Umpire och Linjedomaren måste komma i position för att iaktta agerande runtom bollbäraren, även om det är från håll. Bakdomaren iakttar spelare som fortfarande är runtom den ursprungliga bollinjen. Huvudlinjedomaren håller jämna steg med bollbäraren och hjälper till genom att spegla framåtrörelsens främsta punkt.

27. Tilläggstecken

De officiella fotbollstecknen [T1 t.o.m. T47] beskrivs i regelboken men i praktiken kompletterar domarna de här tecknen med egna tecken eller de som andra har uppfunnit för att underlätta kommunikation i situationer där muntlig kommunikation är antingen omöjlig eller oönskad.

Alla tecken är sätt att synligt meddela sig. Meddelandets källa är den domare som visar tecknet. Meddelandets mål kan i olika fall vara andra domare, spelare, tränare eller åskådare. Man kan behöva använda sig av synliga tecken när antingen avstånd eller oväsen förhindrar muntliga signaler från att höras, eller där en muntlig signal är olämplig.

Nr.	Meddelande	Tecken
TT1	Den Lag A-spelare som är närmast mig är inte på bollinjen	Arm utsträckt (med öppen hand) ungefär 90 grader mot marken och pekar mot Lag A:s bakfält
TT3	Det lag som jag har räkningsansvar för har 11 spelare på spelfältet	Knytnäve mellan midjan och axelns höjd med tummen pekande uppåt; arm utsträckt åt sidan (se också TT24)
TT4	Det lag som jag har räkningsansvar för har fler än 11 spelare på spelfältet	Hand på toppen på huvudet
TT5	Den sista passningen var en bakåtpassning	Slå arm ut mot den offensiva ◇ bakfältet
TT6	Lag A har mer än 10 yards till linjen att nå (två pinnar)	Vifta pekfingrarna diskret vid bröst-höjd
TT8	Matchklockan stannar efter det nästa spelet	Handleder lagda i kors framför bröstet
TT9	Lag A försöker med ett sparkmål	Händerna bildar formen Λ med fingerspetsar samman
TT10	Lag A "satsar" – de försöker inte med en spark på fjärde försök eller vid ett extra-pöngsförsök	Rulla händerna (såsom T19) ovanför huvudet
TT11	Matchklockan sätts igång vid bollstarten	Knäppa med fingrarna
TT12	Matchklockan sätts igång vid spelklar eller den går	Cirkelrörelse med pekfingret @ från handleden
TT13	(i) Laget har valt att ta emot (ii) Jag säljer det faktum att mottagningen lyckades (används sällsynt) ◇	Griprörelse mot bröstet i mottagningsrörelse
TT14	Passningen togs emot utanför spelfältet (misslyckad passning)	Slå ut med armarna mot den sida som är utanför spelfältet

TT15	Sparkmålsförsöket misslyckades (utanför)	Som TT14
TT16	Hjälp mig att hitta punkten utanför spel-fältet	En hand i luften
TT17	Kom uppför sidlinjen mot mig	Vinka till dig med handflatan vänd mot dig
TT18	Flytta längs sidlinjen bort ifrån mig	Vinka med handflatan vänd bort ifrån dig
TT19	Stanna, du är vid punkten utanför spel-fältet	Med handen, hacka ned
TT20	Justera arenaklockan framåt (d.v.s. att den går långsamt i förhållande till klockan på spel-fältet)	Visa tecken T2 tills klockan visar den rätta tiden, visa sedan tecken T3
TT21	Fördröj arenaklockan (d.v.s. att den går fort i förhållande till klockan på spel-fältet)	Visa tecken T21 för att stanna (fördröja) arenaklockan, visa sedan tecken T2 för att sätta klockan igång igen när klockan på spel-fältet når i kapp
TT22	Stäng av arenaklockan	Knacka på armbandsuret och sedan visa tecknet för en icke-mottagnings-bar passning [T17]
TT23	Varsel om att quarterbacken kommer att gå ned på ett knä	Slå lätt på upphöjt knä
TT24	Det lag som jag har räkningsansvaret för har 10 (eller färre) spelare på spel-fältet	Knytnäve med tummen pekande nedåt; armen utsträckt åt sidan (se också TT3)
TT25	Jag tror att alla villkor för en touchdown är uppfyllda	Knytnävarna samman (framför bröstet) med tummarna uppåt
TT26	Mottagaren rörde vid bollen innanför spel-fältet men hade inte kontroll över den innan han var utanför spel-fältet	Flytta händerna med handflatorna vända uppåt växelvis upp och ned framför bröstet
TT27	Försöksvisaren visar fel nummer	Visa tecken [T17] (framåtpassning ej mottagningsbar) före bollstarten
TT28	Jag ansvarar för sparkreturspringaren/bollen	Slå knytnäven i riktningen mot det mottagande lagets slutlinje
TT29	Återställ spelklockan till 25 sekunder	Pumpa en arm lodrät med handflatan vänd uppåt
TT30	Återställ spelklockan till 40 sekunder	Pumpa två armar lodrät med handflatorna vända uppåt
TT31	Regeln om fummel vid fjärde försök gäller	Rulla händerna (såsom T19) framför bröstet

TT32	Bollens främre spets är på yardlinjen	Rör näsan lätt med fingrarna
TT33	Bollens mitt är mittemellan två yardlinjer	Rör bältets spänne lätt med fingrarna
TT34	Bollens bakersta spets är på yardlinjen	Rör höften lätt med fingrarna
TT35	Lag A har passerat linjen att nå (första försök)	Peka med pekfingret framför bröstet mot Lag B:s slutlinje
TT36	Lag B genomför matchande avbyten	Håll armarna brett ute vågrätt med händerna slutna @
TT37	Lag önskar ett 10-sekundersavdrag	Slå lätt på uret och peka sedan nedåt
TT38	Lag önskar INTE ett 10-sekundersavdrag	Slå lätt på uret och teckna sedan för misslyckad passning [T10]
TT39	Påminnelse om att Umpire har huvudansvaret för att hämta och placera bollen (t.ex. under en halvleks sista två minuter)	Visa en U-form med båda händer tumme och pekfingrar
TT40	Berätta för mig hur mycket tid är kvar i perioden	Slå lätt på uret eller handleden
TT41	Det finns mindre än en minut kvar i perioden	Peka nedåt med båda pekfingrar
TT42	Bollen/Bollbäraren passerade/passerade inte den neutrala zonen	Peka på marken mot den lämpliga sidan av den neutrala zonen (bakom om den inte passerade; bortom om det gjorde det)
TT43	Kommer straffyards att leda till ett första försök?	Öppen hand med fingrar utspridda mot bröstet
TT44	Det föregående spelet är föremål för granskning	Rita en rektangel (TV skärm) med två pekfingrar i ansiktshöjd ◇
TT45	Tvåminutersvarsel	Skapa en T-form igenom att lyfta den handens fingerspetsar så att de rör den andra handens handflata i bröst-höjd @

Tilläggsstecken TT11 och TT12 är huvudsakligen till för kommunikation mellan Huvudomaren och tidtagaren på spelfältet.

Tilläggsstecken TT16-TT19 är till för situationer där en spark är utanför spelfältet.

Tilläggsstecken TT20-TT22 är till för kommunikation med arenaklocksכותären.

Tilläggsstecken TT2 och TT7 används inte längre.

28. Straff förkortningar

I alfabetisk ordning efter förkortning:

APS	Altering the playing surface	Att förändra spelytan	
ATR	Assisting the runner	Att hjälpa springaren	
BAT	Illegal batting	Illegalt bollslag	
CLT	Illegal cleats	Illegala skodubbar	NYTT 2020
DEH	Holding, defense	Fasthållning, defensivt lag	
DOD	Delay of game, defense	Spelfördröjning, defensivt lag	
DOF	Offside, defense	Offside, defensivt lag	
DOG	Delay of game, offense	Spelfördröjning, offensivt lag	
DPI	Pass interference, defense	Passningsinterferens, defensivt lag	
DSH	Delay of game, start of half	Spelfördröjning, början på halvlek	
DSQ	Disqualification	Utvisning	
ENC	Encroachment (offense)	Offensiv offside	
EQV	Equipment violation	Utrustningsförseelse	
FGT	Fighting	Slagsmål	
FST	False start	För tidig start	
IBB	Illegal block in the back	Illegal blockering i ryggen	
IBK	Illegal block during kick	Illegal blockering under spark	
IBP	Illegal backward pass	Illegal bakåtpassning	
IDP	Ineligible downfield on pass	Otillåten mottagare nedåt plan under en passning	
IFD	Illegal formation, defense (3- on-1)	Illegal uppställning, defensivt lag (3-mot-1)	
IFH	Illegal forward handing	Illegal överräckning framåt	
IFK	Illegal free kick formation	Illegal frisparksuppställning	
IFP	Illegal forward pass	Illegal framåtpassning	
IJY	Illegal jerseys	Illegala tröjor	NYTT 2020

IKB	Illegally kicking ball	Illegal bollspark	
ILF	Illegal formation	Illegal uppställning	
ILM	Illegal motion	Illegal rörelse	
ING	Intentional grounding	Avsiktlig bortkastning	
IPN	Improper numbering	Oriktig numrering	NYTT 2020
IPR	Illegal procedure	Illegalt tillvägagångssätt	
ISH	Illegal shift	Illegalt skifte	
ISP	Illegal snap	Illegal bollstart	
ITP	Illegal touching of a forward pass	Illegal beröring av en framåtpassning	
IUH	Illegal use of hands	Illegalt bruk av händer	
IWK	Illegal wedge on kickoff	Illegal kil vid avspark	
KCI	Kick catch interference	Sparkmottagningsinterference	
KIK	Illegal kick	Illegal spark	
KOB	Free kick out of bounds	Frispark utanför spelfältet	
OBK	Out of bounds during kick	Utanför spelfältet under spark	
OFH	Holding, offense	Fasthållning, offensivt lag	
OFK	Offside, free kick	Offside, frispark	
OPI	Pass interference, offense	Passningsinterference, offensivt lag	
PF-BBW	Personal foul, blocking below the waist	Personligt regelbrott, blockering nedanför midjan	
PF-BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Personligt regelbrott, blockering utanför spelfältet	
PF-BTH	Personal foul, blow to the head	Personligt regelbrott, slag mot huvud	
PF-CHB	Personal foul, chop block	Personligt regelbrott, saxblockering	
PF-CLP	Personal foul, clipping	Personligt regelbrott, clipping	
PF-FMM	Personal foul, face mask	Personligt regelbrott, hjälmtag	
PF-HCT	Personal foul, horse collar tackle	Personligt regelbrott, kragtackling	
PF-HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Personligt regelbrott, träff mot försvarslös mottagare	

PF-HTF	Personal foul, hands to the face	Personligt regelbrott, händer mot ansiktet
PF-HUR	Personal foul, hurdling	Personligt regelbrott, att hoppa över
PF-ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Personligt regelbrott, illegal kontakt mot bollstartern
PF-LEA	Personal foul, leaping	Personligt regelbrott, att hoppa
PF-LHP	Personal foul, late hit / piling on	Personligt regelbrott, sen tackling / att hoppa på
PF-LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Personligt regelbrott, sen tackling utanför spelfältet
PF-OTH	Personal foul, other	Personligt regelbrott, annat
PF-RFK	Personal foul, roughing free kicker	Personligt regelbrott, ruff mot frisparkaren
PF-RTH	Personal foul, roughing the holder	Personligt regelbrott, ruff mot bollhållaren
PF-RTK	Personal foul, roughing the kicker	Personligt regelbrott, ruff mot sparkaren
PF-RTP	Personal foul, roughing the passer	Personligt regelbrott, ruff mot passaren
PF-SKE	Personal foul, striking / kneeing / elbowing	Personligt regelbrott, slag, slag med knä eller armbåge
PF-TGT	Personal foul, targeting	Personligt regelbrott, att göra till måltavla
PF-TRP	Personal foul, tripping	Personligt regelbrott, krokben
PF-UNR	Personal foul, unnecessary roughness	Personligt regelbrott, onödigt våld
RNH	Running into the holder	Att springa på bollhållaren
RNK	Running into the kicker	Att springa på sparkaren
SLI	Sideline interference, 5 yards	Sidlinjeinterference, fem yards
SLM	Sideline interference, 15 yards	Sidlinjeinterference, 15 yards
SLW	Sideline interference, warning	Sidlinjeinterference, varning
SUB	Illegal substitution	Illegalt avbyte
UC-ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Osportsligt uppförande, grovt språk

UC-BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Osportsligt uppförande, lagområde
UC-DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed / excessive act	Osportsligt uppförande, fördröjt / överdrivet agerande
UC-FCO	Unsportsmanlike conduct, Forcibly contacting an official	Osportsligt uppförande, kraftig kontakt med en domare
UC-RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Osportsligt uppförande, att ta av hjälmen
UC-SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Osportsligt uppförande, att simulera att vara ruffad
UC-STB	Unsportsmanlike conduct, spiking / throwing ball	Osportsligt uppförande, att slänga bollen mot marken eller att kasta bort bollen
UC-TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting / baiting	Osportsligt uppförande, att håna eller hetsa
UC-UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Osportsligt uppförande, annat
UFA	Unfair acts	Ojuste ageranden
UFT	Unfair tactics	Ojuste taktik

I alfabetisk ordning efter regelbrottet på engelska:

APS	Altering the playing surface	Att förändra spelytan
ATR	Assisting the runner	Att hjälpa springaren
DOD	Delay of game, defense	Spelfördröjning, defensivt lag
DOG	Delay of game, offense	Spelfördröjning, offensivt lag
DSH	Delay of game, start of half	Spelfördröjning, början på halvlek
DSQ	Disqualification	Utvisning
ENC	Encroachment (offense)	Offensiv offside
EQV	Equipment violation	Utrustningsförseelse
FST	False start	För tidig start
FGT	Fighting	Slagsmål
KOB	Free kick out of bounds	Frispark utanför spelfältet
DEH	Holding, defense	Fasthållning, defensivt lag
OFH	Holding, offense	Fasthållning, offensivt lag

IBP	Illegal backward pass	Illegal bakåtpassning	
BAT	Illegal batting	Illegalt bollslag	
IBK	Illegal block during kick	Illegal blockering under spark	
IBB	Illegal block in the back	Illegal blockering i ryggen	
CLT	Illegal cleats	Illegala skodubbar	NYTT 2020
ILF	Illegal formation	Illegal uppställning	
IFD	Illegal formation, defense (3-on-1)	Illegal uppställning, defensivt lag (3-mot-1)	
IFH	Illegal forward handing	Illegal överräkning framåt	
IFP	Illegal forward pass	Illegal framåtpassning	
IFK	Illegal free kick formation	Illegal frisparksuppställning	
IJY	Illegal jerseys	Illegala tröjor	NYTT 2020
KIK	Illegal kick	Illegal spark	
ILM	Illegal motion	Illegal rörelse	
IPR	Illegal procedure	Illegalt tillvägagångssätt	
ISH	Illegal shift	Illegalt skifte	
ISP	Illegal snap	Illegal bollstart	
SUB	Illegal substitution	Illegalt avbyte	
ITP	Illegal touching of a forward pass	Illegal beröring av en framåtpassning	
IUH	Illegal use of hands	Illegalt bruk av händer	
IWK	Illegal wedge on kickoff	Illegal kil vid avspark	
IKB	Illegally kicking ball	Illegal bollspark	
IPN	Improper numbering	Oriktig numrering	NYTT 2020
IDP	Ineligible downfield on pass	Otillåten mottagare nedåt plan under en passning	
ING	Intentional grounding	Avsiktlig bortkastning	
KCI	Kick catch interference	Sparkmottagningsinterferens	
DOF	Offside, defense	Offside, defensivt lag	
OFK	Offside, free kick	Offside, frispark	
OBK	Out of bounds during kick	Utanför spelfältet under spark	

DPI	Pass interference, defense	Passningsinterferens, defensivt lag
OPI	Pass interference, offense	Passningsinterferens, offensivt lag
PF-BBW	Personal foul, blocking below the waist	Personligt regelbrott, blockering nedanför midjan
PF-BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Personligt regelbrott, blockering utanför spelfältet
PF-BTH	Personal foul, blow to the head	Personligt regelbrott, slag mot huvud
PF-CHB	Personal foul, chop block	Personligt regelbrott, saxblockering
PF-CLP	Personal foul, clipping	Personligt regelbrott, clipping
PF-FMM	Personal foul, face mask	Personligt regelbrott, hjälmtag
PF-HTF	Personal foul, hands to the face	Personligt regelbrott, händer mot ansiktet
PF-HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Personligt regelbrott, träff mot försvarslös mottagare
PF-HCT	Personal foul, horse collar tackle	Personligt regelbrott, kragtackling
PF-HUR	Personal foul, hurdling	Personligt regelbrott, att hoppa över
PF-ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Personligt regelbrott, illegal kontakt mot bollstartern
PF-LHP	Personal foul, late hit / piling on	Personligt regelbrott, sen tackling / att hoppa på
PF-LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Personligt regelbrott, sen tackling utanför spelfältet
PF-LEA	Personal foul, leaping	Personligt regelbrott, att hoppa
PF-OTH	Personal foul, other	Personligt regelbrott, annat
PF-RFK	Personal foul, roughing free kicker	Personligt regelbrott, ruff mot frisparkaren
PF-RTH	Personal foul, roughing the holder	Personligt regelbrott, ruff mot bollhållaren
PF-RTK	Personal foul, roughing the kicker	Personligt regelbrott, ruff mot sparkaren
PF-RTP	Personal foul, roughing the passer	Personligt regelbrott, ruff mot passaren

PF-SKE	Personal foul, striking / kneeing / elbowing	Personligt regelbrott, slag, slag med knä eller armbåge
PF-TGT	Personal foul, targeting	Personligt regelbrott, att göra till måltavla
PF-TRP	Personal foul, tripping	Personligt regelbrott, krokben
PF-UNR	Personal foul, unnecessary roughness	Personligt regelbrott, onödigt våld
RNH	Running into the holder	Att springa på bollhållaren
RNK	Running into the kicker	Att springa på sparkaren
SLM	Sideline interference, 15 yards	Sidlinjeinterference, 15 yards
SLI	Sideline interference, 5 yards	Sidlinjeinterference, fem yards
SLW	Sideline interference, warning	Sidlinjeinterference, varning
UFA	Unfair acts	Ojuste ageranden
UFT	Unfair tactics	Ojuste taktik
UC-ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Osportsligt uppförande, grovt språk
UC-BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Osportsligt uppförande, lagområde
UC-DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed / excessive act	Osportsligt uppförande, fördröjt / överdrivet agerande
UC-FCO	Unsportsmanlike conduct, Forcibly contacting an official	Osportsligt uppförande, kraftig kontakt med en domare
UC-UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Osportsligt uppförande, annat
UC-RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Osportsligt uppförande, att ta av hjälmen
UC-SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Osportsligt uppförande, att simulera att vara ruffad
UC-STB	Unsportsmanlike conduct, spiking / throwing ball	Osportsligt uppförande, att slänga bollen mot marken eller att kasta bort bollen
UC-TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting / baiting	Osportsligt uppförande, att håna eller hetsa

I alfabetisk ordning efter regelbrottet på svenska:

APS	Altering the playing surface	Att förändra spelytan	
ATR	Assisting the runner	Att hjälpa springaren	
RNH	Running into the holder	Att springa på bollhållaren	
RNK	Running into the kicker	Att springa på sparkaren	
ING	Intentional grounding	Avsiktlig bortkastning	
DEH	Holding, defense	Fasthållning, defensivt lag	
OFH	Holding, offense	Fasthållning, offensivt lag	
KOB	Free kick out of bounds	Frispark utanför spelfältet	
FST	False start	För tidig start	
IBP	Illegal backward pass	Illegal bakåtpassning	
ITP	Illegal touching of a forward pass	Illegal beröring av en framåtpassning	
IBB	Illegal block in the back	Illegal blockering i ryggen	
IBK	Illegal block during kick	Illegal blockering under spark	
IKB	Illegally kicking ball	Illegal bollspark	
ISP	Illegal snap	Illegal bollstart	
IFP	Illegal forward pass	Illegal framåtpassning	
IFK	Illegal free kick formation	Illegal frisparksuppställning	
IWK	Illegal wedge on kickoff	Illegal kil vid avspark	
ILM	Illegal motion	Illegal rörelse	
KIK	Illegal kick	Illegal spark	
ILF	Illegal formation	Illegal uppställning	
IFD	Illegal formation, defense (3-on-1)	Illegal uppställning, defensivt lag (3-mot-1)	
IFH	Illegal forward handing	Illegal överräckning framåt	
CLT	Illegal cleats	Illegala skodubbar	NYTT 2020
IJY	Illegal jerseys	Illegala tröjor	NYTT 2020
SUB	Illegal substitution	Illegalt avbyte	
BAT	Illegal batting	Illegalt bollslag	
IUH	Illegal use of hands	Illegalt bruk av händer	

ISH	Illegal shift	Illegalt skifte	
IPR	Illegal procedure	Illegalt tillvägagångssätt	
ENC	Encroachment (offense)	Offensiv offside	
DOF	Offside, defense	Offside, defensivt lag	
OFK	Offside, free kick	Offside, frispark	
UFA	Unfair acts	Ojuste ageranden	
UFT	Unfair tactics	Ojuste taktik	
IPN	Improper numbering	Oriktig numrering	NYTT 2020
UC-UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Osportsligt uppförande, annat	
UC-TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting / baiting	Osportsligt uppförande, att håna eller hetsa	
UC-SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Osportsligt uppförande, att simulera att vara ruffad	
UC-STB	Unsportsmanlike conduct, spiking / throwing ball	Osportsligt uppförande, att slänga bollen mot marken eller att kasta bort bollen	
UC-RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Osportsligt uppförande, att ta av hjälmen	
UC-DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed / excessive act	Osportsligt uppförande, fördröjt / överdrivet agerande	
UC-ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Osportsligt uppförande, grovt språk	
UC-FCO	Unsportsmanlike conduct, Forcibly contacting an official	Osportsligt uppförande, kraftig kontakt med en domare	
UC-BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Osportsligt uppförande, lagområde	
IDP	Ineligible downfield on pass	Otillåten mottagare nedåt plan under en passning	
DPI	Pass interference, defense	Passningsinterference, defensivt lag	
OPI	Pass interference, offense	Passningsinterference, offensivt lag	
PF-OTH	Personal foul, other	Personligt regelbrott, annat	
PF-TGT	Personal foul, targeting	Personligt regelbrott, att göra till måltavla	

PF-LEA	Personal foul, leaping	Personligt regelbrott, att hoppa
PF-HUR	Personal foul, hurdling	Personligt regelbrott, att hoppa över
PF-BBW	Personal foul, blocking below the waist	Personligt regelbrott, blockering nedanför midjan
PF-BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Personligt regelbrott, blockering utanför spelfältet
PF-CLP	Personal foul, clipping	Personligt regelbrott, clipping
PF-FMM	Personal foul, face mask	Personligt regelbrott, hjälmtag
PF-HTF	Personal foul, hands to the face	Personligt regelbrott, händer mot ansiktet
PF-ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Personligt regelbrott, illegal kontakt mot bollstartern
PF-HCT	Personal foul, horse collar tackle	Personligt regelbrott, kragtackling
PF-TRP	Personal foul, tripping	Personligt regelbrott, krokben
PF-UNR	Personal foul, unnecessary roughness	Personligt regelbrott, onödigt våld
PF-RTH	Personal foul, roughing the holder	Personligt regelbrott, ruff mot bollhållaren
PF-RFK	Personal foul, roughing free kicker	Personligt regelbrott, ruff mot frisparkaren
PF-RTP	Personal foul, roughing the passer	Personligt regelbrott, ruff mot passaren
PF-RTK	Personal foul, roughing the kicker	Personligt regelbrott, ruff mot sparkaren
PF-CHB	Personal foul, chop block	Personligt regelbrott, saxblockering
PF-LHP	Personal foul, late hit / piling on	Personligt regelbrott, sen tackling / att hoppa på
PF-LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Personligt regelbrott, sen tackling utanför spelfältet
PF-BTH	Personal foul, blow to the head	Personligt regelbrott, slag mot huvud
PF-SKE	Personal foul, striking / kneeing / elbowing	Personligt regelbrott, slag, slag med knä eller armbåge
PF-HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Personligt regelbrott, träff mot försvarslös mottagare

SLM	Sideline interference, 15 yards	Sidlinjeinterference, 15 yards
SLI	Sideline interference, 5 yards	Sidlinjeinterference, fem yards
SLW	Sideline interference, warning	Sidlinjeinterference, varning
FGT	Fighting	Slagsmål
KCI	Kick catch interference	Sparkmottagningsinterference
DSH	Delay of game, start of half	Spelfördröjning, början på halvlek
DOD	Delay of game, defense	Spelfördröjning, defensivt lag
DOG	Delay of game, offense	Spelfördröjning, offensivt lag
OBK	Out of bounds during kick	Utanför spelfältet under spark
EQV	Equipment violation	Utrustningsförseelse
DSQ	Disqualification	Utvisning

29. Index

1

10-sekundersavdrag, 144, 242, 244, 291

A

Agerande bort ifrån bollen, 43

Allmänna uppgifter, 43

Alternativ försöksvisares och linje att nå-
markörs skötare, 84, 104, 121, 142,
145, 146, 163, 181, 184, 186, 207,
252, 259, 262

Angreppspunkt, 18

Ångvissla, 234

Anteckning, 55

Arenaklocka, 77, 78, 249

Åskådare, 43, 44

Avsparkstid, 40

Avsparkstiden, 74

B

Boll död nära sidlinje, 49

Boll kommer ut ur målområdet, 37

Bollar, granskning, 75

Bollar, överbringa till spelfältet, 75

Bollens bakre spets, 50, 291

Bollens främre spets, 50, 291

Bollhantering, 43, 51, 250

Bevakare, 51

Hämtare, 51, 53

Placerare, 51, 53

Röjare, 51

Sändare, 51, 53

Bollkalle, 41, 75, 260

D

Diskretion, 44

Djupa flankdomare, definition, 4

Domare inte i position, 43

Domarnas uppförande, 57

Dubbel Umpire, 150, 210

E

En domare mekanik, 141, 159

Ensekundsregel vid sparkar, 25

F

Fältklocka. *Se Arenaklocka, Se
Arenaklocka*

Fältmarkeringar, 37

Felaktiga domar, 43

Firande, 29, 33, 133, 154, 158, 174, 194,
202, 214, 219

Flanker back, 223

Förebyggande dömande, 43

Förmatchceremonier, 78

Förmatchkonferens, 70, 74

Forseelse

 Illegal beröring, 28, 105, 107, 122,
 124, 136, 138, 147, 148, 156, 157,
 158, 164, 166, 177, 179, 187, 188,
 197, 200, 208, 216, 218, 256

Förseelse

 Illegal utrustning, 29, 74

Försöksvisare, 257

Försvarslös spelare, 25

Fummel, 54, 255

G

Gå ned på ett knä, 34, 150, 190, 210

H

Halvleksaktiviteter, 41
 Handdukar, 41, 260
 Huvudtränare
 Huvudtränarkonferens, 235
 Lagchecklista, 41
 Tränarens försäkran, 74
 Vidarebefordra straff, 246

J

Journalister. *Se Media*
 Juniorspelare, 17

K

Kaptenens straffval, 243
 Kedja, 37, 41, 77, 119, 126, 143, 167,
 184, 236, 237, 246, 251
 Kedjelag, 41, 59, 74, 75, 84, 101, 104,
 121, 140, 146, 163, 181, 186, 207,
 251, 257, 262
 Klagomål, 44, 57
 Klockskötare, arena, 77
 Kommunikation, 46
 Kragtackling, 25

M

Markera punkter, 49
 Matchadministration, 41
 Matchlängd, 55
 Mätning, 13, 99, 101, 119, 144, 183, 237,
 259, 262
 Media, 57
 Medicinsk personal, 42
 Medicinska resurser, 41

Meningsskiljaktighet, 30

N

Nationalsång, 41, 77, 78, 79, 82
 Nummerundantag, 114
 Ny serie tilldelas, 258

O

Ojuste klocktaktik, 144
 Ommöblering av uppgifter, 43
 Ovanliga spelsituationer, 74

P

Placering i sidled, 101, 119
 Presentation av kaptener, 81

R

Radiomikrofon, 41, 243, 246
 Räkna spelare, 56
 Rama in, 45
 Regelbrott
 Att anmäla, 43
 Att göra till måltavla, 25, 246
 Avsiktlig bortkastning, 28, 91, 111,
 112, 132, 153, 173, 194, 214
 Clipping, 66
 Defensiv passningsinferference, 225
 Fasthållning, 18, 19, 66, 85, 90, 91, 94,
 95, 97, 106, 110, 111, 112, 114,
 115, 116, 122, 127, 130, 135, 136,
 140, 147, 150, 152, 155, 156, 164,
 168, 171, 176, 177, 178, 180, 187,
 190, 192, 196, 197, 201, 208, 211,
 212, 215, 216, 224
 För tidig start, 18, 26, 88, 97, 108,
 125, 126, 140, 166, 167
 Frispark utanför spelfältet, 18, 85,
 105, 122, 147, 163, 186, 207

- Hjälmtag, 24, 85, 90, 92, 94, 95, 97, 106, 110, 111, 114, 115, 116, 122, 127, 130, 135, 136, 140, 147, 150, 152, 155, 156, 164, 168, 171, 176, 178, 180, 187, 191, 192, 196, 198, 201, 208, 211, 212, 215, 216, 246
- Illegal beröring, 35, 130, 152, 158, 171, 192, 202, 212, 219
- Illegal beröring av en framåtpassning, 18
- Illegal blockering i ryggen, 21, 66, 85, 90, 91, 94, 95, 97, 106, 110, 111, 114, 115, 116, 122, 127, 135, 136, 140, 147, 150, 155, 156, 164, 168, 176, 177, 178, 180, 187, 190, 196, 197, 201, 208, 211, 215, 216
- Illegal blockering nedanför midjan, 85, 94, 95, 106, 114, 115, 116, 122, 127, 130, 135, 136, 140, 147, 150, 152, 155, 156, 164, 168, 171, 176, 177, 180, 187, 190, 192, 196, 197, 201, 208, 211, 212, 215, 216
- Illegal framåtpassning, 91, 94, 114, 135, 155, 176, 196, 215
- Illegal framåträckning, 35, 94, 114, 135, 155, 176, 196, 215
- Illegal kil, 29
- Illegal rörelse, 27, 66, 125, 166
- Illegal uppställning, 35, 89, 95, 97, 109, 115, 116, 126, 140, 167, 181, 201, 224
- Illegalt avbyte, 18, 28, 29, 38, 77, 89, 109, 125, 144, 149, 167, 184, 189, 205, 210
- Illegalt bollslag, 158, 202, 219
- Illegalt bruk av händer, 20, 130, 152, 171, 192, 212, 224
- Offensiv passningsinterference, 224
- Offside, 18, 26, 35, 125, 140, 166
- Osportsligt uppförande, 29, 55
- Otillåten mottagare nedåt plan, 27, 111, 130, 171
- Passningsinterference, 22, 23, 24, 35, 111, 130, 152, 171, 192, 212, 241
- Personligt regelbrott, 21, 24, 34, 87, 90, 127, 168
- Ruff eller springa på sparkaren, 21, 66, 95, 97, 246
- Ruff mot bollstartern, 25, 114, 116, 201, 246
- Ruff mot passaren, 21, 91
- Saxblockering, 246
- Sen tackling, 24, 85, 87, 90, 91, 92, 94, 95, 97, 106, 110, 111, 114, 115, 116, 122, 127, 129, 130, 134, 135, 136, 140, 147, 150, 151, 152, 154, 155, 156, 164, 168, 170, 171, 175, 176, 178, 180, 187, 191, 192, 195, 196, 198, 201, 208, 210, 211, 212, 215, 216
- Simulering av ruff, 33
- Som slår ut varandra, 246
- Sparkmottagningsinterference, 27, 36, 85, 87, 105, 122, 136, 147, 156, 163, 177, 186, 197, 207, 216
- Spelfördröjning, 25
- Störande signaler, 27
- Utvisning, 25, 28, 55, 241
- Regelbrottspunkt, 239, 242
- Rikttningsbyte (reverse), 128, 169

S

- Samarbete med andra domare, 46
- Saxblockering, 25
- Sidlinjedomare, definition, 4
- Sidlinjeinterference, 33
- Sidlinjevarning, 55
- Skada, 43, 44, 235
- Slagsmål, 33, 54
- Slantsingling
- Ceremoni, 41, 81
- Kaptenens val, 82
- Resultat, 55
- Val uppskjutet, 82

Slot back, 223
 Slut på period, 258
 Speaker, 41, 77, 78
 Spelare utanför spelfältet (passning eller spark), 35
 Spelarlista, 41, 74
 Spelarskydd, 43
 Split end, 223
 Starttid. *Se Avsparkstid*
 Sträcka en motsåtdare ("clotheslining"), 20

T

Tecken

Bakåtpassning, 289
 Boll berörd, 111
 Död boll, 243
 Inte på bollen, 126, 167, 289
 Passningen var inte mottagningsbar, 131, 153, 173, 194, 213
 Personligt regelbrott, 246
 Skyddad mottagning, 28, 37, 85, 87, 105, 115, 122, 136, 138, 147, 156, 157, 158, 163, 177, 178, 179, 186, 197, 199, 200, 207, 216, 217, 218, 279
 Spark utanför målstolpe, 290

Spark utanför spelfältet, 290
 Spelklart, 86, 235
 Straff avstått, 246
 Tvåminutersvarsel, 250
 Tejp, 74
 Tempo, 44
 Tight end, 223
 Tilläggsdomare, 59
 Timeout
 Domartimeout, 235
 Lagtimeout, 55, 234
 Touchback, 37
 Tränare. *Se Huvudtränare*
 Tränare som håller andra tillbaka ("Get back coach"), 46
 Tvåminutersvarsel, 250
 Tydliga ageranden, 18

U

Ungdomsspelare, 17
 Uppvärmningsövningar, 57
 Utmätningpunkt efter en bollenjspark, 242, 255
 Utrustning
 Spelares, 41, 74, 76
 Utebliven obligatorisk utrustning, 29