

Zasady Kronum

W „Zasadach Kronum” każde odniesienie w rodzaju męskim dotyczące trenera, zawodnika, sędziego itp. odnosi się również do rodzaju żeńskiego. Forma ta wynika tylko ze względów praktycznych. Tekst, który widzą państwo poniżej to oficjalne zasady amerykańskiej ligi kronum przetłumaczone na język polski. Oryginalny dokument można znaleźć na stronie internetowej: <http://kronum.com/wp-content/uploads/2014/09/kronum-rulebook.pdf>.

W trakcie czytania mogą natknąć się państwo na nienaturalne zwroty i połączenia wyrazów. Jest to efekt prób związanych z przetłumaczeniem niektórych angielskojęzycznych wyrażen. Jeśli któreś z nich są szczególnie uciążliwe, bądź mają państwo pomysł, czym zastąpić te zwroty prosimy o kontakt na adres e-mail: kontakt@kronum.pl

Spis treści:

[Rozdział 1 – Boisko i wyposażenie](#)

- I. Wymiary
- II. Strefy
- III. Wyposażenie

[Rozdział 2 – Sędziowie](#)

- I. Obowiązki sędziów
- II. Różnica decyzji sędziów; czas i miejsce decyzji
- III. Korekty
- IV. Obowiązki sędziego punktowego

[Rozdział 3 - Zawodnicy, Trenerzy, Widzowie, Zmiany](#)

- I. Drużyna
- II. Kapitan drużyny
- III. Trenerzy i personel
- IV. Widzowie
- V. Zmiany

Rozdział 4 - Rozgrywka

- I. Atak/Obrona
- II. Uwolnienie
- III. Swobodne uwolnienie
- IV. Kozłowanie

[Rozdział 5 - Obecność w strefach, korony](#)

- I. Obecność w strefach
- II. Punktowanie
- III. Korony
- IV. Pozycjonowanie

Rozdział 6 - Czas trwania meczu, tercje i inne czynniki związane z czasem

- I. Czas trwania meczu
- II. Koniec tercji
- III. Rzuty karne
- IV. Zatrzymywanie czasu
- V. Przerwa w grze
- VI. Wznowienie czasu

Rozdział 7 - Początek meczu/tercji, wznowienie gry

- I. Wprowadzenie
- II. Wznowienia gry
- III. Żywa piłka
- IV. Martwa piłka
- I. Zawodnik
- II. Piłka
- III. Wrzuty

Rozdział 9 - Rzut karny

- I. Pozycje
- II. Wykonawca i bramkarz
- III. Procedura

Rozdział 10 - Błędy i kary

- I. Błąd
- II. Faul na podłożu
- III. Faul przy strzale
- IV. Faul techniczny drużyny
- V. Faul techniczny osobisty I
- VI. Faul techniczny osobisty II

Rozdział 11 – Diagramy

- a. Wymiary boiska
- b. Strefy boiska
- c. Punktowanie
- d. Ustawienie przy wprowadzeniu

Rozdział 1 – Boisko i wyposażenie

I. Wymiary boiska do kronum

- a. Boisko do kronum powinno być odmierzone i oznaczone według wskazań na diagramie przedstawiającym boisko do kronum (zob. diagram 1)
- b. Powierzchnia boiska powinna być równa i wytyczona na planie okręgu.
- c. Mecze mogą odbywać się zarówno w hali jak i na zewnątrz, na naturalnej bądź sztucznej nawierzchni.
- d. Boisko do kronum powinno tworzyć okrąg o średnicy od 41 do 64 metrów (od 45 do 70 jardów) z zaznaczoną krawędzią pola.
 - i. Zalecana średnica boiska to 45,72 m (50 jardów).
- e. Boundary Ring to zewnętrzna linia w kształcie okręgu, ograniczająca pole gry na boisku.
- f. Koło środkowe (Prime Ring) to koło o średnicy 14,6304 m (16 jardów) wytyczone od środka boiska, równoległe do okręgu końcowego.
- g. Piwot (Pivot) to okrąg o średnicy 0,9144 m (1 jard) wytyczony ze środka pola, równoległy do okręgu końcowego.
- h. Pola bramkowe (Goal Zones) to półokręgi o promieniu 4,572 m (5 jardów) umiejscowione w równych odstępach od środka bramki.
- i. Wedge Zone powinna zostać wytyczona 16,4592 m (18 jardów) od środka odpowiadającej strefy bramkowej (czyli od tego samego miejsca, co promień pola bramkowego). Miejsce to zwiemy wierzchołkiem strefy Wedge Zone.
- j. Kąt zaczynający się w miejscu wierzchołka Wedge Zone powinien mieć 90 stopni, a jego linie

rozciągać się do miejsca, w którym przecina się z liniami Boundary Ring.

k. Wedge Point to obszar pomiędzy wierzchołkiem Wedge Zone, a liniami Prime Ring.

l. Cross Zone zawiera trzy dalsze (względem danej bramki) ćwiartki boiska oraz koło środkowe (Prime Ring). Strefa ta powinna być wytyczona poprzez jedną pionową i jedną poziomą linię dzielącą pole boiska na cztery równe ćwierci. Linie tej strefy rozciągają się od linii koła środkowego do linii Boundary Ring. Linie Cross Zone nie są wytyczane wewnątrz koła środkowego i piwotu.

II. Strefy

a. Pole Bramkowe (Goal Zone)

i. Zarówno zawodnicy ataku jak i obrony mogą kozłować, dryblować, toczyć, przytrzymywać, podawać, chwytać, łapać, odbijać, blokować, kopać lub rzucać piłką, używając rąk, dłoni, torsu, nóg, stóp lub głowy. Zawodnicy mogą rozgrywać piłkę przy pomocy dowolnej części ciała; muszą jednak oni kozłować piłkę w sposób określony w rozdziale 4.IV. Zawodnik może naprzemiennie używać dłoni i nóg.

b. Wedge Zone

i. Zawodnicy ataku mogą dryblować, przejmować, odbijać, podawać, kopać lub strzelać piłką używając nóg, stóp, torsu lub głowy.

ii. Zawodnicy ataku nie mogą rozgrywać piłki przy pomocy rąk lub dłoni (tak, jak określono w rozdziale 9.I.f).

iii. Zawodnik obrony może blokować lub odbijać piłkę przy pomocy rąk, gdy ta znajduje się w Wedge Zone. Po tym jak zawodnik blokuje lub odbija strzał przy użyciu rąk, ten sam zawodnik może jako pierwszy dotknąć piłki przy pomocy rąk lub nóg w którejkolwiek ze stref.

iv. Po tym, jak zawodnik obrony blokuje lub odbija strzał, może go wypiąstkować lub wybić (nie rzucać) przy użyciu ręki poza strefę Wedge Zone.

1. Po wypiąstkowaniu lub wybiciu piłki przy użyciu ręki w Wedge Zone, zawodnik ten nie może dotknąć jako pierwszy piłki zarówno przy użyciu rąk jak i nóg, w którejkolwiek ze stref.

Zachowanie to jest niewłaściwym użyciem ręki w defensywie, skutkującym rzutem karnym.

c. Flex Zone

i. Zob. roz. 1.II.a.i

d. Cross Zone

i. Zob. roz. 1.II.a.i

e. Koło środkowe (Prime Ring)

i. Zawodnicy muszą użyć tej strefy, by uwolnić piłkę zgodnie z definicją w roz. 4.II i 4.III.

ii. Gdy piłka zostanie uwolniona, strefa ta uznawana jest za część Cross Zone dla celów punktacji i zasad rozgrywania.

f. Piwot (Pivot)

i. Każda tercja rozpoczyna się wprowadzeniem, podczas którego piłka odbita zostaje przez sędziego od środka tej strefy.

ii. Gdy tercja została rozpoczęta, piwot uznawany jest za część Cross Zone dla celów punktacji i zasad rozgrywania

iii. Wszystkie faule są wznawiane wewnątrz tej strefy

III. Wyposażenie

a. Piłka do kronum

i. Powinna być oficjalnie uznaną piłką do kronum.

ii. Jeśli piłka zostanie uszkodzona w jakikolwiek sposób podczas gry, mecz zostaje zatrzymany, a sędzia może wymienić piłkę do dalszej gry.

b. Bramka do kronum

i. Komora bramki jest główną, dolną częścią bramki i powinna być szeroka na 4,8768 m (16 stóp) oraz wysoka na 2,4384 m (8 stóp).

ii. Korona jest przednią, górną częścią bramki w kształcie łuku, o wysokości 0,762 m (2,5 stopy).

- iii. Korona powinna zawierać do pięciu obręczy o średnicy od 45,72 do 60,96 cm (od 18 do 24 cali).
- c. Strój
 - i. Każdy zawodnik obu drużyn zobowiązany jest do noszenia stroju, by być dopuszczonym do gry. Strój składa się z drużynowej koszulki, spodenek i skarpet.
- d. Obuwie
 - i. Zaleca się buty sportowe typu turf.
 - ii. Korki lub kolce jakiegokolwiek typu są zabronione.
- e. Wyposażenie opcjonalne
 - i. Ochraniacz zębów
 - ii. Nagolenniki
 - iii. Rękawice sportowe (tj. rękawice bramkarskie, rękawice skrzydłowego w futbolu amerykańskim)
 - iv. Jeśli zawodnik nosi gips lub inne wyposażenie ochronne z powodu kontuzji, musi ono zostać osłonięte i zabezpieczone. Od oceny sędziego zależy, czy wyposażenie to jest wystarczająco bezpieczne, by dopuścić zawodnika do gry.
 - 1. Jeśli zawodnik użyje tego wyposażenia do uzyskania przewagi lub do fizycznego ataku na innego zawodnika, zostanie on niezwłocznie usunięty z gry. Zawodnik ten nie będzie mógł brać udziału w zawodach do czasu usunięcia wyposażenia.
- f. Niezatwierdzone wyposażenie
 - i. Jeżeli zawodnik posiada niezatwierdzone wyposażenie, powinien on zostać wycofany do czasu aż piłka będzie poza grą, wówczas sędzia będzie mógł ponownie sprawdzić wyposażenie i je zatwierdzić.

Rozdział 2 – Sędziowie

I. Obowiązki sędziów

- a. Wszystkie mecze kroum powinny być przeprowadzane zgodnie z oficjalnymi regułami kroum przez sędziów. Wszystkie decyzje podejmowane są według uznania sędziów, a ich decyzje są ostateczne.
- b. Zespół sędziowski składa się z arbitra, asystenta oraz sędziego punktowego.
- c. Sędziowie powinni nosić strój wymagany przy rozgrywkach kroum.
- d. Przed rozpoczęciem gry sędziowie powinni sprawdzić i zatwierdzić wyposażenie wszystkich zawodników, jak również wyposażenie boiska.
- e. Sędzia główny ma moc podejmowania szczególnych decyzji, nieopisanych w zasadach oraz zmiany decyzji asystenta i sędziego punktowego.
- f. Sędziowie nie powinni zezwalać zawodnikom na noszenie jakiegokolwiek biżuterii.
- g. Sędziowie nie powinni zezwalać zawodnikom na noszenie wyposażenia niebezpiecznego dla innych zawodników.
- h. Wymagane jest odpowiednie obuwie. Jakiegokolwiek typ kolców czy korków jest zabroniony.
- i. Nagolenniki oraz ochraniacze zębów są wyposażeniem opcjonalnym dopuszczonym do gry.
- j. Żaden element wyposażenia dający zawodnikom przewagę nie powinien być dopuszczony.
- k. Arbiter powinien sprawdzić piłkę do gry, by upewnić się, że została odpowiednio napompowana.
- l. Arbiter powinien odbić piłkę od ziemi podczas wprowadzenia.
- m. Sędziowie mają obowiązek bezpośrednio przed meczem spotkać się z kapitanami drużyn, by wyjaśnić wszelkie wątpliwości związane z zasadami i ich interpretacją.
- n. Obowiązkiem sędziego głównego jest rozpoczęcie każdej tercji poprzez odbicie piłki od Pivotu.
- o. Obowiązkiem asystenta jest kontrolowanie, by żaden z zawodników biorących udział we wprowadzeniu nie wystartował do piłki za wcześnie oraz by pozostali zawodnicy nie wkroczyli do Koła Środkowego (Prime Ring) przed opuszczeniem tego obszaru przez piłkę.
- p. W przypadku jednoczesnego wystąpienia błędu i faulu, faul jest ważniejszy.

II. Różnica decyzji sędziów; czas i miejsce decyzji

- a. W przypadku, gdy sędziowie dają sprzeczne sygnały, mogą oni skonsultować decyzję na środku boiska. Ostateczna decyzja należy do arbitra.
- b. W przypadku faulu przy strzale sędzia gwizdże, używając gwizdka i sygnalizuje zatrzymanie czasu poprzez skrzyżowanie rąk ponad głową. Następnie sędzia sygnalizuje rodzaj faulu i wskazuje miejsce wykonania strzału.
- c. Gdy piłka wychodzi na aut, sędzia słownie wskazuje kolor drużyny, która wykona rzut z autu.
- d. Sędzia nie musi wskazywać drużyny wykonującej swobodne uwolnienie po zdobyciu punktów, chyba że jedna z drużyn zdobywa punkty do własnej bramki.
- e. Jeśli gwizdek zostanie użyty omyłkowo, gra zostaje zatrzymana, a następnie drużyna w posiadaniu piłki wykonuje wrzut z najbliższego narożnika Cross Zone.
- f. Sędzia może wstrzymać grę w przypadku wystąpienia nadzwyczajnych okoliczności.

IV. Korekty

- a. Sędziowie mogą dokonać korekty w ciągu 20 sekund, jeśli któraś z zasad została przypadkowo pominięta.
- b. W przypadku wprowadzenia korekty, skutki kontynuowania gry między popełnieniem błędu a wprowadzeniem korekty powinny zostać cofnięte.
 - i. Wyjątek - wszystkie akty niesportowego postępowania, rażące faule oraz punkty zdobyte jako ich konsekwencja nie ulegają cofnięciu. Czas powinien zostać cofnięty do momentu, w którym błąd sędziowski został popełniony, gra powinna zostać wznowiona z miejsca popełnienia błędu.

V. Obowiązki sędziego punktowego

- a. Uruchomienie zegara na początku każdej tercji.
- b. Odnotowanie wyniku po każdej tercji.
- c. Zatrzymywanie i wznowianie czasu w wyniku faulu przy strzale, przerwy oraz błędu/faulu podczas ostatnich 2 minut trzeciej tercji.
- d. Pilnowanie czasu trwania przerw, wskazanie arbitrowi, by odgwizdał ostatnie 10 sekund przerwy oraz by odgwizdał koniec przerwy.
- e. Zanotowanie czterech zawodników biorących udział we wznowieniu każdej tercji.
- f. Ustawienie strzałki posiadania dla drużyny, która przegrała wznowienie każdej z tercji.
- g. Zanotowanie wszystkich przerw wziętych przez drużyny.

Rozdział 3 - Zawodnicy, Trenerzy, Widzowie, Zmiany

I. Drużyna

- a. Każda z drużyn liczy po 10 zawodników na boisku. Drużyna nie może zostać zredukowana do mniej niż 9 graczy. Drużyna zredukowana do mniej niż 9 zawodników oddaje mecz walkowerem. Jeśli zawodnik w meczu popełnia drugi faul techniczny, co skutkuje usunięciem, doprowadzając tym samym drużynę do sytuacji, w której ma mniej niż 9 zawodników w polu, gra kończy się walkowerem, a drużyna przeciwna zostaje ogłoszona zwycięzcą.

II. Kapitan drużyny

- a. Każda z drużyn wybiera jednego kapitana na czas trwania meczu. Kapitan jest jedynym zawodnikiem, który jest uprawniony do prośbienia sędziów o interpretację zasad pomiędzy tercjami lub podczas przerwy na żądanie. Nie może on jednak kwestionować decyzji sędziów.
- b. Jeśli kapitan siedzi na ławce rezerwowych, pozostaje on nadal jedynym zawodnikiem, który może zbliżyć się i rozmawiać z sędzią.
- c. Jeśli kapitan zostanie usunięty z meczu z powodu choroby, kontuzji, wykluczenia itd., zostaje wybrany nowy kapitan na pozostały czas trwania meczu.

III. Trenerzy i personel

- a. Trenerzy oraz inni członkowie personelu nie mogą wkroczyć na pole gry oraz przechodzić na

wysokości stolika punktowego na środku pola. Zachowanie niezgodne z tą zasadą jest faulem technicznym poprzez niesportowe zachowanie.

b. Wszyscy członkowie personelu w pobliżu ławki rezerwowych muszą zachowywać się w sposób właściwy.

IV. Widzowie

a. Widzowie muszą odnosić się z szacunkiem do sędziów, zawodników, trenerów i innych widzów

i. Jeśli widz słownie lub fizycznie koliduje z osobą lub obiektem na boisku przeszkadzając w grze, zostaje ogłoszona przerwa, a widz zostanie usunięty z widowni.

b. Jeśli zawodnik stosuje przemoc słowną w stosunku do widza, zostaje ogłoszona przerwa, a zawodnik zostaje ukarany technicznym faulem osobistym.

c. Jeśli zawodnik stosuje przemoc fizyczną w stosunku do widza, zostaje ogłoszona przerwa, a zawodnik zostaje ukarany usunięciem z gry i kompleksu sportowego z powodu popełnienia technicznego faulu osobistego II stopnia.

V. Zmiany

a. Liczba zmian jest nieograniczona.

b. Zmiany dokonywane są w normalnym toku gry, podczas żywej lub martwej piłki

c. Wszystkie zmiany muszą zostać dokonane między klinem a linią krzyża przed ławką rezerwowych swojej drużyny

d. Zmiennik musi poczekać, aż zawodnik z pola całkowicie przekroczy linię końcową boiska. Pogwałcenie tej zasady skutkuje faulem technicznym drużyny w wyniku zbyt dużej liczby zawodników na boisku.

Rozdział 4 - Rozgrywka

I. Atak/obrona

a. W ataku jest drużyna, która jako ostatnia dotknęła piłkę w Kole Środkowym (Prime Ring), wykonuje rzut karny lub wykonuje wrzut. Drużyna ta może zaatakować którąkolwiek z bramek wykonując dowolną liczbę strzałów.

i. Wyjątek - jeśli drużyna wchodzi w posiadanie piłki będąc w obronie i weźmie przerwę, pozostaje po przerwie w posiadaniu. Drużyna wznawia grę rzutem z autu z najbliższego narożnika (Cross Zone), ale wciąż musi uwolnić piłkę.

b. Zawodnik obrony ma prawo do walki z zawodnikiem atakującym o miejsce na boisku oraz o piłkę tak długo, jak nie popełnia błędu czy faulu.

II. Uwolnienie

a. Jeśli zawodnik obrony przejmuje piłkę, musi dokonać uwolnienia. Jego drużyna pozostaje w obronie dopóki piłka nie zostanie poprawnie uwolniona.

b. Jeśli drużyna broniąca przejmuje piłkę, ale traci jej posiadanie nie uwolniwszy piłki, drużyna atakująca nie musi ponownie jej uwalniać.

c. Poprawnym uwolnieniem piłki nazywa się sytuację, w której zawodnik znajdujący się w Kole Środkowym (Prime Ring) dotyka piłkę. Ostatnia drużyna, która dotyka piłkę wewnątrz Koła Środkowego jest drużyną atakującą.

i. Wyjątek - piłka nie zostaje uwolniona, jeśli zawodnik wyskakuje z Koła Środkowego, wchodzi w kontakt lub posiadanie piłki w powietrzu a następnie ląduje w innej strefie.

d. Jeśli zawodnik jest w posiadaniu piłki, a następnie wchodzi do koła środkowego jedną lub dwiema stopami, piłka zostaje uwolniona.

e. Każdy zawodnik może próbować przeszkodzić w uwolnieniu.

f. Jeśli zmiana posiadania nastąpi wewnątrz koła środkowego, piłka zostaje natychmiastowo uwolniona.

g. Drużyna dokonująca rzutu z autu uznawana jest za drużynę atakującą, dlatego nie musi uwalniać

piłki.

i. Wyjątek - drużyna broniąca, która jest w posiadaniu piłki i weźmie przerwę, wznawia grę rzutem z autu z najbliższego narożnika Cross Zone, lecz nadal musi uwolnić piłkę po wznowieniu.

III. Swobodne uwolnienie

a. Zawodnik drużyny, która straciła punkty, musi podać piłkę z pola bramkowego (Goal Zone) do koła środkowego, używając jakiegokolwiek części ciała.

b. Nowa drużyna broniąca nie może utrudniać uwolnienia nowej drużynie atakującej, dopóki ta nie dotknie piłki wewnątrz koła środkowego.

i. Utrudnianie definiuje się jako przebywanie wewnątrz koła środkowego, ingerencję w wyrzut z pola bramkowego oraz/lub ingerencję w grę zawodnika w kole środkowym. Zawodnik broniący może przechodzić przez koło środkowe, jeśli nie ingeruje w wykonanie swobodnego uwolnienia przez drużynę przeciwną oraz/lub nie utrudnia zawodnikom poruszania się w dowolnym kierunku bezpośrednio po wykonaniu swobodnego uwolnienia.

ii. Zawodnik broniący, który podczas wykonywania swobodnego uwolnienia przez drużynę atakującą znajduje się w kole środkowym, musi opuścić tę strefę, zanim przystąpi do pressingu na zawodniku znajdującym się wewnątrz koła.

c. Nowa drużyna broniąca może ustawić się w dowolnym miejscu na boisku tak długo, aż nie utrudnia to drużynie przeciwnej wykonania swobodnego uwolnienia.

d. Zawodnik obrony ma prawo przebywać na swoim miejscu, jeśli obie jego stopy znajdują się na nawierzchni, a jego ręce znajdują się przy ciele. Ręce w górze są utrudnianiem swobodnego uwolnienia, co uznawane jest za błąd.

i. Jeśli drużyna broniąca utrudnia swobodne uwolnienie, uznaje się to za techniczny faul drużynowy.

ii. Jeśli zawodnik w ataku uderza w nieruchomego zawodnika obrony, następuje utrata uwolnienia. Drużyna atakująca musi unikać kontaktu piłki z zawodnikiem obrony, który zatrzymał się i stoi nieruchomo.

iii. Jeśli zawodnik obrony porusza się i wchodzi w kontakt z piłką, wina jest po jego stronie.

e. Jeśli drużyna atakująca celowo rzuca piłką w zawodnika broniącego, jest to faul techniczny za niesportowe zachowanie.

f. Zawodnik ataku otrzymujący piłkę podczas swobodnego uwolnienia musi znajdować się w kole środkowym. Zawodnik może wykonać swobodne uwolnienie, gdy piłka znajduje się w powietrzu, dopóki którakolwiek z jego stóp znajduje się na podłożu wewnątrz koła środkowego.

i. Jeśli obie stopy są w kontakcie z podłożem, wówczas obie muszą znajdować się wewnątrz koła środkowego.

g. Piłka, która jest w kontakcie z podłożem, musi całym swoim obwodem wejść do koła środkowego, zanim zawodnik atakujący będzie mógł jej dotknąć.

h. Próba wykonania swobodnego uwolnienia, której rezultatem jest uderzenie w zawodnika swojej drużyny, sędziego, bramkę lub której rezultatem nie jest znalezienie się piłki wewnątrz koła środkowego, jest utratą uwolnienia. Zob. rozdział 10.I.g

IV. Kozłowanie

a. Uzyskawszy kontrolę nad piłką przy użyciu jednej lub obu dłoni, zawodnik może wykonać maksymalnie dwa pełne kroki naprzeciwległymi stopami, zanim wypuści piłkę, dokonując kozłowania, podania lub strzału. Wykonawszy dwa pełne kroki zawodnik nie może podnieść stopy przed skozłowaniem lub podaniem, chyba że zawodnik wykonuje strzał na bramkę zanim dokończy trzeci krok. Zawodnik może obracać dowolną ilość razy wolną stopą, dopóki stopa statyczna nie zostanie podniesiona z podłoża. Stopa statyczna to stopa, która jako pierwsza dotyka podłoża, gdy zawodnik wchodzi w posiadanie piłki. Jeśli obie stopy dotykają podłoża podczas wchodzenia w posiadanie piłki, wtedy sam zawodnik decyduje, która jego stopa jest wolna, a która jest statyczna poprzez podniesienie lub przesunięcie wolnej stopy. Wykonawszy dwa kroki, używając wolnej stopy, zawodnik traci prawo do podniesienia stopy statycznej przed skozłowaniem piłki.

Rozdział 5 - Obecność w strefach, korony

I. Obecność w strefach

a. Strefa, w której zawodnik znajduje się podczas zdobywania punktów, określa ich liczbę. Obecność w strefie jest determinowana przez jedną lub dwie stopy lub/i rękę znajdującą się na podłożu. Jeśli zawodnik wykonuje strzał w powietrzu, jego drużyna zdobywa liczbę punktów właściwą dla strefy, w której zawodnik zdobywający punkty znajdował się bezpośrednio przed strzałem. Jeśli kontakt z piłką zachodzi w powietrzu nad jedną ze stref, a zawodnik jednocześnie stoi jedną stopą w innej strefie, liczba przyznanych punktów jest determinowana poprzez strefę, w której zawodnik stoi. Wyjątek: Jeśli zawodnik stoi w jednej strefie, a piłka dotyka podłoża w innej, wówczas to piłka stanowi punkt odniesienia.

Przykład 1: Piłka znajduje się w powietrzu nad strefą bramkową (Goal Zone). Zawodnik stoi jedną nogą w Wedge Zone, a drugą ma wyciągniętą ponad strefą bramkową, uderza piłkę ponad tą strefą, a piłka przekracza całym swoim obwodem linię bramkową. Zawodnik zdobywa dwa punkty, ponieważ stał w Wedge Zone.

Przykład 2: Piłka znajduje się na podłożu w polu bramkowym. Zawodnik jedną nogą stoi w Wedge Zone, a drugą uderza piłkę znajdującą się na polu bramkowym. Piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową. Zawodnik zdobywa jeden punkt, ponieważ piłka znajdowała się na podłożu w polu bramkowym.

II. Punktowanie

a. Punkty poprawnie zdobywa się, gdy żywa piłka znajdująca się na boisku przechodzi całym swoim obwodem za linię bramkową lub obręcz w koronie.

b. Jeśli piłka dotyka sędziego i przechodzi przez linię bramkową lub obręcz w koronie, punkty zostają przyznane.

i. Drużyna atakująca otrzyma liczbę punktów tak, jakby piłka została odbita od obrońcy.

ii. Punkty zostaną przyznane zawodnikowi ataku, który jako ostatni dotknął piłkę.

c. Wrzut jest piłką martwą, nie można zatem zaliczyć punktów z takiego rzutu, jeśli kolejny zawodnik nie dotknie piłki. Jeśli zawodnik ataku próbuje oddać strzał z wrzutu, a piłka dotknie obrońcy, wówczas piłka jest w grze. Jeśli piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową lub obręcz, punkty zostają przyznane.

d. Strzał (kopnięcie lub rzut) z pola bramkowego, po którym piłka całym obwodem przekracza linię bramkową jest strzałem za jeden punkt. Strzał z pola bramkowego, po którym piłka całym obwodem przekroczy obręcz w koronie jest strzałem za dwa punkty. Linia pola bramkowego jest częścią pola bramkowego. Jeśli ręka lub noga zawodnika znajduje się na tej linii podczas zdobywania punktów, uznaje się, że zawodnik znajduje się w polu bramkowym i zdobywa odpowiednią dla niego liczbę punktów.

e. Strzał z Wedge Zone, po którym piłka całym obwodem przekracza linię bramkową, jest strzałem za dwa punkty. Strzał z Wedge Zone, po którym piłka całym obwodem przekroczy obręcz w koronie, jest strzałem za cztery punkty. Linia Wedge Zone jest częścią tej strefy, jeśli stopa zawodnika znajduje się na tej linii podczas zdobywania punktów, uznaje się go za obecnego w Wedge Zone i przyznaje się mu liczbę punktów odpowiadającą tej strefie.

f. Strzał oddany z Flex Zone, po którym piłka całym obwodem przekracza linię bramkową, jest strzałem za dwa punkty. Strzał z tej strefy, po którym piłka całym obwodem przekracza obręcz w koronie, jest strzałem za cztery punkty.

g. Strzał z Cross Zone, po którym piłka całym obwodem przekracza linię bramkową, jest strzałem za cztery punkty. Strzał z tej strefy, po którym piłka całym obwodem przekracza obręcz w koronie, jest strzałem za osiem punktów. Taki strzał określa się również jako kronum. Linia Cross Zone jest częścią tej strefy. Jeśli stopa zawodnika znajduje się na linii Cross Zone podczas oddawania skutecznego strzału, uznaje się, że zawodnik znajduje się w Cross Zone i przyznaje się mu liczbę punktów odpowiadającą tej strefie.

h. Strzał (kopnięcie lub rzut) wykonany z punktu karnego podczas rzutu karnego, po którym piłka

całym obwodem przekracza linię bramkową, jest strzałem za 3 punkty. Strzał z tego miejsca podczas rzutu karnego, po którym piłka całym obwodem przekroczy obręcz w koronie, jest strzałem za sześć punktów.

i. Strzał, który zmienia kierunek po odbiciu od defensywy, a po którym piłka całym obwodem przekracza linię bramkową lub obręcz korony, jest strzałem za liczbę punktów właściwą dla strefy, z której strzał został wykonany przez atakujących. Punkty zostają przyznane zawodnikowi ataku, który wykonał strzał.

j. Jeśli zawodnik obrony w posiadaniu piłki wykona skuteczny strzał do swojej bramki, zostają przyznane punkty drużynie atakującej, tak jakby strzał został wykonany przez zawodnika ataku. Punkty są zaliczane ostatniemu zawodnikowi ataku, który miał kontakt z piłką.

k. Piłka po kopnięciu lub rzucie z punktu karnego, która dotknie bramkarza, jest uznawana za piłkę w grze. Jeśli bramkarz odbije piłkę w inną ćwiartkę boiska, a piłka przekroczy całym obwodem linię bramkową lub obręcz w koronie, drużynie atakującej zostają przyznane cztery lub osiem punktów.

III. Korony

a. Drużyna, która popełniła mniej fauli niż drużyna przeciwna oraz mniej niż 15 fauli w czasie całego meczu, otrzymuje jedną Koronę. Korony są odnotowywane razem ze zwycięstwami i porażkami w tabeli ligowej jako czynniki określające ostateczne miejsce na końcu sezonu.

IV. Kolejność w tabeli

a. Ostateczna kolejność na koniec sezonu określona jest według kryteriów w kolejności:

i. Procent zwycięstw

ii. Wynik bezpośredniego meczu między zainteresowanymi drużynami

iii. Trójpunktowy system złożony z punktów zdobytych, punktów straconych i koron

1. Drużyna z większą ilości punktów w systemie trójpunktowym zostanie sklasyfikowana wyżej od drużyny z mniejszą ilością punktów.

iv. Rzut monetą

Rozdział 6 - Czas trwania meczu, tercje i inne czynniki związane z czasem

I. Czas trwania meczu

a. Wszystkie tercje w lidze kronum trwają 20 minut.

b. Między każdą tercją zarządza się przerwę, trwającą 1,5 minuty. Zasada ta obowiązuje również po trzeciej tercji, jeśli mecz kończy się remisem i zostaje zarządzona seria rzutów karnych.

II. Koniec tercji

a. Tercja kończy się po upływie czasu.

i. Jeśli żywa piłka jest w locie, tercja kończy się, gdy strzał kończy się zdobyciem punktów, jeżeli jest niecelny lub piłka zostaje dotknięta przez zawodnika w ataku

ii. Jeśli drużyna prosi o przerwę, a w tym czasie kończy się tercja - wówczas zarządza się przerwę między tercjami, a przerwa na żądanie nie zostaje wykorzystana.

III. Rzuty karne

a. W kronum nie ma dogrywek. Jeśli po wszystkich tercjach mecz jest zremisowany, zarządza się serię rzutów karnych.

b. Kapitan wybiera trzech wykonawców karnych oraz jednego bramkarza. Kapitan określa kolejność wykonywania rzutów karnych przez zawodników jego drużyny. Obie drużyny wykonują rzuty naprzemiennie. Drużyna, która zdobędzie więcej punktów w serii rzutów karnych, zostaje ogłoszona zwycięzcą. Jeżeli po serii rzutów karnych remis nadal się utrzymuje, rzuty karne wchodzi w fazę nagłej śmierci w odwrotnej kolejności (tzn. 1,2,3,3,2,1) do momentu, aż na koniec jednej z rund rzutów karnych (tj. jeden rzut każdej z drużyn), jedna z drużyn nie zdobędzie większej

ilości punktów niż drużyna przeciwna. Rzut do bramki wart jest trzy punkty, rzut przechodzący przez obręcz wart jest sześć punktów. Wynik z rzutów karnych doliczany jest do wyniku z normalnego czasu gry.

IV. Zatrzymywanie czasu

- a. Czas jest zatrzymywany, gdy sędzia sygnalizuje to poprzez krzyżowanie obu rąk ponad głową.
- b. Czas wstrzymywany jest w następujących przypadkach:
 - i. Faul przy strzale
 - ii. Faul techniczny
 - iii. Trzydziestosekundowa przerwa
 - iv. Minutowa przerwa
 - v. Wszystkie błędy, faule i auty w ostatnich dwóch minutach meczu
 - vi. Nagłe wypadki
- c. Drużyna ma 30 sekund na zmianę usuniętego lub kontuzjowanego zawodnika.
- d. Czas rusza, gdy zawodnik z pola dotknie piłki. Przykład: Drużyna A jest faulowana przy strzale. Zegar się zatrzymuje. Zegar uruchamia się, gdy kolejny zawodnik dotyka piłki. Jeśli drużyna A wykonuje strzał, a bramkarz drużyny B dotyka piłki, niezależnie od wyniku strzału czas rusza. Jeśli drużyna A wykonuje strzał, a piłka odbija się od korony lub słupka, czas nie rusza do momentu, aż jeden z zawodników nie dotknie piłki.

V. Przerwy

- a. Każda z drużyn ma prawo do jednej przerwy trwającej minutę oraz dwóch przerw trzydziestosekundowych.
- b. Przerwa może zostać przyznana podczas martwej piłki lub gdy drużyna o nią prosząca jest w posiadaniu piłki.
- c. Obie drużyny korzystają z przerwy wziętej przez jedną z nich.
- d. Jeśli przerwa została wzięta przez drużynę broniącą, drużyna ta nadal musi uwolnić piłkę.
- e. Jeśli drużyna poprosi o przerwę, mimo że już wszystkie wykorzystała, drużyna przeciwna w wyniku faulu technicznego zyskuje rzut karny oraz rzut z autu z najbliższego narożnika Cross Zone.
- f. Po utracie punktów drużyna broniąca może poprosić o przerwę, nie muszą przed tym uwalniać piłki.
- g. Zawodnik nie może otrzymać przerwy, jeśli obie jego stopy znajdują się w powietrzu. Co najmniej jedna stopa musi znaleźć się w polu, by uznać go za biorącego czynny udział w grze.
- h. Sędziowie mogą zarządzić przerwę sędziowską w przypadku kontuzji zawodnika, potrzeby zebrania się sędziów przy stoliku punktowym, nagłego wypadku lub jakiegokolwiek powodu, dla którego uznają oni konieczność przerwania gry.

VIII. Wznowienie gry

- a. Zegar zostaje ponownie uruchomiony, gdy jeden z zawodników w polu dotknie piłki.
- b. Po zakończeniu przerwy, sędzia sygnalizuje powrót do gry. Jeśli drużyna nie znajdzie się na boisku, gdy sędzia zasygnalizuje wznowienie gry, zostaje przyznany faul techniczny dla drużyny przeciwnej.

Rozdział 7 - Początek meczu/tercji, wznowienie gry

I. Wprowadzenie (prime rush)

- a. Każdy mecz/tercja rozpoczyna się od wprowadzenia. Zegar zostaje uruchomiony, gdy piłka dotknie podłoża. We wprowadzeniu udział bierze po dwóch zawodników z każdej drużyny, próbujących przechwycić piłkę odbitą od środka boiska wewnątrz piwotu. Wszyscy czterej zawodnicy biorący udział we wprowadzeniu muszą rozpocząć w punktach karnych. Pozostali zawodnicy muszą co najmniej jedną stopą znajdować się na linii koła środkowego. Drużyna gospodarzy ma po 4 zawodników ustawionych w częściach koła środkowego pionowo w stosunku

do stolika punktowego. Drużyna gości ma po 4 zawodników ustawionych w częściach koła środkowego poziomo w stosunku do stolika punktowego. Każdy zawodnik wprowadzający znajduje się po prawej stronie czteroosobowej grupy ze swojej drużyny. Gdy wprowadzenie się rozpocznie, tylko czwórka wybrana do wprowadzenia może wejść do koła środkowego, by przejąć piłkę. Drużynę atakującą określa ostatni wprowadzający, który dotknie piłkę przed opuszczeniem przez nią koła środkowego. Zawodnicy nieuprawnieni do wprowadzenia mogą wejść do koła środkowego dopiero wtedy, gdy piłka to koło opuści. Jeśli zawodnik wejdzie wcześniej do koła, ingerując we wprowadzenie, jest to uznane za błąd wprowadzenia, skutkujący rzutem z autu z najbliższego narożnika dla drużyny przeciwnej.

i. Zawodnik znajdujący się poza kołem środkowym ma prawo odchyłać się w celu przejęcia piłki, dopóki znajduje się on poza kołem środkowym, a piłka znajduje się w neutralnej przestrzeni w powietrzu.

ii. Jeśli piłka dotyka podłoża wewnątrz koła środkowego, wówczas tylko wprowadzający mają prawo do wyprowadzenia jej poza koło środkowe.

II. Wznowienia

a. Martwa piłka zostaje włączona do gry poprzez:

i. Wprowadzenie (tylko początki tercji)

ii. Rzut z autu z jednego z czterech narożników

iii. Rzut z piwotu

iv. Rzut karny z punktu karnego

b. Rzut z autu z narożnika musi zostać wykonany w obrębie 0,9144 m (jednego jarda) po którejkolwiek ze stron od narożnika.

c. Wszystkie błędy są karane poprzez przyznanie drużynie przeciwnej rzutu z autu z narożnika. Wszystkie rodzaje błędów znajdują się w rozdziale 10.I

d. Wszystkie faule na podłożu są karane poprzez przyznanie rzutu z piwotu drużynie przeciwnej. Wszystkie faule na podłożu znajdują się w rozdziale 10.II

e. Rzut z piwotu musi zostać wykonany, gdy zawodnik ma co najmniej jedną stopę w obrębie piwotu.

f. Wszystkie faule przy strzale są karane poprzez rzut karny przyznany przeciwnikowi. Wszystkie rodzaje fauli przy strzale znajdują się w rozdziale 10.III

g. Rzut karny musi zostać wykonany z punktu karnego w ćwierci boiska wyznaczonej przez sędziego.

h. Wszystkie faule techniczne są karane poprzez przyznanie rzutu karnego z martwej piłki (zatem rzut lub kopnięcie z punktu karnego) oraz przyznanie rzutu z autu z najbliższego narożnika. Wszystkie faule techniczne znajdują się w rozdziale 10.IV, 10.V oraz 10.VI

i. Rzut karny w wyniku faulu technicznego musi zostać wykonany z punktu karnego w ćwierci boiska wyznaczonej przez sędziego.

III. Żywa piłka

a. Piłka staje się żywa gdy:

i. Dotknie podłoża podczas wprowadzenia na początku tercji

ii. Sędzia podaje ją zawodnikowi do rzutu z autu

iii. Sędzia podaje ją zawodnikowi do rzutu karnego

b. Piłka jest żywa, jeśli dotknie sędziego pozostając po tym w polu. Gra jest normalnie kontynuowana.

c. Piłka jest żywa, jeśli dotknie obiektu znajdującego się ponad polem.

IV. Martwa piłka

a. Piłka staje się martwa i pozostaje martwa w następujących przypadkach:

i. Sędzia gwizdże gwizdkiem zatrzymując grę.

ii. Piłka wchodzi w kontakt z zawodnikiem lub obiektem poza polem gry.

- iii. Piłka wychodzi poza pole po rzucie karnym (faul techniczny, seria rzutów karnych).
 - iv. Kończy się tercja, za wyjątkiem sytuacji, gdy piłka jest w locie. Wówczas piłka staje się martwą, gdy strzał kończy się punktami, jest niecelny lub piłka zostaje dotknięta przez zawodnika ataku.
 - v. Piłka wchodzi w kontakt z sędzią i wychodzi poza pole.
1. Drużyna, która dotknęła piłki po raz ostatni popełnia błąd piłki autowej, skutkujący rzutem z autu drużyny przeciwnej z najbliższego narożnika.

Rozdział 8 - Aut i wrzuty

I. Zawodnik

a. Zawodnik jest na pozycji autowej, gdy dotyka podłoża lub obiektu znajdującego się poza linią Boundary Ring. W przypadku zawodnika w powietrzu liczy się miejsce, w którym ostatnio dotknął podłoża. Zawodnik, który wychodzi poza boisko nie może być pierwszym zawodnikiem wchodzącym w kontakt z piłką po powrocie na nie.

II. Piłka

- a. Piłka jest autowa, jeśli dotknie zawodnika, obiektu lub podłoża poza linią Boundary Ring. Dotyczy to również piłki dotykającej górnego osiatkowania korony.
- b. Jeśli dwóch zawodników dotknie piłkę jednocześnie, skutkuje to sytuacją rzutu sędziowskiego, a drużyna, która przegrała wprowadzenie do tej tercji, otrzymuje wrzut.

III. Wrzut

- a. Wrzut musi zostać wykonany z jednego z czterech narożników lub piwotu.
- b. Przeciwnicy muszą znajdować się co najmniej dwa jardy (1,8288 m) od miejsca wrzutu, chyba że zawodnik drużyny atakującej znajdzie się w odległości bliższej niż 2 jardy od miejsca wrzutu, wówczas defensywa może pokryć tego zawodnika.
- c. Wszyscy zawodnicy muszą znajdować się poza piwotem, gdy wrzut jest wykonywany z piwotu.
- d. Zawodnik nie może przekazać piłki zawodnikowi z drużyny z ręki do ręki.
- e. By rzut był poprawnie wykonany, należy:
 - i. Wykonać nie więcej niż dwa pełne kroki przed wykonaniem wrzutu.
 - ii. Wykonać wrzut przy użyciu jednej lub obu rąk w narożniku poza linią Boundary Ring lub wewnątrz piwotu.
- f. Rzut z autu w narożniku rozpoczyna się, gdy zawodnik ustawia się w obszarze rzutów z autu, posiadając przy tym piłkę. Gdy zawodnik znajduje się w posiadaniu piłki w obszarze wrzutów, nie może zostać zastąpionym przez innego, chyba że drużyna wykorzysta prawo do przerwy.
- g. Wrzut z piwotu zaczyna się, gdy zawodnik ustawia się w obszarze wrzutów posiadając piłkę. Gdy zawodnik znajduje się w posiadaniu piłki w obszarze wrzutów, nie może zostać zastąpionym przez innego, chyba że drużyna wykorzysta prawo do przerwy.
- h. Zawodnik ma 5 sekund na wykonanie rzutu. Przekroczenie tego czasu skutkuje utratą piłki.
- i. Wrzut (rzut z autu lub piwotu) jest rzutem pośrednim. By zdobyć punkty, piłka musi wejść w kontakt z innym zawodnikiem z pola. Jeśli piłka znajdzie się w bramce bezpośrednio z wrzutu, wówczas drużyna przeciwna wykonuje wrzut z tego samego miejsca.
- j. Zawodnik wykonujący wrzut nie może dotknąć piłki, zanim inny zawodnik nie wejdzie z nią w kontakt.
- k. Jeśli piłka nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika w polu, zostanie ona wznowiona z najbliższego narożnika względem miejsca, w którym wyszła na aut.

Rozdział 9 - Rzut karny

I. Pozycje

- a. Wykonawca rzutu karnego może ustawić się w dowolnym miejscu koła środkowego, w ćwierci boiska, w której rzut ma być wykonany.
- b. Bramkarz musi stać obiema stopami na linii bramkowej.
- c. Wszyscy pozostali zawodnicy muszą stać poza linią Cross Zone, w ćwierci innej niż ta, z której wykonywany będzie rzut karny.
- d. Jeśli rzut karny ma być wykonywany poprzez kopnięcie z miejsca, piłka będzie ustawiona w punkcie karnym
- e. Jeśli rzut karny ma być wykonywany poprzez rzut, kopnięcie z powietrza lub z upuszczenia, wówczas zawodnik trzyma piłkę w rękach.

II. Wykonawca i bramkarz

- a. Jeśli rzut karny został przyznany w wyniku faulu przy strzale, zawodnik sfaulowany wykonuje rzut karny w wybrany przez siebie sposób.
- b. Jeśli rzut karny został przyznany w wyniku faulu technicznego lub zagrania ręką w Wedge Zone, wykonać może go każdy zawodnik z pola (z drużyny, która rzut karny otrzymała), w wybrany przez siebie sposób.
- c. Drużyna broniąca ma prawo wybrać dowolnego zawodnika jako bramkarza podczas rzutu karnego, o ile znajdował się on na boisku podczas popełnienia faulu/błędu.
- d. Drużyna nie może dokonać zmiany w celu wykonania przez zmiennika rzutu karnego lub go bronienia.
- e. Jeśli wykonawca strzału oraz/lub bramkarz są kontuzjowani bądź usunięci z gry i nie mogą wziąć udziału w rzucie karnym, kapitan drużyny przeciwnej wybiera zawodnika z ławki przeciwników do tej akcji.

III. Procedura

- a. Wykonawca karnego musi poczekać z wykonaniem rzutu do momentu, aż sędzia da mu sygnał (używając gwizdka) zezwalający na jego wykonanie.
- b. Wykonawca ma 15 sekund po gwizdku na wykonanie rzutu karnego.
- c. Wykonawca może wykonać rzut w następujący sposób:
 - i. Kozłując piłkę do linii, wykonać rzut, kopnięcie z powietrza, z upuszczenia, uderzenie piłki przy użyciu dowolnej części ciała. Cały manewr wykonywany jest wewnątrz koła środkowego
 - ii. Wykonać rzut z miejsca
 - iii. Kopnąć piłkę stojącą w punkcie karnym, z użyciem rozbiegu.
 - iv. Kopnąć piłkę stojącą w punkcie karnym, bez użycia rozbiegu.
- d. Bramkarz musi znajdować się obiema stopami na linii bramkowej do momentu:
 - i. Gdy wykonawca rozpoczyna rozbieg
 - ii. Wykonawca dokonuje strzału lub wchodzi w kontakt z piłką.
- e. Strzał jest poprawny, jeśli zostaje wykonany przed linią koła środkowego znajdującą się w odpowiedniej ćwierci boiska. Rozbieg również musi zostać rozpoczęty wewnątrz koła środkowego w ćwierci boiska, w której rzut karny zostaje wykonany.
- f. Jeśli wykonawca nie dokonuje rozbiegu, bramkarz musi stać obiema nogami na linii bramkowej do czasu, aż wykonawca nie wykona strzału lub nie wejdzie w kontakt z piłką.
- g. Jeśli bramkarz zbyt wcześnie opuści linię bramkową, wykonawca kontynuuje rzut karny. Jeśli padają punkty, wówczas są one zaliczane, a gra toczy się dalej. Jeśli rzut jest niecelny, wykonawca powtarza rzut karny.
- h. Wszyscy zawodnicy poza bramkarzem i wykonawcą muszą pozostawać poza ćwiercią boiska, w której wykonywany jest rzut karny, dopóki nie zostanie wykonany strzał lub wykonawca nie wejdzie w kontakt z piłką.
- i. Jeśli zawodnik obrony wejdzie do tej ćwierci niezgodnie z zasadami, wykonawca kontynuuje rzut

karny. Jeśli padają punkty, są one zaliczane i gra toczy się dalej. Jeśli strzał jest niecelny, rzut karny zostaje powtórzony.

j. Jeśli zawodnik drużyny atakującej wejdzie do tej ćwierci niezgodnie z zasadami, rzut karny zostaje przerwany, a drużyna broniąca otrzymuje wrzut z autu z najbliższego narożnika.

k. Jeśli zawodnicy obu drużyn wejdą do ćwierci niezgodnie z zasadami, rzut karny zostaje powtórzony niezależnie od jego wyniku.

l. Żeby rzut karny został uznany za wykonany, musi zająć jedna z okoliczności bez udziału zawodnika innego niż bramkarz:

i. Piłka przekracza linię bramkową dając punkty

ii. Piłka zostaje wybroniona przez bramkarza

iii. Piłka wchodzi w kontakt z bramką

iv. Piłka zostaje rzucona lub wykopnięta na aut.

m. Jeśli rzut karny zostaje wykonany, nie wypełniając żadnej z powyższych okoliczności, zostaje ogłoszona utrata rzutu karnego, a drużyna broniąca wrzuca piłkę z autu z najbliższego narożnika.

n. Jeśli piłka wchodzi w kontakt z bramką lub bramkarzem, piłka staje się żywa i może wchodzić w kontakt z dowolnym zawodnikiem w polu, włącznie z wykonawcą rzutu karnego.

o. Żadna z drużyn nie może rozpraszać lub uragać wykonawcy lub bramkarzowi podczas wykonywania rzutu karnego rozpoczętego przez sygnał sędzi.

i. Jeśli drużyna broniąca rozprasza wykonawcę i zostają zdobyte punkty, są one zaliczane. Gra jest kontynuowana.

ii. Jeśli drużyna broniąca rozprasza wykonawcę i nie zostają zdobyte punkty, rzut karny zostaje powtórzony.

iii. Jeśli drużyna atakująca rozprasza bramkarza, strzał zostaje przerwany, a drużyna broniąca wznawia grę poprzez wrzut z autu z najbliższego narożnika.

Rozdział 10 - Błędy i kary

I. Błąd - Skutkuje zmianą posiadania piłki i wrzutem z autu z najbliższego narożnika

a. Piłka autowa

i. Zob. Rozdział 8.II

b. Błąd kroków

i. Zawodnik musi kozłować piłkę w sposób zdefiniowany w rozdziale 4.IV

c. Niepoprawnie wykonany wrzut

i. Zob. Rozdział 8.III

d. Trzy sekundy w polu bramkowym

i. Gdy piłka znajdzie się w danej ćwierci boiska, zawodnik atakujący może znajdować się (wg definicji w Rozdziale 5.I) w odpowiadającym polu bramkowym (Goal Zone) przez 3 sekundy. Gdy zawodnik przejdzie do innej strefy, wówczas okres 3 sekund naliczany jest od nowa. Jeśli zawodnik jednocześnie znajduje się w Wedge Zone i polu bramkowym, zasada 3 sekund nie obowiązuje. Zasada obowiązuje gdy zawodnik znajduje się wyłącznie w polu bramkowym.

ii. Gdy zawodnik atakujący wejdzie w posiadanie piłki wewnątrz pola bramkowego, ma on 3 sekundy na zdobycie punktów lub wybicie piłki poza pole bramkowe.

e. Dwóch lub więcej zawodników bez piłki w polu bramkowym

i. Do pola bramkowego wejść może tylko jeden zawodnik ataku bez piłki. Gdy piłka wchodzi do pola bramkowego, do strefy tej może wejść nieograniczona liczba zawodników drużyny atakującej na nieograniczony czas.

f. Dotknięcie ręką w ataku wewnątrz Wedge Zone.

i. Zawodnik ataku nie może wejść w kontakt z piłką jakkolwiek częścią ręki, gdy znajduje się (zgodnie z Rozdziałem 5.I) w Wedge Zone. Poprzez rękę rozumie się część ciała poniżej barku, rozciągającą się do opuszków palców.

g. Utrata uwolnienia

i. Po zdobyciu punktów, posiadanie piłki automatycznie się zmienia. Nowa drużyna atakująca musi

uwolnić piłkę ze strefy bramkowej poprzez wrzucenie lub kopnięcie do koła środkowego. Jeśli nie uda się tego dokonać, skutkiem jest utrata uwolnienia.

ii. Jeśli zawodnik próbuje dokonać swobodnego uwolnienia, a piłka uderza w jakąkolwiek część bramki lub w sędziego, po czym nie dociera do koła środkowego, wówczas uznaje się to za utratę uwolnienia.

h. Ingerencja zawodnika ataku w swobodne uwolnienie

i. Po wykonanym rzucie lub kopnięciu w celu wykonania swobodnego uwolnienia, zawodnik ataku nie może w żaden sposób asystować w tym manewrze. Żaden zawodnik ataku nie może dotykać piłki, zanim nie wejdzie ona do koła środkowego.

i. 10-sekundowy błąd gry pasywnej

i. Zasygnalizowanie gry na czas i wyznaczenie 10 sekund na wykonanie strzału na bramkę podlega osądowi arbitra.

ii. Jeśli sędzia uzna, że drużyna gra pasywnie, daje ostrzeżenie o konieczności wykonania strzału.

Wówczas drużyna atakująca ma 10 sekund na podjęcie próby strzału. Jeśli zawodnik poza polem bramkowym blokuje strzał, nie zostaje on uznany za próbę oddania strzału. Próba oddania strzału jest uznane zagranie, po którym piłka wchodzi w kontakt z bramką, jest obroniona przez bramkarza lub przekracza linię bramkową lub obręcz korony.

j. Pięciosekundowe przetrzymanie piłki przez zawodnika

i. Jeśli zawodnik znajduje się w posiadaniu piłki nie próbując rozwinąć akcji przez pięć sekund, wówczas ogłasza się przetrzymanie piłki.

k. Błąd 5 sekund przy wrzucie

i. Zawodnik ma pięć sekund na wykonanie wrzutu od momentu ustawienia się w obszarze wrzutu (zgodnie z definicją w Rozdziale 8.III)

l. Błąd pięciu sekund przy swobodnym uwolnieniu

i. Zawodnik obrony, który stracił punkty, ma pięć sekund na wykonanie swobodnego uwolnienia. Czas liczy się od momentu przekroczenia przez piłkę linii bramkowej lub obręczy korony.

m. Piłka przetrzymana

i. Jeśli zawodnicy obu drużyn jednocześnie znajdują się w posiadaniu piłki, zostaje przyznany rzut sędziowski zgodnie z zasadą naprzemiennego posiadania piłki, zaczynając od drużyny, która przegrała wprowadzenie na początku tercji

n. Błąd wprowadzenia

i. Po wprowadzeniu zawodnik musi czekać aż piłka opuści koło środkowe, zgodnie z definicją w Rozdziale 7.I

o. Utrata rzutu karnego

i. Podczas próby wykonania rzutu karnego, strzał musi wypełniać co najmniej jedno z kryteriów zawartych w rozdziale 9.III.1, by został uznany. Jeśli strzał nie wypełnia żadnego z kryteriów, uznany zostaje za utracony rzut karny.

p. Nielegalne wejście przy wprowadzeniu

i. Podczas wprowadzenia, zawodnik niewprowadzający musi poczekać, aż piłka opuści koło środkowe, zanim będzie on mógł wejść w kontakt z piłką. Jeśli zawodnik niewprowadzający znajduje się poza kołem środkowym, może odchylić się po piłkę, jeśli ta znajduje się w powietrzu, które jest przestrzenią neutralną.

q. Nielegalne wejście do ćwierci boiska przez drużynę atakującą.

i. Podczas rzutu karnego wszyscy zawodnicy poza wykonawcą i bramkarzem muszą pozostawać poza ćwiercią, w której wykonywany jest rzut karny, dopóki nie zostanie wykonany strzał lub kontakt z piłką przez zawodnika.

II. Faul na podłożu - Karany zmianą posiadania piłki i wrzutem z najbliższego narożnika

a. Przytrzymywanie

i. Zawodnik nie może przytrzymywać zawodnika rękami, próbując uzyskać lub posiadanie piłki.

ii. Jeśli drużyna atakująca uzyskuje korzyść w wyniku przytrzymywania przez zawodnika obrony,

sędzia ogłasza przywilej korzyści, co informuje zawodników, że faul miał miejsce, ale bardziej korzystne dla drużyny atakującej jest kontynuowanie akcji.

b. Podcinanie/Uderzanie

i. Zawodnik nie może podcinać lub uderzać zawodników, próbując uzyskać korzyść lub posiadanie piłki.

ii. Jeśli drużyna atakująca uzyskuje korzyść w wyniku podcinania lub uderzania przez zawodnika obrony, sędzia ogłasza przywilej korzyści, co informuje zawodników, że faul miał miejsce, ale bardziej korzystne dla drużyny atakującej jest kontynuowanie akcji.

c. Chwywanie/Trzymanie

i. Zawodnik nie może chwytać/trzymać jakiegokolwiek części ciała innego zawodnika, próbując uzyskać korzyść lub posiadanie piłki

ii. Jeśli drużyna atakująca uzyskuje korzyść w wyniku chwywania/trzymania przez zawodnika obrony, sędzia ogłasza przywilej korzyści, co informuje zawodników, że faul miał miejsce, ale bardziej korzystne dla drużyny atakującej jest kontynuowanie akcji.

d. Kontakt obrony z zawodnikiem podającym piłkę

i. Podczas podawania piłki zawodnik obrony nie może wchodzić w kontakt z ramieniem podającego.

e. Faul w ataku

i. Jeśli zawodnik obrony stoi nieruchomo i zajmuje pewien obszar boiska, jest on uprawniony do tego obszaru od podłoża do stropu. Jeśli zawodnik atakujący wskakuje w obszar zawodnika broniącego, podczas gdy zawodnik broniący znajduje się na tej płaszczyźnie, następuje faul w ataku.

ii. Jeśli zawodnik obrony skacze, odchyła się lub porusza się naprzód, w tył lub na boki, wówczas nie może zająć faul w ataku.

iii. Zawodnik obrony musi stać wewnątrz swojego obszaru i płaszczyzny nad nim, by mógł zająć faul w ataku.

f. Symulowanie faulu

i. Jeśli sędzia uznaje, że zawodnik atakujący symuluje faul, by uzyskać korzyść, gra zostaje zatrzymana, a drużyna broniąca otrzymuje wrzut z najbliższego narożnika.

ii. Jeśli sędzia uznaje, że zawodnik broniący symuluje faul, powinien zostać on zignorowany, a akcja powinna być kontynuowana.

iii. Jeśli zawodnik lub drużyna uparczywie symuluje, zawodnik lub drużyna otrzymuje ostrzeżenie. Następny przypadek symulowania skutkuje faulem technicznym na wskutek niesportowego zachowania.

g. Faul w ataku w polu bramkowym

i. Zawodnik atakujący nie może faulować zawodnika obrony będąc w posiadaniu piłki w polu bramkowym, niezależnie czy wykonuje podanie, strzał lub znajduje się na podłożu.

h. Ingerencja w grę bramkarza

i. Zawodnik ataku nie może ingerować w grę bramkarza w polu bramkowym w jakimkolwiek momencie gry.

ii. Przy szybkim przejściu, zawodnik obrony, który staje się zawodnikiem ataku jest uprawniony do miejsca w którym się znajduje, dopóki pozostaje na swoim miejscu. Poruszanie się przez tego zawodnika może zostać uznane przez sędziego za ingerencję w grę bramkarza.

i. Zasłanianie bramkarza

i. Zawodnik ataku nie może zajmować miejsca w polu bramkowym lub Wedge Zone i zasłaniać bramkarzowi pole widzenia.

j. Nielegalna zasłona

i. Stopy zawodnika ataku muszą być ustalone na podłożu, a jego ramiona muszą znajdować się przy ciele lub wyprostowane w powietrzu, by ustawić zasłonę. Zawodnik nie może odchyłać się ani skakać na zawodnika obrony podczas zasłony. Jeśli stopy się poruszają, ramiona nie są we właściwej pozycji lub zawodnik odchyła się w pewnym kierunku, zasłona jest nielegalna.

k. Faul bez piłki

- i. Faul bez piłki zawodnika obrony podczas strzału jest faulem z opóźnionym czasem reakcji.
- a. Jeśli strzał nie kończy się zdobyciem punktów, piłka staje się martwa, a drużyna atakująca utrzymuje posiadanie piłki, wznowiając ją z najbliższego narożnika.
- l. Defensywna szarża
- i. Zawodnik obrony nie może przebiegać przez zasłonę.

III. Faul przy strzale - skutkuje rzutem karnym

- a. Ingerencja obrony w próbę oddania strzału.
 - i. Podczas próby oddania strzału zawodnik obrony nie może dotykać ramienia strzelcy poniżej barku aż do nadgarstka.
 - l. Dłoń, w której trzymana jest piłka, jest uznawana za część piłki. Dozwolony jest kontakt zawodnika obrony z piłką lub dłonią strzelcy podczas próby oddania strzału.
 - ii. Zawodnik obrony nie może popychać zawodnika ataku podczas próby oddania strzału.
 - iii. Gra ciałem w powietrzu nie jest dozwolona.
 - l. Jeśli strzelec i zawodnik obrony jednocześnie skaczą na siebie w neutralnej płaszczyźnie pionowej, faul nie zostaje przyznany.
 - iv. Jeśli strzelec zdobywa punkty będąc faulowanym, strzał jest ważny, a strzelec otrzymuje rzut karny.
 - b. Zagranie ręką w klinie przez zawodnika obrony
 - i. Zobacz rozdział 1.II.b.iv
 - c. Umysłne obejmowanie na boisku
 - i. Zawodnik nie może celowo obejmować zawodnika, zmniejszając jego możliwość oddania strzału, w jakimkolwiek miejscu na boisku.
 - d. Faul w obronie w polu bramkowym
 - i. Zawodnik obrony nie może faulować zawodnika ataku, gdy ten jest w posiadaniu piłki w polu bramkowym, niezależnie czy wykonuje podanie, strzał lub znajduje się na podłożu.
 - e. Celowy faul podczas ostatnich dwóch minut trzeciej tercji.
 - i. Każdy celowy faul zdefiniowany w rozdziale 10.II, wykonany przez drużynę atakującą lub broniącą podczas ostatnich dwóch minut trzeciej tercji skutkuje rzutem karnym.

IV. Faul techniczny drużyny - skutkuje rzutem karnym i wrzutem z najbliższego narożnika

- a. Ingerencja drużyny broniącej w swobodne uwolnienie
 - i. Zobacz Rozdział 4.III
- b. Zbyt wielu zawodników na boisku
 - i. Drużyna nie może wprowadzić więcej niż 10 zawodników na boisko podczas trwania meczu.
- c. Nielegalna zmiana
 - i. By wejść na boisko, zmiennik musi poczekać, aż zawodnik jego drużyny całkowicie opuści boisko
- d. Uporczywe, niepotrzebne faulowanie przez drużynę
 - i. Zachodzi, gdy wielu zawodników z tej samej drużyny konsekwentnie fauluje do tego stopnia, że sędzia uznaje to za uporczywe.
- e. Przerwa na żądanie, gdy wszystkie zostały wykorzystane
 - i. Drużyna nie może zażądać przerwy, jeśli wszystkie uprzednio wykorzystano.

V. Faul techniczny osobisty I - skutkuje rzutem karnym i wrzutem z najbliższego narożnika.

Dwa faule osobiste skutkują wydalaniem z gry.

- a. Złośliwe postępowanie
 - i. Celowy, zbędny kontakt z innym zawodnikiem
- b. Opóźnianie gry
 - i. Postępowanie takie jak wykopywanie, wyrzucanie, przytrzymywanie lub zbijanie piłki, które opóźnia w grę w jakikolwiek sposób, może zostać uznane przez sędziego za opóźnianie gry.
 - ii. Symulowanie kontuzji w celu opóźnienia gry.

- iii. Przedłużająca się kłótnia z sędzią na temat decyzji lub interpretacji zasad.
- c. Niesportowe zachowanie
 - i. Przemoc słowna przez zawodnika na boisku lub poza nim wymierzona w innego zawodnika, drużynę, sędziego lub widza.
 - ii. Niestosowne gesty skierowane do innego zawodnika, drużyny, sędziego lub widza.
- d. Drwienie
 - i. Uporczywa celebrowanie skierowana do przeciwnika.
 - ii. Prowokowanie innego zawodnika, drużyny, sędziego lub widza poprzez obraźliwe komentarze.
- e. Nielegalny wślizg
 - i. Wślizg to blokowanie lub wykopywanie piłki od przeciwnika z piłką przy jego stopach.
 - ii. Zawodnik może wykonywać wślizg tylko w zasięgu 180 stopni od przodu pola widzenia przeciwnika
 - iii. Zawodnik musi najpierw dotknąć piłki.
- f. Uporczywe, niepotrzebne faulowanie
 - i. Dotyczy zawodnika, który powtarza faule do stopnia uznanego przez sędziego za uporczywy.

VI. Faul Techniczny Osobisty II - skutkuje natychmiastowym usunięciem zawodnika z gry, dwoma rzutami karnymi i wrzutem z najbliższego narożnika

- a. Uporczywe użycie siły
 - i. Celowy, zbędny, uporczywy kontakt fizyczny z innym zawodnikiem, członkiem drużyny, sędzią lub widzem
- b. Brutalne użycie siły
 - i. Uderzenie z użyciem ręki zamkniętej, otwartej, łokcia, a także inne formy brutalnego użycia siły
- c. Bójka
 - i. Brutalne działanie jakiegokolwiek charakteru pomiędzy dwoma zawodnikami. Wszyscy zawodnicy zamieszani w bójkę zostają natychmiastowo wydaleny z gry. Jeśli skutkiem jest niezdolność drużyn do wystawienia co najmniej po 8 zawodników, drużyna z większą liczbą zawodników zostaje ogłoszona zwycięzcą poprzez walkower. Jeśli obie drużyny mają równą liczbę zawodników mając przy tym mniej niż po 8 zawodników zdolnych do gry, drużyna z większą liczbą punktów w momencie usunięcia zostanie ogłoszona zwycięzcą.
- d. Przemoc słowna
 - i. Uporczywa przemoc słowna wymierzona przez zawodnika w innego zawodnika, drużynę, sędziego lub widza
- e. Haniebne zachowanie
 - i. Każdy haniebny czyn taki jak na przykład opluwanie przeciwnika.

Rozdział 11 – Diagramy

a. Wymiary boiska

b. Strefy boiska

c. Punktowanie

- i. Przyznaje się liczbę punktów odpowiadającą miejscu, z którego wykonano strzał:
 1. Pole bramkowe (goal zone) = 1 punkt (bramka), 2 punkty (obręcz)
 2. Klin (wedge zone) = 2 punkty (bramka), 4 punkty (obręcz)
 3. Ramka (flex zone) = 2 punkty (bramka), 4 punkty (obręcz)
 4. Krzyż (cross zone) = 4 punkty (bramka), 8 punktów - nazwany też "kronum" (obręcz)
 5. Rzut karny = 3 punkty (bramka), 6 punktów (obręcz)
- ii. Punkty są podwajane, jeśli piłka przejdzie przez obręcz zamiast wpadać do bramki (pod obręczami). Jeśli zawodnikowi uda się zdobyć punkty przez obręcz z na przykład koła środkowego, zdobywa on 8 punktów (znane również jako kronum) dla swojej drużyny.

c. Ustawienie przy wprowadzeniu