

Flagfootballregelwerk des AFVD



AFVD

01.01.2011

Inhalt

Flag Football Regeln	3
Nationale Änderungen	3
Das Spielfeld	4
Regel 1 - Das Spiel, das Feld, der Ball und die Ausrüstung	5
Regel 2 – Definitionen	7
Regel 3 - Perioden und Zeit	12
Regel 4 - Live Ball, Dead Ball	14
Regel 5 – Downserie	15
Regel 6 – Kicks	15
Regel 7 – Snapping and Passing	16
Regel 8 – Erzielen von Punkten	19
Regel 9 - Verhalten von Spielern	21
Regel 10 – Strafdurchführung	23
Regel 11 – Schiedsrichteraufgaben	25
Zusammenfassung der Strafen	27
Schiedsrichtersignale	28

Copyright ©

American Football Verband Deutschland e. V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main e. V.
Telefon: 069/96 74 02 67
Telefax: 069/ 96 73 41 48
E-Mail: office@afvd.de
Homepage: www.afvd.de

Alle Rechte vorbehalten. Auch die der Übersetzung des Nachdrucks auch auszugsweise, der Wiedergabe auf fototechnischen Weg oder ähnlicher Auszugsweise. Veröffentlichung nur mit schriftlicher Genehmigung des American Football Verbandes Deutschland e. V.

Haftungsausschluss:

Der American Football Verband Deutschland e. V. lehnt jegliche Haftung aus der Verwendung der Online-Version der Regeln. Der American Football Verband Deutschland e. V. ist insbesondere nicht dafür verantwortlich, auf seiner Homepage immer die aktuell gültige Fassung der Regeln zu veröffentlichen.

Flag Football Regeln

Die AFVD Flag Football Regeln beruhen auf den EFAF Flag-Football Regeln, welche wiederum auf den EFAF-Tackle Footballregeln beruhen.

Im Sinne der Vereinfachung der Flag Football Regeln, sind viele footballspezifische Themenpunkte nicht erklärt. Nur wichtige oder spezielle Themenpunkte sind dargestellt und geregelt worden. Trotzdem wird dieses Flag Football Regelbuch alles abdecken, um Flag Football spielen zu können, ohne die Tackle Regeln kennen zu müssen. Wenn es ein Bedürfnis nach mehr Information gibt (z.B. Spezifizierungen des Balls), werden Sie in die Tackle Football Regelbuch schauen müssen (z.B. R 1-3-1). Als Trainer oder Schiedsrichter müssen Sie die Tackle Footballregeln auch verstehen.

Der Footballcode ist ein integraler Bestandteil der Flag Football Regeln. Die Schiedsrichter werden gemäß den Tackle Football Regeln über jede Regelverletzung entscheiden, die durch dieses Regel-Buch nicht abgedeckt wird. Flag Football ist ein kontaktloser Sport. Blocken, Tackeln und Kicken sind nicht erlaubt.

Die Struktur dieser Regeln wird den Tackle Football Regeln folgen, aber der Inhalt und die Nummerierung sind nicht entsprechend.

Die Regeln gelten ab dem 01.01.2011 solange, bis neue Regeln in Kraft gesetzt werden.
Genehmigungsvermerk: Genehmigt durch das Präsidium des AFVD am 27.11.2010

Nationale Änderungen

Für Spiele auf Bundesebene können die nachfolgenden Regeln im Gegensatz zu Spielen auf internationaler Ebene wie folgt geändert werden:

- R 1-1-1 Die Feldgröße kann wegen der Spielfeldgröße oder des Alters der Spieler geändert werden. Die Feldlänge (die Endzonen sind ausgeschlossen) kann auf ein Minimum von 36,60m (40 Yards) verkürzt werden, die Endzonen können auf einem Minimum von 7m (8 Yards) verkürzt werden, und die Spielfeldbreite kann auf einem Minimum von 18,30m (20 Yards) verringert werden. Das Feld kann auf ein Maximum von 54,90m (60 Yards) verlängert werden und die Feldbreite kann auf ein Maximum von 27,45m (30 Yards) verbreitert werden. Es ist möglich die Feldlänge und die Feldbreite zu reduzieren oder zu erweitern (Die Endzonen dürfen maximal 9,15m (Yards) haben). Es ist nicht möglich, die Feldlänge zu reduzieren und die Feldbreite zu erweitern.
- R 1-1-1 Minimale Feldmarkierungen sind Seitenlinien, Goallines und Endlinien.
- R 1-1-1 Pylonen oder Abdeckscheiben werden als Markierungen empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Downmarker wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Scoreboard wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Die Mannschaftsaufstellung kann aus mehr als 12 Spielern bestehen.
- R 1-1-1 Die Mannschaften können aus Spielern unterschiedlichen Geschlechtes bestehen.
- R 1-1-4 Schiedsrichter sind nur empfohlen.
- R 1-2-1 Spielbälle brauchen nicht aus Leder zu sein.
- R 3-2-1 Die Spielzeit kann bedingt durch den Turniermodus oder des Alters der Spieler geändert werden.
- R 3-3-2 Time Outs können bedingt durch den Turniermodus oder des Alters der Spieler geändert werden.

Alle anderen Regeln sind Verhaltensregeln und dürfen nicht verändert werden.

Indoor Flag-Football

Die Spielfeldgröße kann an die gegebene Halle angepasst werden. Die Markierung des Feldes erfolgt mit Pylonen oder Abdeckscheiben.

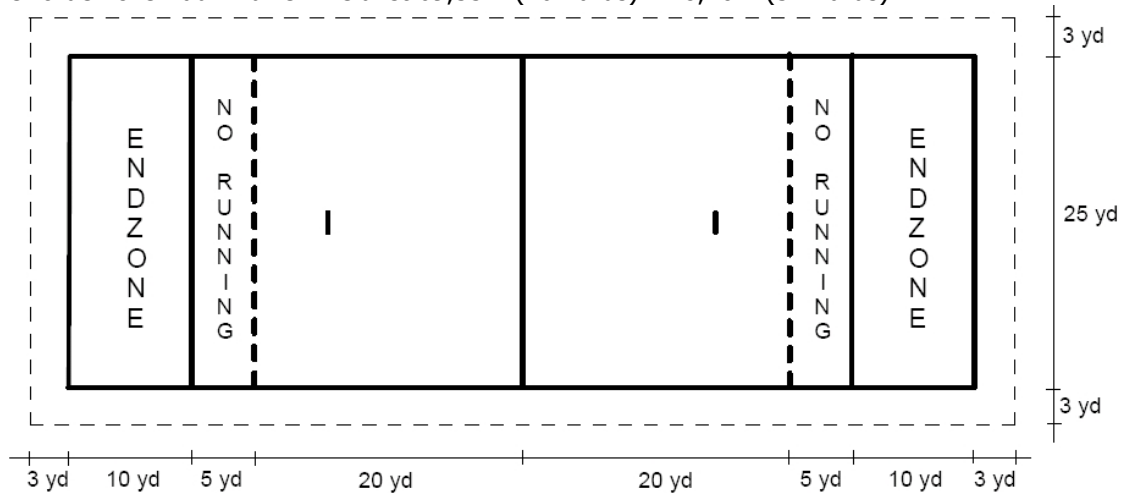
Auf Grund der Spielfeldgröße kann die Down Serie auf 3 reduziert werden oder die Mittellinie wird gestrichen (es gibt kein First Down).

Das Spielfeld

Das Feld soll ein rechteckiges Gebiet mit Dimensionen und Linien sein, wie dies im Diagramm dargestellt wird.

Felddimensionen:

Länge 45,74m (50 Yards), zusätzliche Endzonen 9,15m (10 Yards), Breite 22,90m(25 Yards). Der erforderliche Raum für ein Feld ist 69,55m (76 Yards) x 28,40m (31 Yards).



Original Spielfeld

Die Maße sind von den inneren Rändern der Linien (Die Goalline ist ein Teil der Endzone) genommen. Die Breite der Linien soll maximal 10 cm betragen. Die Linie welche die No-Running Zone kennzeichnet soll gestrichelt sein. Die Markierung für den 2 Punkt-Versuch sollte 11 m (12 Yards) von der Goalline entfernt in der Mitte des Feldes mit einer Breite von 1 m Länge gekennzeichnet werden.

Ein Sicherheitsgebiet ist 2,75 m (3 Yards) außerhalb der Seitenlinien und der Endlinien. Das Sicherheitsgebiet braucht nicht gekennzeichnet zu werden.

Wenn zwei Felder nebeneinander liegen, ist die minimale Entfernung zwischen den Feldern 5,50 m.

Feldausrüstung:

Pylonen oder Abdeckscheiben sollen an die Ecken der 8 Kreuzungen der Seitenlinien mit den Goallines und Endlines gelegt werden. Abdeckscheiben können an die Kreuzungen der Seitenlinien mit der Mittellinie und den Linien der No-Running-Zone gelegt werden.

Ein Down Indikator sollte 1,80 m außerhalb einer Seitenlinie arbeiten.

Ein sichtbares Score Board sollte sich in der Nähe des Feld befinden.

Regel 1 – Das Spiel, das Feld, der Ball und die Ausrüstung

Abschnitt 1 – Allgemeine Bestimmungen

Artikel 1 – Das Spiel

Das Spiel soll zwischen 2 Mannschaften von nicht mehr als 5 Spielern auf einem rechteckigen Feld und mit einem regulären Ball gespielt werden. Felddetails stehen unter „Das Spielfeld“.

Die Mannschaften bestehen in einem internationalen Spiel aus einem Maximum von 12 Spielern (5 Spieler auf dem Feld, 7 Ersatzspieler), in Deutschland ist die Gesamtspielerzahl nicht begrenzt. Mannschaften können mit einem Minimum von 4 Spielern spielen. Wenn weniger als 4 Spieler verfügbar sind, wird das Spiel gegen die Mannschaft gewertet, welche außer Stande ist mehr als 4 Spieler zu stellen. Mannschaften können in internationalen Spielen nur aus Spielern desselben Geschlechtes bestehen.

Artikel 2 – Sieger und abschließendes Ergebnis

Jede Mannschaft hat Gelegenheiten den Ball über die Goalline der anderen Mannschaft zu bringen, dies kann durch laufen oder passen geschehen. Den Mannschaften sollen Punkte gemäß der Regel zuerkannt werden und die Mannschaft die am Ende des Spiels, einschließlich Extraperioden, die meisten Punkte besitzt, soll die gewinnende Mannschaft sein.

Artikel 3 – Aufsicht

Das Spiel soll unter der Aufsicht von 2 oder mehr Schiedsrichtern gespielt werden.

Artikel 4 - Spielführer

Jede Mannschaft soll den Schiedsrichtern nicht mehr als 2 Spieler als seine Mannschaftskapitäne und nicht mehr als 2 Trainer benennen.

Abschnitt 2 – Der Ball

Artikel 1 – Spezifizierungen

Der Ball soll aus Leder, neu oder fast neu mit der regulären Größe, Gewicht und Druck sein, es dürfen keine Modifizierungen gemacht werden.

Jede Mannschaft kann seinen eigenen regelgerechten Ball verwenden.

Artikel 2 - Spezielle Größen

Für Frauen und U16 Jugendspiele sollen Spielbälle in Jugendgröße (z.B. TDY) verwendet werden. Die Bälle brauchen nicht aus Leder zu sein.

Für die U13 Jugendspiele sollen Spielbälle in Juniorgröße (z.B. TDJ) verwendet werden. Bälle brauchen nicht aus Leder zu sein.

Abschnitt 3 – Ausrüstung

Artikel 1 – Legale Ausrüstung

Spieler von gegnerischen Mannschaften sollen Trikots tragen deren Farben sich unterscheiden. Wenn zwei Mannschaften ähnliche Trikots tragen, hat der Sieger des Münzwurfes (Coin Toss) die Wahl, welche Mannschaft ihre Trikots wechseln muss.

- a. Spieler einer Mannschaft sollen Trikots derselben Farbe und Designs tragen. Die Trikots müssen den Oberkörper bedecken und in die Hose gesteckt sein. Sie müssen mit sich abhebenden Arabischen Ziffern, die mindestens eine Höhe von 15 cm haben und auf dem Rücken angebracht sind, versehen sein. Trikots dürfen nicht getapet werden oder auf eine andere Weise zusammengebunden sein.
- b. Spieler sollen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs ohne Taschen, Presseknöpfe oder Sicherheitsklammern tragen. Spieler können ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen.
- c. Es sind nur enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp Flaggen erlaubt. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten seiner Hüfte sitzt. Diese Flags haben eine Größe

von 5 cm x 38 cm und dürfen nicht verändert oder geschnitten werden. Die Einfassungen dürfen nicht geklebt oder in einer anderen Weise verändert sein. Die Flaggen sind abwärts und nach außen zu tragen. Die Flaggen müssen sichtbar sein, nach unten frei hängen und dürfen in keinem Fall durch die Uniform des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen müssen eine andere Farbe als die Hose haben. Spieler die mit manipulierten Flaggen erwischt werden, werden disqualifiziert.

- d. Alle Spieler müssen ein Mundstück in einer sichtbaren Farbe tragen und kein Teil des Mundstückes darf mehr als 1 Zoll (2,5 cm) hervorstehen.

Artikel 2 – Illegale Ausrüstung

- a. Schuhe mit längeren Stollen als 1,25 cm, scharfen Spitzen (Spikes) oder aus metallischem Material.
- b. Jede Art Kopfbedeckung (Kappen, Motorradhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder ähnlich).
- c. Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen und Brillen die aus nicht brechbarem Material gemacht sind.
- d. Schmucksachen (müssen entfernt oder völlig zugedeckt werden).
- e. Zusätzliche Ausrüstung [Ausnahmen: Ein Handtuch-Maximal 10 cm mal 30 cm auf der Vorderseite des Gürtels getragen. Handwärmer die während kalten Wetters getragen werden.]
- f. Klebendes Material, Farbe, Fett oder jede andere schlüpfrige Substanz, die auf die Ausrüstung oder auf einem Spieler angebracht ist. Kleidung oder Ausrüstung die den Ball oder einen Gegner vortäuscht.
- g. Jegliche elektronischen, mechanischen oder anderen Signalgeräte zum Zweck mit einem Trainer zu kommunizieren.

Artikel 3 - Trainerzertifikat

Vor dem Spiel soll der Haupttrainer den Schiedsrichtern bestätigen, dass alle Spieler die obligatorische Ausrüstungen haben und informiert worden sind, was illegale Ausrüstung betrifft.

Regel 2 – Definitionen

Abschnitt 1. Gebiete und Linien

Artikel 1. Das Feld

Das Feld ist das Gebiet innerhalb des Sicherheitsbereichs und der Raum darüber.

Artikel 2. Spielfeld

Das Spielfeld ist der Bereich innerhalb der Begrenzungslinien (Seitenlinien und Endlinien), mit Ausnahme der Endzonen.

Artikel 3. Endzonen

Die Endzonen sind die 10 Yards Zonen an beiden Enden des Feldes zwischen den Endlinien und den Goallines.

Artikel 4. No-Running-Zonen

Die No-Running-Zonen sind die 5-Meterzonen an beiden Enden des Feldes vor den Goallines.

Artikel 5. Goallines

Goallines, eine für jedes Team, sollen an entgegengesetzten Enden des Spielfeldes eingerichtet werden. Die Goalline und Goalline-Pylone befinden sich in der Endzone. Jede Goalline ist Teil einer vertikalen Ebene die eine Endzone vom Spielfeld trennt, wenn der Ball berührt ist oder sich im Besitz eines Spielers befindet, erstreckt sich die Ebene über die Seitenlinien hinaus. Die Goalline eines Teams ist diejenige, die das Team verteidigt.

Artikel 6. Mittellinie

In der Mitte zwischen den Goallines befindet sich die Mittellinie, welche die Line to Gain für eine neue Angriffsserie ist.

Artikel 7. In Bounds, Out of Bounds

Das Gebiet, das von den Seitenlinien und den Endlinien eingeschlossen wird, ist In Bounds, das umgebende Gebiet inklusive der Seitenlinien und Endlinien ist Out of Bounds.

Abschnitt 2. Team- und Spielerbezeichnungen

Artikel 1. Offense and Defense Team

Das angreifende Team (Offense) ist das ballbesitzende Team, bzw. das Team, zu dem der Ball gehört. Das gegnerische Team ist das verteidigende Team (Defense).

Artikel 2. Snapper

Der Snapper ist der Offense Spieler, der den Snap durchführt.

Artikel 3. Quarterback

Der Quarterback ist der Offense Spieler, der den Ball durch den Snap erhält.

Artikel 4. Passer

Der Passer ist der Offense Spieler, der einen legalen Pass wirft.

Artikel 5. Läufer

Der Läufer ist ein Spieler, der sich im Besitz eines Live Balls befindet.

Artikel 6. Blitzler

Der Blitzler ist ein Defense Spieler, der die Line of Scrimmage überquert, während der Ball Live ist und bevor der Quarterback den Ball abgegeben hat.

Artikel 7. Spieler Out of Bounds

Ein Spieler oder Ball ist Out of Bounds, wenn er irgendetwas das sich Out of Bounds befindet berührt.

Artikel 8. Disqualifizierter Spieler

Ein disqualifizierter Spieler ist ein Spieler, der von der weiteren Teilnahme am Spiel ausgeschlossen wurde.

Abschnitt 3. Down, Scrimmage und Spiel

Artikel 1. Down

Ein Down ist ein Teil des Spieles, der mit einem legalen Snap beginnt, nachdem der Ball freigegeben wurde. Der Down endet, sobald der Ball das nächste Mal dead wird. Die Zeit zwischen den Downs, „Between downs“ genannt, ist der Zeitraum, in dem der Ball dead ist. Ein Spielzug ist das Geschehen zwischen den 2 Teams während eines Down.

Artikel 2. Scrimmage Line

Die Scrimmage Line für jedes Team, wenn der Ball freigegeben ist, ist die Meterlinie und ihre vertikale Ebene, die durch den Punkt des Balles verläuft, der sich am nächsten an der eigenen Endzone befindet. Sie erstreckt sich bis zu den Seitenlinien.

Artikel 3. Vorwärtsspasspiel

Ein legales Vorwärtsspasspiel ist der Intervall zwischen dem Snap und dem Moment, in dem ein legaler Vorwärtspass jenseits der Scrimmage Line gefangen, abgefangen oder dead wird.

Artikel 4. Laufspiel

Ein Laufspiel ist jede Live-Ball Aktion ausserhalb eines legalen Vorwärtsspassspiels. Pässe hinter der Line of Scrimmage sind erlaubt und sind Laufspielzüge.

Abschnitt 4. Der Ball: Live oder Dead

Artikel 1. Live Ball

Ein Live Ball ist ein Ball im Spiel. Ein Pass oder Fumble der den Boden noch nicht berührt hat, ist ein Live Ball im Flug. Ein Spieler ist im Besitz, wenn er einen Live Ball hält oder kontrolliert.

Artikel 2. Dead Ball

Ein Dead Ball ist ein Ball, der nicht im Spiel ist.

Artikel 3. Ball ist Ready for Play

Ein Dead Ball ist zum Spiel freigegeben, wenn der Ball auf dem Boden positioniert wurde und der Referee angepiffen hat.

Abschnitt 5. Vorwärts, jenseits und Forward Progress

Artikel 1. Vorwärts, jenseits

Vorwärts, jenseits oder nach vorne bezeichnen, bezogen auf das jeweilige Team, die Richtung zur gegnerischen Endzone. Rückwärts und hinter sind gegenteilige Begriffe.

Artikel 2. Forward Progress

Forward Progress ist der Begriff, mit dem das Ende der Bewegung (Advancen) des Ballträgers oder eines in der Luft befindlichen Pass-Receiver eines Teams bezeichnet wird und bezieht sich auf die Position des am weitesten vorwärts liegenden Endes des Balles, wenn dieser, den Regeln nach, zwischen den Endlinien dead wird.

Abschnitt 6. Spots

Artikel 1. Enforcement Spot

Enforcement Spot ist der Punkt, von dem aus eine Strafe für ein Foul durchgeführt wird.

Artikel 2. Dead-Ball Spot

Dead Ball Spot ist der Punkt, an dem der Ball dead wurde.

Artikel 3. Spot of the Foul

Spot of the Foul ist der Punkt, an dem sich das Foul ereignet. Befindet sich dieser Punkt im Aus so wird er an die Seitenlinie verschoben. Befindet sich dieser Punkt hinter der Goalline, ist das Foul in der Endzone.

Artikel 4. Out-of-Bounds Spot

Out-of-bounds Spot ist der Punkt, an dem der Ball dead wird, weil er ins Aus geht.

Abschnitt 7. Foul, Strafe und Violation

Artikel 1. Foul

Ein Foul ist ein Regelverstoß, für den eine Strafe vorgeschrieben ist. Ein schweres persönliches Foul ist ein Regelverstoß, bei dem der Gegner der Gefahr einer Verletzung ausgesetzt ist.

Artikel 2. Strafe

Eine Strafe ist eine durch die Regel festgelegte Sanktion gegen ein Team, welches ein Foul begangen hat. Die Strafe kann eine oder mehrere der nachfolgenden Möglichkeiten enthalten: Distanzverlust, Downverlust, automatischer First Down oder Disqualifikation. Wenn die Strafe einen Downverlust beinhaltet, zählt der Down als einer der 4 in dieser Serie.

Artikel 3. Violation

Eine Violation ist ein Regelverstoß, für den keine Strafe vorgeschrieben ist. Eine Violation hebt ein Foul nicht auf.

Artikel 4. Loss of a down

“Loss of a down” ist eine Abkürzung die bedeutet: “Verlust des Rechts, einen Down zu wiederholen”.

Abschnitt 8. Shift, Motion

Artikel 1. Shift

Ein Shift ist ein gleichzeitiger Positionswechsel von zwei oder mehr Offense Spielern, zwischen der Ballfreigabe und dem nächsten Snap.

Artikel 2. Motion

Eine Motion ist ein Positionswechsel von einem Offense Spieler, zwischen der Ballfreigabe und dem nächsten Snap.

Abschnitt 9. Handoff, Pass, Fumble, Wegschlagen und Kicken

Artikel 1. Handoff

Handoff ist die erfolgreiche Übergabe des Balles von einem Teammitglied an ein anderes, ohne den Ball zu werfen.

Artikel 2. Pass

Ein Pass ist jedes absichtliche Werfen des Balles in jede Richtung. Ein Pass bleibt solange ein Pass, bis er durch einen Spieler gefangen, abgefangen oder dead wird.

Artikel 3. Fumble

Ein Fumble ist jede Aktion, die im Verlust des Ballbesitzes eines Spielers resultiert, ausgenommen Passen oder erfolgreiches Übergeben des Balles.

Artikel 4. Wegschlagen

Wegschlagen ist das absichtliche Schlagen oder die absichtliche Richtungsänderung des Balles mit den Händen oder Armen.

Artikel 5. Kicken

Kicken ist das absichtliche Wegtreten des Balles mit dem Knie, dem Schienbein oder dem Fuß und ist verboten.

Abschnitt 10. Pässe

Artikel 1. Vorwärts- und Rückpässe

Ein Vorwärtspass wird durch den Punkt bestimmt, an dem der Ball zuerst irgendetwas jenseits des Punktes berührt, von dem aus er geworfen wurde. Alle anderen Pässe sind Rückpässe.

Ein Snap wird zum Rückpass, wenn der Snapper den Ball loslässt, auch wenn er aus der Hand des Snappers rutscht.

Artikel 2. Überqueren der Scrimmage Line

Ein legaler Vorwärtspass hat die neutrale Zone überquert, wenn er zuerst irgendetwas inbounds und jenseits der Scrimmage Line berührt.

Artikel 3. Catch, Interception

Ein Catch (Fangen) ist die feste Inbesitznahme eines fliegenden Live Ball. Interception (Abfangen) ist das Fangen eines gegnerischen Fumble oder Passes. Ein Spieler, der mit seinen Füßen den Boden verlässt um einen Ball zu fangen oder abzufangen muss den Ball fest in Besitz haben, wenn er den Boden inbounds mit einem beliebigen Teil seines Körpers berührt.

Artikel 4. Sack

Ein Sack ist das Ziehen der Flagge des Quarterback, bevor er den Ball abgibt.

Abschnitt 11. Holding, Blocken, Kontakt und Tackeln

Artikel 1. Holding

Holding ist das Greifen eines Gegners oder seiner Ausrüstung, ohne sofort wieder loszulassen.

Artikel 2. Blocken

Blocken ist das Behindern eines Gegners ohne Kontakt, indem man sich in seinen Weg bewegt. Ein Offense-Spieler, der sich in die Linie zwischen einem Defense Spieler und dem Läufer bewegt, blockt. Ein Spieler der still steht (mit dem Right of Place) blockt nicht, selbst wenn er sich zwischen dem Läufer und dem Gegenspieler befindet.

Artikel 3. Kontakt

Kontakt ist das Berühren eines Gegners mit Beeinflussung. Berühren ohne Auswirkung ist kein Kontakt.

Artikel 4. Ziehen der Flaggen

Ziehen der Flaggen, ist das Entfernen einer oder mehrerer Flaggen eines Gegners mit den Händen.

Artikel 5. Flag Guarding

Flag Guarding ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen Teils seines Körpers oder des Balles zu verhindern.

Abschnitt 12. Springen, Diving, Spinning

Artikel 1. Springen

Springen ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er mit einem oder beiden Beinen springt und den Boden verläßt.

Artikel 2. Diving

Diving ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern indem er, mit oder ohne Springen, seinen Oberkörper nach vorne beugt.

ARTIKEL 3. Spinning

Spinning ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern indem er seinen Körper um die senkrechte Achse dreht. Spinning ist erlaubt.

Abschnitt 13. Right of Place, Right of Way

ARTIKEL 1. Right of Place

Right of Place wird einem still stehenden Spieler zuerkannt. Gegner müssen den Kontakt vermeiden.

ARTIKEL 2. Right of Way

Right of Way wird einem sich bewegenden Spieler zuerkannt. Gegner müssen den Kontakt vermeiden. Das „Right of Place“ ist höherwertiger als das „Right of Way“

Regel 3 – Perioden und Zeitfaktoren

Abschnitt 1. Beginn jeder Periode

Artikel 1. Erste Halbzeit

3 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn soll der Referee in der Spielfeldmitte, in Anwesenheit der Mannschaftskapitäne / Team Captains jedes Teams, eine Münze werfen (Coin Toss), wobei er vor dem Wurf der Münze den Team Captain des Gastteams anweist, seine Wahl zu treffen.

Der Gewinner des Coin Toss bringt den Ball als erstes durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel, der Verlierer bestimmt, welche Endzone sein Team verteidigen soll.

Es gibt keine Kickoffs

Artikel 2. Zweite Halbzeit

Während der ersten und der zweiten Halbzeit müssen die Teams die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen. Der Verlierer des Coin Toss bringt den Ball durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel.

Artikel 3. Extraperioden

Das nachfolgende System wird angewandt, wenn ein Spiel nach 2 Halbzeiten unentschieden ist und es notwendig ist, einen Sieger zu ermitteln.

- a. Nach 2 Minuten Pause soll der Referee festlegen, an welchem Ende des Feldes die zusätzlichen Downs gespielt werden und in der Spielfeldmitte einen Coin Toss, wie zu Beginn des Spieles, durchführen.
- b. Der Gewinner des Coin Toss wählt Offense oder Defense, wobei die Offense die Serie beginnt.
- c. Es werden keine Team-Timeouts gewährt.
- d. Eine Extraperiode muss zwei Serien enthalten, wobei jedes Team jeweils den Ball durch einen Snap an der Mittellinie ins Spiel bringt, es sei denn die Defense erzielt während einer Serie, außer bei einem Try, Punkte
- e. Jedes Team behält während einer Serie den Ball solange, bis es punktet, inklusive Extrapunkten (1 oder 2) oder erfolglos ist. Der Ball bleibt nach einem Team Ballbesitzwechsel live bis er für dead erklärt wird. Auch bei einem weiteren Team Ballbesitzwechsel endet die Serie.
- f. Wenn nach einer Extraperiode (mit 2 Serien) der Spielstand immer noch unentschieden ist wird eine weitere Extraperiode gespielt.
- g. Das Team, das während der regulären Spielzeit und den Extraperioden die größere Anzahl an Punkten erzielt, wird zum Gewinner erklärt.

Artikel 4. Turnier Tie Breaker System

Wenn 2 oder mehr Teams in einem Turnier das gleiche prozentuale Verhältnis (Sieg-Unentschieden-Niederlage) haben, wird in den folgenden Schritten die Reihenfolge der Teams bestimmt:

1. Direkter Vergleich
2. Punktedifferenz im direkten Vergleich
3. Erzielte Punkte im direkten Vergleich
4. Gesamte Punktedifferenz
5. Gesamte erzielte Punkte
6. Coin Toss

Abschnitt 2. Spielzeit

Artikel 1. Länge des Spiels und Pausen

Die reine Spielzeit beträgt 40 Minuten, geteilt in zwei Halbzeiten zu je 20 Minuten. Zwischen den Halbzeiten liegt eine Pause von 2 Minuten.

Artikel 2. Verlängerung der Spielzeit

Eine Periode muss verlängert werden, bis ein Down gespielt wird, in dem sich keine Live Ball Fouls ereignen. Wenn während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft eine Strafe angenommen wird oder sich aufhebende Fouls ereignen, wird der Down wiederholt.

Keine Periode endet, bevor der Ball dead ist und der Referee die Periode für beendet erklärt. [S14]

Artikel 3. Zeitnahme-Vorrichtung

Spielzeit und 25-Sekunden müssen mit einer Uhr gemessen werden, die entweder eine Stoppuhr sein kann, die von einem Schiedsrichter bedient wird oder eine Spielzeituhr, die von einem Assistenten unter Aufsicht eines Schiedsrichters bedient wird.

Artikel 4. Starten der Uhr

Die Uhr wird gestartet, wenn ein legaler Snap durchgeführt wird.

Artikel 5. Anhalten der Uhr

Die Uhr muss angehalten werden, wenn eine Periode endet, wenn ein Team-Timeout genommen wird, bei einem Verletzungs-Timeout sowie nach Ermessen des Referee.

Während der letzten 2 Minuten jeder Periode muss die Uhr angehalten werden wenn:

1. Ein First Down zugesprochen wird, auch nach einem Team Ballbesitzwechsel.
2. Um eine Strafe durchzuführen.
3. Ein Ballträger oder der Ball ins Aus geht.
4. Ein Pass unvollständig ist.
5. Punkte erzielt wurden.
6. Ein Team-Timeout gewährt wird.

Die Uhr steht während eines Try innerhalb der letzten 2 Minuten, während der Verlängerung einer Periode sowie während einer Extraperiode.

Abschnitt 3. Timeouts

Artikel 1. Wie zu belasten

Der Referee muss ein Timeout anzeigen wenn er aus irgendeinem Grund das Spiel unterbricht. Jedes Timeout muss entweder einem Team oder einem Schiedsrichter zugerechnet werden. [S3]

Artikel 2. Team-Timeouts

Ein Schiedsrichter muss ein Team-Timeout gewähren, wenn es von einem Coach oder einem Spieler inbounds verlangt wird, während der Ball dead ist.

Jedes Team hat das Recht auf zwei Team-Timeouts während jeder Halbzeit. Diese können nicht in die nächste Periode übertragen werden.

Artikel 3. Verletzungs-Timeout

Im Falle eines verletzten Spielers kann jeder Schiedsrichter ein Timeout nehmen, vorausgesetzt, dass der Spieler, für den das Timeout genommen wurde, vom Spielfeld entfernt wird und für mindestens einen Down nicht am Spiel teilnimmt.

Artikel 4. Länge eines Timeout

Ein Team-Timeout darf 90 Sekunden nicht überschreiten.

Anmerkung: Nach 60 Sekunden informiert der Referee die Teams und gibt den Ball frei. (R 3-3-5).

Andere Timeouts sollen nicht länger dauern, als die, laut Erachtung des Referee, benötigte Dauer der Zweckerfüllung des Timeouts.

Artikel 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

Der Referee muss beide Teams 30 Sekunden bevor ein Team-Timeout endet darüber informieren und 5 Sekunden später den Ball freigeben.

Sofern keine sichtbare Spielzeit-Uhr als offizielle Zeitnahmevorrichtung verwendet wird, muss der Referee in jeder Halbzeit beide Coaches unterrichten, wenn noch ca. 2 Minuten Spielzeit verbleiben.

Regel 4 – Live Ball, Dead Ball

Abschnitt 1. Live Ball – Dead Ball

Artikel 1. Dead Ball wird zum Live Ball

Nachdem ein Dead Ball freigegeben ist, wird er durch einen legalen Snap zum Live Ball. Wird der Ball gesnapt bevor er freigegeben ist, bleibt dieser dead.

Artikel 2. Live Ball wird zum Dead Ball

Ein Live Ball wird dead und ein Schiedsrichter sollte abpfeifen, wenn:

- a. Der Ball oder der Ballträger etwas außerhalb des Spielfeldes berührt.
- b. Der Ballträger mit irgendwas, außer seinen Händen und Füßen, den Boden berührt.
- c. Der Ballträger vortäuscht, dass er mit dem Knie auf den Boden geht.
- d. Ein Spieler, mit weniger als 2 korrekt sitzenden Flaggen, in Ballbesitz kommt.
- e. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Extrapunktversuch erzielt wurde.
- f. Ein Pass oder ein Fumble den Boden berührt.
- g. Ein Pass verspätet geworfen werden soll.
- h. Ein illegaler Kick durchgeführt wird.

Bei einem unbeabsichtigtem Abpfeifen des Schiedsrichters, wird der Ball ebenfalls dead und das ballbesitzende Team darf wählen, den Ball an der Stelle ins Spiel zu bringen, an dem der Ball für dead erklärt wurde oder diesen Down zu wiederholen.

Regel 5 – Down Serie

Abschnitt 1. Eine Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

Artikel 1. Eine Serie zuerkennen

Eine Serie von 4 aufeinanderfolgenden Downs wird dem Team zuerkannt, welches den Ball als nächstes durch einen Snap, zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Touchdown, Touchback oder nach dem Wechsel des Team Ballbesitzes, ins Spiel bringt.

Eine neue Serie wird der Offense zuerkannt, wenn:

- a. Sie, erstmalig in der Serie, legal auf oder jenseits der Mittellinie in Ballbesitz sind, wenn der Ball für dead erklärt wird.
- b. Eine angenommene Strafe einen neuen Ersten Versuch beinhaltet.

Eine neue Serie wird der Defense, an ihrer eigenen 5 Meter Linie, zuerkannt, wenn die Offense nach 4 Versuchen keinen neuen Ersten Versuch erreicht hat.

Eine neue Serie wird der Defense, nach einer Interception, am Dead Ball Spot zuerkannt.

Abschnitt 2. Down und Ballbesitz nach einer Strafe

Artikel 1. Foul vor einem Team Ballbesitzwechsel

Bei einer Strafe, die sich während eines Downs und vor einem Team Ballbesitzwechsel, ereignet, gehört der Ball der Offense und der Down wird wiederholt, außer die Strafe beinhaltet einen Verlust eines Down, einen neuen Ersten Versuch oder bringt den Ball auf oder jenseits der Mittellinie.

Artikel 2. Fouls nach einem Team Ballbesitzwechsel

Wird eine Strafe für ein Foul, dass sich nach dem Team Ballbesitzwechsel während eines Downs ereignet, akzeptiert, so gehört der Ball dem Team, welches sich in Ballbesitz befand, als das Foul sich ereignete. Der nächste Versuch ist ein neuer Erster Versuch.

Artikel 3. Strafe abgelehnt

Wird eine Strafe abgelehnt, wird die Nummer des nächsten Versuchs die sein, die sie gewesen wäre, wenn sich das Foul nicht ereignet hätte.

Artikel 4. Fouls zwischen den Downs

Nach einer Strafe, die sich zwischen den Downs ereignet hat, ist die Nummer des nächsten Down die gleiche, die vor dem Foul feststand, außer die Durchführung für das Foul bringt den Ball auf oder jenseits der Mittellinie oder die Strafe beinhaltet einen neuen Ersten Versuch.

Artikel 5. Fouls durch beide Teams

Wenn Fouls, die sich aufheben, während eines Down ereignen, wird der Down wiederholt.

Regel 6 – Kicks

Im Flagfootball gibt es keine Kicks.

Regel 7 – Snappem und Werfen des Balles

Abschnitt 1. Das Scrimmage

Artikel 1. Freigabe des Balles

- a. Kein Spieler darf den Ball ins Spiel bringen bevor dieser freigegeben wurde. (S1)

Strafe: 5 Meter (S19)

- b. Der Ball muss innerhalb von 25 Sekunden, nach der Ballfreigabe durch den Schiedsrichter, ins Spiel gebracht werden

Strafe: 5 Meter (S21)

Artikel 2. Starten mit dem Snap

Der Ball muss, durch einen legalen Snap, mittig zwischen den Seitenlinien, ins Spiel gebracht werden. Vor dem Snap muss sich die Längsachse des Balles im rechten Winkel zur Scrimmage Line befinden.

Ein legaler Snap ist eine Übergabe oder ein Zurückwerfen des Balles, mit einer schnellen und gleichmäßigen Bewegung mit einer oder beiden Händen vom Boden aus, wobei der Ball die Hand/die Hände des Snappers durch diese Bewegung tatsächlich verlassen muss. Der Snap muss nicht durch die Beine des Snappers gehen.

Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, darf der Snapper den Ball nicht anheben, vorwärtsbewegen oder den Start antäuschen.

Strafe: 5 Meter (S19)

Artikel 3. Anforderungen an das Offense Team

Es gibt keine Mindestanzahl von Spieler, die sich an der Line Of Scrimmage befinden müssen.

- a. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat und bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden.
- b. Alle Spieler der Offense müssen sich stationär in ihrer Position, für mindestens eine Sekunde befinden, bevor der Ball gesnapt wird oder eine Motion beginnt.
- c. Kein Offense Spieler darf einen False Start oder eine Bewegung, die den Start des Downs antäuscht, machen.
- d. Wenn der Snap beginnt, kann ein Spieler in Bewegung, aber nicht in Richtung der gegnerischen Endzone, sein.

Strafe: 5 Meter (S19)

- e. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Line of Scrimmage überqueren, außer er hat den Ball abgeben und zurück erhalten.

- f. Wenn der Ball sich beim Snap auf oder jenseits der 5-Meter Linie an der gegnerischen Endzone (No-Running- Zone) befindet, muss die Offense ein Vorwärtspassspielzug spielen.

Strafe: 5 Meter (S19)

- g. Der Quarterback hat 7 Sekunden Zeit den Ball zu werfen, nachdem er den Snap erhalten hat. Nach Ablauf der Zeit wird der Ball dead.

Strafe: Loss of Down an der Scrimmage Line (S21 + S9)

Artikel 4. Anforderungen an das Defense Team

- a. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat und bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden und dürfen den Ball nicht berühren.

- b. Kein Spieler darf Worte oder Signale verwenden, welche die Gegner verwirren können, während diese sich bereit machen, den Ball ins Spiel zu bringen.

Strafe: 5 Meter (S18)

- c. Beim Snap müssen sich alle Blitzler mindestens sieben Meter von ihrer Scrimmage Line entfernt aufstellen. Alle anderen Defense Spieler müssen hinter ihrer Scrimmage Line verbleiben, bis der Ball übergeben oder geworfen, beziehungsweise die Ballübergabe angetäuscht wurde.

Strafe: 5 Meter, der Spot of Foul ist die Scrimmage Line (S18)

Artikel 5. Umgang mit dem Ball

Eine Offense darf den Ball hinter der Line Of Scrimmage mehrfach übergeben.

- a. Kein Spieler darf den Ball an seinen Mitspieler übergeben, außer an einen Offense Spieler der sich hinter seiner Scrimmage Linie befindet.
- b. Kein Snapper darf den Ball durch eine Ballübergabe nach vorne zurück erhalten.

Strafe: 5 Meter (S19)

Abschnitt 2. Pass und Fumble

Artikel 1. Rückpass

Ein Läufer darf jederzeit den Ball zurückwerfen, solange er hinter seiner Scrimmage Line ist und es vorher keinen Ballbesitzwechsel gab.

Strafe: 5 Meter (S35)

Artikel 2. Vollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass, der von einem berechtigter Spieler im Spielfeld gefangen wurde und jeder Fumble, der von einem generischen Spieler gefangen wurde, gilt als gefangen und bleibt im Spiel, außer er ist in der gegnerischen Endzone gefangen.

Wenn ein Fumble von einem Mitspieler gefangen wird, so ist der Ball dead und gehört dem fumbelnden Team an dem Punkt, an dem der Ball gefumbelt wurde.

Artikel 3. Unvollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass oder Fumble ist unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt, während er nicht von einem Spieler kontrolliert wurde.

Er ist ebenfalls unvollständig wenn ein Spieler den Ball fängt, während er nicht den Boden berührt, und sein erster Fuß auf oder außerhalb der Außenlinie aufkommt. (S10)

Wenn ein Vorwärtspass nicht vollständig ist, gehört er dem werfenden Team an der vorherigen Scrimmage Line.

Wenn ein Rückpass oder Fumble unvollständig ist, gehört der Ball dem fumbelnden Team an dem Punkt, wo der Ball letztmalig kontrolliert wurde.

Artikel 4. Illegale Berührung

Alle Spieler (inklusive dem Quarterback) sind berechtigt den Ball zu berühren oder zu schlagen, den Pass oder Fumble zu fangen. Kein Offense Spieler der selbständig das Spielfeld während eines Downs verlässt, darf den Pass im Spielfeld oder während er sich in der Luft befindet, berühren. Wenn der Offense Spieler vom Gegner gezwungen wurde das Spielfeld zu verlassen und sofort wieder versucht das Spielfeld zu betreten, bleibt er berechtigt einen Ball zu fangen.

Strafe: Verlust eines Downs an der Scrimmage Line (S9)

Abschnitt 3. Vorwärtspass

Artikel 1. Legaler Vorwärtspass

Ein Spieler darf einen Vorwärtspass während jedem Scrimmage Down werfen, bevor der Team Ballbesitz wechselt, vorausgesetzt der Pass wird von einem Punkt hinter der Scrimmage Line geworfen.

Artikel 2. Illegaler Vorwärtspass

Ein Vorwärtspass ist illegal:

- a. Wenn er von einem Offense Spieler geworfen wird, der sich jenseits der Scrimmage Line befindet, wenn er den Ball loslässt.
- b. Wenn er geworfen wird, nachdem der Läufer jenseits der Scrimmage Line war.
- c. Wenn es der zweite Vorwärtspass während des gleichen Downs ist.
- d. Wenn er nach einem Team Ballbesitzwechsel geworfen wurde.

Strafe: 5 Meter und der Verlust eines Downs bei einem Offense Foul vor einem Team Ballbesitzwechsel (S35 + S9)

Artikel 3. Passbehinderung

Die Regeln zur Passbehinderung gelten nur bei einem Down mit einem legalen Vorwärtspass der die Scrimmage Line überquert. Ein physischer Kontakt ist für eine Behinderung notwendig. Eine Passbehinderung ist ein Kontakt der den gegnerischen Spieler behindert, während der Ball in der Luft ist. Es liegt in der Verantwortung des Defense Spielers den Kontakt mit dem Gegner zu vermeiden. Es ist keine Passbehinderung wenn 2 oder mehr berechnigte Spieler gleichzeitig und angemessen versuchen den Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. Berechnigte Spieler jedes Teams haben die gleichen Rechte auf den Ball.

Strafe: Offense Passbehinderung: 10 Meter Strafe vom Previous Spot und Verlust eines Downs (S33+S9).

Defense Passbehinderung: Automatischer Erster Versuch am Punkt des Fouls. (S33 + S8) Wenn dieser Punkt in der Endzone der Defense ist, wird der Ball an der 2 Meter Linie gespottet.

Hinweis: Ein Kontakt bei einem Passspielzug, bevor der Pass geworfen wurde oder wenn der Pass die Scrimmage Line nicht überquert, ist ein Kontakt Foul (R 9-2-1).

Regel 8 – Punkte

Abschnitt 1. Punkte

Artikel 1. Punktebewertung

Die Punktwerte sind:

Touchdown – 6 Punkte (S5)

Erfolgreicher Try von der 5 Meter Linie – 1 Punkt (S5)

Erfolgreicher Try von der 11 Meter Linie – 2 Punkte (S5)

Safety – 2 Punkte (Punkte werden dem Gegner zuerkannt (S6)

Abschnitt 2. Touchdown

Artikel 1. Wie erzielt

Ein Touchdown wurde erzielt, wenn:

Der Ball, in Besitz eines Ballträgers, vom Spielfeld kommend, die gegnerische Goalline (Fläche) durchbricht. Ein berechtigter Spieler einen Pass oder Fumble in der gegnerischen Endzone fängt.

Abschnitt 3. Try Down

Artikel 1. Wie erzielt

Die Punkte werden gemäß den Punktwerten zuerkannt, wenn der Try in einem Spielzug resultiert, der ansonsten ein Touchdown oder Safety erzielt hätte.

Wenn die Defense einen Touchdown nach einem Ballbesitzwechsel erzielt, erhält sie hierfür zwei Punkte. Wenn die Offense ein Safety nach einem Ballbesitzwechsel erzielt, erhält sie hierfür einen Punkt.

Artikel 2. Gelegenheit zu Punkten

Ein Try ist ein Zusätzlicher Down mit der Chance für beide Teams ein oder zwei Punkte zu erzielen.

Der Ball wird von der Mannschaft ins Spiel gebracht die ein 6-Punkte Touchdown erzielte. Wenn ein Touchdown in einem Down erzielt wurde, indem die Zeit auslief, wird der Try ausgespielt.

Der Try, der ein Scrimmage Down ist, beginnt, wenn der Ball freigegeben ist.

Der Snap wird in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien an der gegnerischen 5 Meter Linie (1 Punkt) oder 11 Meter Linie (2 Punkte) durchgeführt.

Der Try endet wenn ein Team Punktet oder der Ball durch die Regel dead wird.

Strafen führen zu einer Wiederholung des Try oder resultieren in Punkten oder beenden den Try.

Artikel 3. Nächster Spielzug

Nach einem Try, muss der Ball durch den Gegner an dessen 5 Meter Linie ins Spiel gebracht werden.

Abschnitt 4. Safety

Artikel 1. Wie erzielt

Es ist ein Safety wenn:

- a. Der Ball hinter eine Goalline, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble, dead wird und das verteidigende Team dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Eine angenommene Strafe für ein Foul den Ball auf oder hinter der Goalline des verursachenden Teams belässt.

Artikel 2. Snap nach einem Safety

Nach einem Safety wird der Ball durch das punktende Team, an seiner eigenen 5 Meter Linie, ins Spiel gebracht.

Abschnitt 5. Touchback

Artikel 1. Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback wenn:

Der Ball hinter einer Goalline, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble, dead wird und das ballbesitzende Team dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.

Ein Defense Spieler fängt einen Pass oder Fumble ab und der ursprüngliche Antrieb bringt ihn in die Endzone.

Artikel 2. Snap nach einem Touchback

Nach einem Touchback wird der Ball durch das verteidigende Team, an seiner eigenen 5 Meter Linie, ins Spiel gebracht.

Regel 9 – Verhalten der Spieler

Abschnitt 1. Kontakt Fouls

Artikel 1. Absichtlicher Kontakt

- a. Kein Spieler soll einen Trainer, Gegenspieler oder Schiedsrichter absichtlich berühren.
- b. Kein Spieler darf auf einen anderen treten, springen oder stehen.
- c. Kein Spieler darf einen andern Spieler festhalten.
- d. Jeder Spieler hat das „Right of Place“. Der Gegner muss den Kontakt vermeiden.
- e. Der Läufer ist in der Pflicht den Kontakt mit dem Gegenspieler zu vermeiden.
- f. Alle Offensespieler haben das „Right of Way“ sobald der Ball geworfen wurde oder der Läufer die LOS überschritten hat. Defense Spieler haben den Kontakt zu vermeiden.
- g. Alle Spieler, die vor dem Snap mittels deutlich über Ihrem Kopf erhobener Hand anzeigen das sie beabsichtigen zu blitzten, haben das „Right of Way“ zum Quarterback. Der „Right of Place“ der Offense hat Vorrang.

Strafe – 10 Yards [S38]

Artikel 2. Zielen auf Spieler

- a. Kein Spieler, auch wenn er das Recht auf ungehinderten Weg hat, soll auf einen anderen Spieler zielen und diesen absichtlich berühren.
- b. Kein Spieler soll dem Gegenspieler versuchen den Ball wegzunehmen.

Strafe – 10 Yards [S38]

Artikel 3. Störungen des Spieles

- h. Trainer und Auswechselspieler dürfen in keinsten Weise den Ball, Spieler oder Referees stören während der Ball im Spiel ist.

Strafe – 10 Yards [S38]

- a. Die Spielteilnahme von 6 oder mehr Spielern gleichzeitig ist eine illegale Spielteilnahme.

Strafe – 10 Yards [S28]

Abschnitt 2. Fouls ohne Kontakt

Artikel 1. Unsportliches Verhalten

- a. Das Benutzen abwertender, abfälliger oder beleidigender Wörter sowie das Provozieren des Gegners durch Gesten oder Geräusche sind verboten.
- b. Es ist unsportlich wenn der Spieler nach dem Spielzug den Ball absichtlich nicht zum Dead-Ball-Spot bringt oder ihn am Ende des Spielzuges liegen lässt.

Strafe – 10 Yards als Deadball Foul zu bestrafen [S27]

Artikel 2. Unfaire Aktionen

- a. Kein Spieler darf einen Gegner blocken.

Strafe – 5 Yards [S43]

- b. Springen zum Erreichen der Flagge oder um Raumgewinn zu erzielen ist verboten.

Strafe – 5 Yards [S51]

- c. Kein Spieler soll Flag Guarding begehen.
- d. Kein Spieler soll Gegenspielern die Flaggen ziehen, außer dem Ballträger oder Spielern die vorgeben Ballträger zu sein.

Strafe – 5 Yards [S52]

- e. Die Teamzonen befinden sich zwischen dem Sicherheitsbereich und den no-running Bereichen. Trainer und Auswechselspieler sollen sich während des Spieles dort aufhalten.

Strafe – 5 Yards als Deadball Foul zu bestrafen [S27]

- f. Keinem Spieler ist es ohne vollständige oder mit illegaler Ausrüstung erlaubt am Spiel teilzunehmen. Spieler mit blutenden Wunden müssen das Spielfeld umgehend verlassen, nachdem sie von einem Schiedsrichter dazu aufgefordert wurden.

Violation – Abzug eines Timeout, wenn keines mehr zur Verfügung steht, Strafe 5 Yards

Abschnitt 3. Auswechslung

Artikel 1. Auswechslungen

Jegliche Anzahl von Spielern kann ausgewechselt werden wenn der Ball dead ist.

Strafe – 5 Yards [S19]

Abschnitt 4. Kicken des Balles

Artikel 1. Kicken des Balles

Keinem Spieler ist es erlaubt den Ball zu kicken. Das Kicken ist ein Liveball Foul welches den Ball sofort tot werden lässt.

Regel 10 – Strafdurchführung

Abschnitt 1. Generell

Artikel 1. Grob unsportliche Fouls

Grob unsportliche Fouls sind Fouls die Spieler in Gefahr bringen verletzt zu werden. Diese Fouls ziehen eine Disqualifikation nach sich. [S47]

Artikel 2. Unfaire Taktiken

Wenn sich eine Mannschaft weigert das Spiel fortzusetzen oder fortwährend Fouls ausübt, die es dem Gegner verwehren in die Endzone zu gelangen oder andere oder ähnliche Aktionen ausübt, die nicht durch die Regeln abgedeckt werden, ist es dem Schiedsrichter erlaubt angemessene Maßnahmen zu ergreifen. Dies kann zum Beispiel auch eine Strafe, Disqualifikation eines oder mehrerer Spieler, Zuerkennung von Punkten, Abbruch oder Verlegung des Spieles beinhalten.

Abschnitt 2. Abschluss der Strafe

Artikel 1. Wie und wann abgeschlossen

Eine Strafe gilt als abgeschlossen wenn sie durchgeführt, abgelehnt oder widerrufen wurde. Jede Strafe kann durch die Mannschaft abgelehnt werden die gefoult wurde. Disqualifizierte Spieler haben das Spielfeld zu verlassen.

Wenn ein Regelverstoß festgestellt wurde, soll die Strafe vor der Freigabe des Balles durch den Schiedsrichter durchgeführt werden.

Nur Trainer und Teamcaptains sollen die Schiedsrichter nach einer Regelauslegung fragen.

Artikel 2. Fouls gleichzeitig mit dem Snap

Strafen die gleichzeitig mit dem Snap geschehen, werden als zum Spielzug gehörend gewertet.

Artikel 3. Live-Ball Fouls von derselben Mannschaft.

Wenn während eines Spielzuges 2 oder mehrere Fouls durch die gleiche Mannschaft geschehen, soll der Schiedsrichter den Teamcaptains der gefoulten Mannschaft die jeweiligen Optionen nennen und dessen Wahl durchführen.

Artikel 4. Sich aufhebende Strafen

Wenn sich während eines Spielzuges mehrere Fouls von beiden Mannschaften ereignen, heben diese sich auf und der Spielversuch wird wiederholt.

Artikel 5. Dead-Ball Fouls

Strafen für Dead-Ball Fouls werden separat in der Reihenfolge ihres Auftretens geahndet.

Artikel 6. Spielunterbrechung Fouls

Strafen für Fouls die sich in einer Halbzeitpause ereignen werden zu Beginn der nächsten Spielperiode geahndet.

Abschnitt 3. Strafdurchführung

Artikel 1. Spots

Der Punkt von dem bei einem Live-Ball Fouls aus durchgeführt wird ist der Spot of Foul.

Ausnahmen:

1. Passbehinderung der Offense, Illegales Berühren und Passverzögerung werden vom Previous Spot geahndet.
2. Fouls der Defense hinter der LOS werden vom Previous Spot geahndet.
3. Fouls der Defense hinter dem End of Run werden vom Dead-Ball Spot geahndet.
4. Fouls der Offense jenseits des End of Run werden vom Dead-Ball Spot geahndet.

Der Punkt vom dem Dead-Ball Fouls geahndet werden, ist der Succeeding Spot.

Artikel 2. Strafdurchführung

Fouls die sich zeitgleich mit dem Snap ereignen werden von der LOS geahndet.

Für Fouls die sich hinter der Goalline ereignen ist die jeweilige 5 Yard Linie der Punkt der Strafdurchführung.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Zusatzpunktversuches:

1. Fouls der nicht punktenden Mannschaft werden beim Zusatzpunktversuch geahndet.
2. Fouls die sich nach dem Touchdown und vor dem Zusatzpunktversuch ereignen, werden beim Zusatzpunktversuch geahndet.
3. Fouls der nicht punktenden Mannschaft während des Zusatzpunktversuches, werden beim Succseeding Spot geahndet.
4. Fouls die sich nach dem Zusatzpunktversuch ereignen, werden beim Succseeding Spot geahnet.

Artikel 3. Halbierung der Distanz zur Goalline

Keine Strafe soll die Distanz zur Goalline der foulenden Mannschaft um mehr als die Hälfte verringern.

Regel 11 – Zuständigkeiten der Schiedsrichter

Abschnitt 1. Generelles

Artikel 1. Zuständigkeit der Schiedsrichter

Die Zuständigkeit der Schiedsrichter beginnt mit dem Münzwurf und endet wenn der Referee den finalen Punktestand verkündet.

Artikel 2. Anzahl der Schiedsrichter

Das Spiel soll von 2 (Referee und Fieldjudge), 3 (Referee, Linesman und Fieldjudge) oder von 4 (Referee, Linesman, Fieldjudge und Backjudge) geleitet werden.

Artikel 3. Zuständigkeiten der Schiedsrichter

1. Jeder Schiedsrichter ist eigenverantwortlich zuständig den Down und die Spielrichtung anzuzeigen, die gewährten Timeouts zu notieren, den Ball für tot zu erklären, Punkte zu vergeben. Gute Zeichengebung, sowie eine gute Kenntnis der Regeln sind Voraussetzung für die Anwendung.
2. Alle Schiedsrichter sind für die Anwendung der Regeln und deren Interpretationen, sowie für deren richtige Anwendung zuständig.
3. Jeder Schiedsrichter soll den Spot des von ihm bemerkten Fouls markieren und das Foul notieren.
4. Jeder Schiedsrichter hat während des Spieles unterschiedliche Aufgaben, aber ist in Gemeinschaft mit den anderen Schiedsrichtern gleichberechtigt für die Umsetzung der Regeln zuständig.

Artikel 4. Ausrüstung

Alle Schiedsrichter sollen Kleidung entsprechend den Vorgaben im Schiedsrichter Handbuch tragen. Eine vorgeschriebene Schiedsrichterausrüstung umfasst: 1 Pfeife, einen Foulmarker, einen Marker um wichtige Feldpositionen zu markieren, eine Karte um darauf die Spielstände zu notieren sowie einen Downrecorder.

Abschnitt 2. Referee (R)

Artikel 1. Position

Die anfängliche Position des Referee befindet sich seitlich versetzt hinter der Offense. In einer 2-Mann Crew positioniert der agiert der Referee wie der Linesman.

Artikel 2. Zuständigkeiten

- a. Der Referee hat die generelle Oberaufsicht über das Spiel und ist zuständig für die Pregame Conference der Schiedsrichter.
- b. Der Referee überprüft die Spielbedingungen und meldet Unstimmigkeiten an das Spielmanagement, Trainer und die anderen Schiedsrichter.
- c. Der Referee ist die einzige Instanz die Punkte vergibt. Seine Entscheidungen hinsichtlich der Regelauslegung und der Punkte sind entgültig.
- d. Der Referee zeigt an das der Ball bereit ist zum Spiel sobald seine Schiedsrichterkollegen auf ihren Positionen sind und ihm signalisiert haben, dass sie bereit sind. Er startet die Spieluhr mit dem ersten Snap. Er ist für den 25 Sekunden Countdown zuständig.
- e. Der Referee soll die Trainer der beteiligten Mannschaften informieren wenn die sichtbare Spielzeituhr nicht mehr mit der tatsächlichverbleibenden Spielzeit übereinstimmt. Er informiert ebenfalls über Disqualifikationen.
- f. Der Referee verkündet die Strafen und stellt sicher, dass die auf dem Feld befindlichen Mannschaftskapitäne die Auswirkungen Ihrer Entscheidung verstehen.
- g. Der Referee stellt nach dem Spielzug die Position des Balles fest um dann ggf. auf eine neue Angriffsserie zu entscheiden.
- h. Der Referee ist für die Anzahl der gewährten Timeouts je Mannschaft zuständig und soll die auf dem Feld befindlichen Mannschaftskapitäne sowie die Trainer darüber informieren wenn das letzte Timeout einer Spielhälfte gewährt wurde.

- i. Der Referee befindet abschließend über die Legalität von Ausrüstungsgegenständen der Spieler.
- j. Der Referee zählt vor dem Beginn jedes Spielzuges die Anzahl der Offense Spieler.
- k. Nach dem Snap überwacht der Referee die Legalität der Spielzüge hinter der Los, wobei er besonders auf den Quarterback zu achten hat.

Abschnitt 3. Linesman (LM)

Artikel 1. Position

Die anfängliche Position des Linesman befindet sich auf der Seitenlinie die sich gegenüber der Pressbox befindet auf Höhe der Scrimmage Line.

Artikel 2. Zuständigkeiten

- a. Der Linesman ist verantwortlich für die Bedienung des Downanzeigers. Er hat die Assistenten die den Downanzeiger bedienen einzuweisen und während des Spieles zu überwachen. Der Downanzeiger markiert die Position des Balles.
- b. Der Linesman zählt die Anzahl der Offense Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Linesman überwacht die Scrimmage Line
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line auf seiner Seite überquert hat, überwacht der Linesman alle Aktionen rund um den Ballträger.
- e. Der Linesman markiert das Ende des Spielzuges, teilt diesen dem Referee mit und zählt weiterhin die Angriffsversuche.

Abschnitt 4. Field Judge (FJ)

Artikel 1. Position

Die anfängliche Position des Field Judge befindet sich 7 Yard jenseits der Scrimmage Line auf der Seite der Pressbox.

Artikel 2. Zuständigkeiten

- a. Der Field Judge ist während des Spieles verantwortlich für die Zeitnahme und für die Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr.
- b. Der Field Judge zählt die Anzahl der Defense Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Field Judge überwacht die Scrimmage Line.
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line auf der Seite des Field Judges überquert, überwacht der Fieldjudge alle Aktionen rund um den Ballträger.
- e. Der Fieldjudge markiert das Ende des Spielzuges und teilt diesen dem Referee mit.

Abschnitt 5. Back Judge (BJ)

Artikel 1. Position

Die anfängliche Position des Back Judge befindet sich diametral zum Referee 20-25 Yards jenseits der Scrimmage Line und hinter dem letzten Spieler der Defense.

Artikel 2. Zuständigkeiten

- a. Der Back Judge ist in einer 4 Mann Crew während des Spieles für die Zeitnahme und für die Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Back Judge zählt die Anzahl der Defense Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Back Judge überwacht die Passempfänger auf tiefen Passrouten. Ebenso überwacht er den Passversuch und die Aktionen in seinem Bereich.

Zusammenfassung der Strafen

LEGENDE: "O" Bezeichnet die Signalnummer; "R-A-N" ist die Regel, Abschnitt und Nummer. O R-A-N

AUTOMATISCHER ERSTER VERSUCH

Defense pass interference (am Punkt des Fouls)..... 33 7-3-3

LOSS OF DOWN (LOD)

Verzögerung des Passes..... 21 7-1-3

Illegale Berührung..... 9 7-2-4

Illegaler Vorwärtspass [ebenfalls 5 yards]..... 35 7-3-2

Offense pass interference [ebenfalls 10 yards]..... 33 7-3-3

5 YARDS STRAFE

Illegaler Snap..... 19 7-1-1

Delay of Game..... 21 7-1-2

False Start..... 19 7-1-3

Verletzung der neutralen Zone..... 19 7-1-3

Illegale Motion..... 19 7-1-3

Illegaler Laufspielzug..... 19 7-1-3

Offside..... 18 7-1-4

Illegale Nutzung von Signalen..... 18 7-1-4

Illegaler Blitz..... 18 7-1-4

Illegale Ballübergabe..... 19 7-1-5

Illegaler Rückpass..... 35 7-2-1

Illegaler Vorwärtspass [ebenfalls LOD]..... 35 7-3-2

Blocking..... 43 9-2-2

Jumping oder Diving..... 51 9-2-2

Flagguarding..... 52 9-2-2

Illegales ziehen der Flagge..... 52 9-2-2

Stören der Seitenlinie..... 27 9-2-2

Illegale Auswechslung..... 19 9-3-1

Illegaler Kick..... 19 9-4-1

10 YARDS STRAFEN

Offense Passinterference [ebenfalls LOD]..... 33 7-3-3

Illegaler Kontakt..... 38 9-1-1

Gezieltes Blocken ohne Ball..... 38 9-1-2

Spielstörung..... 38 9-1-3

Illegale Spielteilnahme..... 28 9-1-3

Unsportliches Verhalten..... 27 9-2-1

ZWANGS TIMEOUT

Spieler mit illegaler Ausrüstung verlässt nicht das Spielfeld..... 3 9-3-2





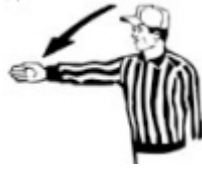















Spieler ohne die erforderliche Ausrüstung verlässt nicht das Feld..... 3 9-3-2

Spieler mit blutender Wunde verlässt nicht das Feld..... 3 9-3-2

LOSS OF HALF DISTANCE

Distanzstrafe die mehr als die verbleibende Hälfte der Distanz zur Endzone entspricht.. 10-2-3

Schiedsrichtersignale

<p>S1</p>  <p>Ballfreigabe</p>	<p>S3</p>  <p>Timeout</p>	<p>S5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S6</p>  <p>Safety</p>
<p>S8</p>  <p>First Down</p>	<p>S9</p>  <p>Loss Of Down</p>	<p>S10</p>  <p>Unvollständiger Pass</p>	<p>S14</p>  <p>Ende einer Spielperiode</p>
<p>S18</p>  <p>Offside Defense Illegaler Blitz</p>	<p>S19</p>  <p>False Start Illegales Verhalten</p>	<p>S21</p>  <p>Spielverzögerung Verzögerung des Pass</p>	<p>S27</p>  <p>Unsportliches Verhalten</p>
<p>S28</p>  <p>Illegale Spielteilnahme</p>	<p>S33</p>  <p>Passbehinderung</p>	<p>S35</p>  <p>Illegaler Vorwärtspass Illegaler Rückpass</p>	<p>S38</p>  <p>Illegaler Kontakt</p>
<p>S43</p>  <p>Illegaler Block</p>	<p>S47</p>  <p>Disqualifikation</p>	<p>S51</p>  <p>Springen Hechten</p>	<p>S52</p>  <p>Illegales ziehen der Flagge Schützen der Flagge</p>