

2014

Regeln Flagfootball 5on5



Inhalt

Flag Football Regeln	3
Nationale Änderungen	3
Das Spielfeld	5
Regel 1 - Das Spiel, das Feld, der Ball und die Ausrüstung	6
Regel 2 – Definitionen	8
Regel 3 - Perioden und Zeit	13
Regel 4 - Live Ball, Dead Ball	16
Regel 5 – Downserie	17
Regel 6 – Kicks	18
Regel 7 – Snapping and Passing	19
Regel 8 – Erzielen von Punkten	22
Regel 9 - Verhalten von Spielern	24
Regel 10 – Strafdurchführung	26
Regel 11 – Schiedsrichteraufgaben	29
Zusammenfassung der Strafen	31
Schiedsrichtersignale	32

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 IFAF Flag-Football Regeln, welche wiederum auf den IFAF-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 31.01.2013 solange, bis neue Regeln in Kraft gesetzt werden.
Genehmigungsvermerk: Genehmigt durch das Präsidium des AFVD am xx.xx.2013

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 1-3-1 In Jugendspielen müssen keine Ploppflaggen verwendet werden. Diese werden allerdings empfohlen.
- R 1-3-2 Eine Kopfbedeckung kann als legal anerkannt werden, wenn diese den Gegner nicht behindert oder gefährdet.
- 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.

Indoor Flag-Football

Zusätzlich können für Hallenturniere folgende Regeln geändert werden:

R 1-1-1 Die Spielfeldgröße kann an die gegebene Halle angepasst werden.

R 1-1-1 Die Markierung des Feldes erfolgt mit Pylonen oder Abdeckscheiben.

R 1-3-1 Schuhe dürfen keine Stollen haben und sollen eine abriebfeste Sohle besitzen.

R 3-2-5 Die Uhr hält nur in der letzten Minute jeder Halbzeit.

R 5-1-1 Die Anzahl der Downs pro Serie kann auf 3 reduziert werden

R 5-1-1 Die Mittellinie kann gestrichen werden (es gibt kein First Down).

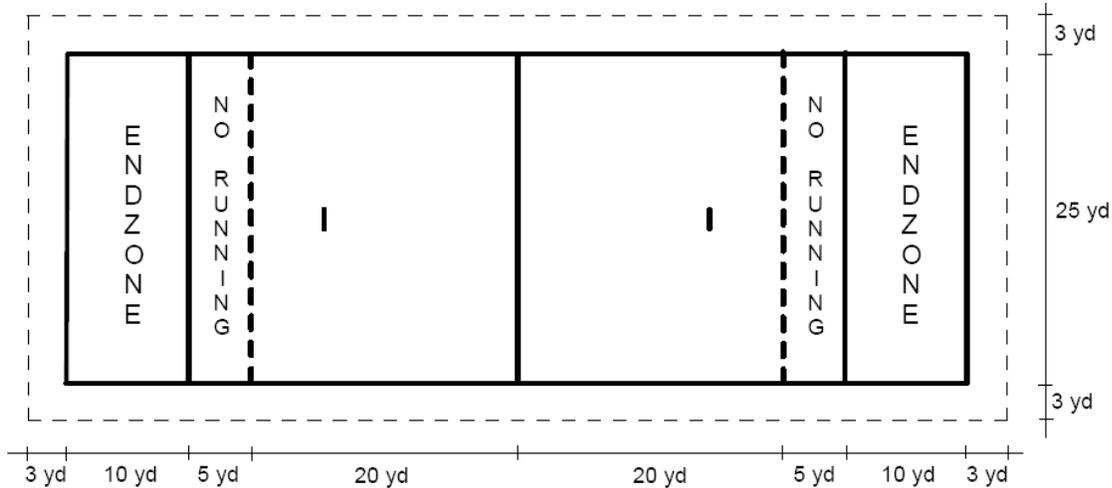
Das Spielfeld

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

Feldabmessungen:

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 dürfen 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 das Heimteam 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 (6 inches) 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 0,5 Inch (1,25 cm) hervorstehen.

Artikel 2 – Illegale Ausrüstung

- a. Schuhe mit längeren Stollen als 1,25 cm (0,5 Inch), scharfen Spitzen (Spikes) oder aus metallischem Material.
- b. Jede Art Kopfbedeckung (Kappen, Motorradhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder ähnlich).
- c. Jede Art von Schützern welche andere Spieler behindern können (Schulter Pads, Knie Braces oder ähnliches)
- d. Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen und Brillen die aus nicht brechbarem Material gemacht sind.
- e. Schmucksachen (müssen entfernt oder völlig zugedeckt werden).
- f. Zusätzliche Ausrüstung [Ausnahmen: Ein Handtuch-Maximal 10 cm mal 30 cm auf der Vorderseite des Gürtels getragen. Handwärmer die während kalten Wetters getragen werden.]
- g. 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.
- h. 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-Meterzonen 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, die Ebene erstreckt sich 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. Die Line to Gain für eine neue Serie ist in der Mitte des Spielfeldes und somit in der Mitte der Mittellinie, kurz Mitte genannt.

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.

Artikel 8. Teamzone

Die Teamzone befindet sich außerhalb der Sicherheitszone und zwischen den No Running Linien entlang der Seitenlinie.

Abschnitt 2. Team- und Spielerbezeichnungen

Artikel 1. Offense and Defense Team

Das angreifende Team (Offense) ist das Team, das den Ball durch einen Snap ins Spiel bringt. 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 nach dem Snap als erstes in Ballbesitz kommt.

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.

Blitzer erhalten das Right of Way, wenn sie wenigstens während der letzten Sekunde vor dem Snap eine Hand deutlich über den Kopf heben. Der Rush hat direkt nach dem Snap, schnell und in einer geraden Linie auf den Punkt hin zu erfolgen, an dem der Quarterback den Snap erhalten hat.

Wenn der Blitzer ein ungültiges Signal gibt, langsam rusht, auf einen anderen Spot zielt oder während des Rush die Richtung wechselt verliert er das Right of Way.

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.

Artikel 9. Heimteam

Wenn beide Teams auswärts spielen oder auf Turnieren (mehr als 2 Teams) ist das zuerst aufgeführte Team das Heimteam und das als zweites aufgeführte Team das Gastteam.

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.

Ein Spieler hat die Scrimmage line überquert, wenn sich irgendein Teil seines Körpers jenseits seiner Scrimmage Line begunden hat.

Artikel 3. Vorwärtsspiel

Ein legales Vorwärtsspiel ist das Intervall zwischen dem Snap und dem Moment, in dem ein legaler Vorwärtspass jenseits der Scrimmage Line gefangen oder abgefangen wird. Ebenso gilt jeder hinter der Scrimmage Line geworfene Vorwärtspass der unvollständig oder von der Defense berührt wird als Vorwärtsspiel.

Artikel 4. Laufspiel

Ein Laufspiel ist jede Live-Ball Aktion ausserhalb eines legalen Vorwärtsspiels. Vollständige 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 der den Boden noch nicht berührt hat, ist ein Live Ball im Flug.

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

Ein Foul 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 Snap.

Artikel 2. Motion

Eine Motion ist ein Positionswechsel von einem Offense Spieler, zwischen der Ballfreigabe und dem 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 und Fumble

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

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

Ein Pass (oder Fumble) ist nur möglich, nachdem ein Spieler Ballbesitz erlangt hat.

Für den Status des Balles macht es keinen Unterschied, ob der Verlust des Ballbesitzes beabsichtigt (Pass oder Ballübergabe) oder unbeabsichtigt (Fumble) ist. Ein Live Ball im Flug wird als Pass angesehen.

Artikel 4. Ballbesitz

Ballbesitz ist festes halten oder Kontrolle eines Live Ball

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. Dies gilt auch für Seitpässe (parallel zur Scrimmage Line).

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 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, damit der Pass oder die Interception complete ist.

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 oder in den Weg des Blitzers bewegt, blockt. Ein Spieler der still steht (mit dem Right of Place) blockt nicht, selbst wenn er sich zwischen dem Läufer und dem Gegenspieler oder im Weg des Blitzers 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 (Hand, Ellelbogen oder Bein) oder des Balles zu verhindern. Das Vorbeugen des Oberkörpers (diving) sowie das Ausstrecken der Hand, mit oder ohne Ball, in Richtung des Gegenspielers um das Erreichen der Flagge zu erschweren ist ebenfalls Flag Guarding.

Abschnitt 12. Springen, Diving, Spinning

Artikel 1. Springen

Springen ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er im Vergleich zu normalem Laufen zusätzliche Höhe gewinnt.

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. Still stehend bedeutet an seinem Platz zu verharren und sich in keine Richtung zu bewegen. Wenn sich ein Spieler an seinem Standort bewegt oder springt um einen Pass zu werfen oder zu fangen verliert er nicht sein Right of Place.

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 muss der Referee in der Spielfeldmitte, in Anwesenheit der 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 Kick Offs

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. Münzwurf

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

Wenn die Uhr durch die Regeln angehalten wird muss sie wieder gestartet werden wenn der Ball legal gesnappt wird.

Ausnahme: Die Uhr startet auf Ballfreigabe, wenn sie nach Ermessen des Referee angehalten wurde.

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 (inklusive der 25 Sekunden nach der Ballfreigabe)

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 der Referee für nötig erachtet, um den Grund des Timeouts zu beseitigen.

Artikel 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

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

Flag Football Regeln des AFVD 2014

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

Für den nächsten Versuch wird der Ball mittig zwischen den beiden Seitenlinien auf der Linie, an der der Ball im letzten Versuch dead wurde, zu der eine Strafe ihn brachte oder eine neue Serie startet, ins Spiel gebracht. Nachdem ein Dead Ball freigegeben ist, wird er durch einen legalen Snap zum Live Ball. Wird der Ball gesnapt bevor er freigegeben ist oder wird er illegal gesnapt, 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 etwas außerhalb des Spielfeldes berührt.
- b. Der Ballträger out of bounds geht.
- c. Der Ballträger mit irgendwas, außer seinen Händen und Füßen, den Boden berührt.
- d. Der Ballträger vortäuscht, dass er mit dem Knie auf den Boden geht.
- e. Ein Pass den Boden berührt.
- f. Ein Spieler der weniger als 2 Flaggen hat oder dessen Flaggen nicht korrekt sitzen, in Ballbesitz kommt und dieser Spieler für den Zustand der Flaggen verantwortlich ist
- g. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Extrapunktversuch erzielt wurde.
- h. Ein Foul, dass den Ball dead macht (Kicken, Verspätetes Passen des Balls) erfolgt

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 jenseits der Mittellinie in Ballbesitz sind, wenn der Ball für dead erklärt wird. Wenn eine Strafe den Ball wieder hinter die Mittellinie bringt, kann kein neuer First Down zuerkannt werden.
- 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 jenseits der Mittellinie.

Artikel 2. Fouls nach einem Team Ballbesitzwechsel

Wird eine Strafe für ein Foul, das 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 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

Artikel 1. Illegaler Kick

Ein Ballträger darf den Ball nicht kicken, dieses Foul macht den Ball dead.

Strafe: 5 Meter, Dead Ball Foul (S19)

Regel 7 – Snappen 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, abgeschrieben von der LOS (S19)

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

Strafe: 5 Meter, abgeschrieben von der LOS (S21)

Artikel 2. Starten mit dem Snap

Nachdem der Snapper den Ball berührte, darf er den Ball nicht anheben, vorwärts bewegen oder den Start simulieren.

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.

Strafe: 5 Meter, abgeschrieben von der LOS (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, abgeschrieben von der LOS (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. Wenn der Quarterback oder der Ballträger seine Flagge hinter der LOS gezogen bekommt, bevor ein Vorwärtspassspielzug gespielt wurde, ist dies kein Foul für Laufen in der No-Running Zone.

Strafe: 5 Meter, abgeschrieben von der LOS (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 an der LOS dead.

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

Artikel 4. Anforderungen an das Defense Team

- a. Bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden.
- b. Nachdem der Ball freigegeben wurde, darf kein Defense-Spieler den Ball berühren.
- c. 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)

- d. Beim Snap müssen sich alle Blitzer 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.
- e. Maximal 2 Blitzer dürfen ihr Right of Way anmelden. Wenn mehr Spieler ihre Hand gleichzeitig heben, hat kein Spieler das Right of Wy und das Signal ist ungültig. Es gibt keine Verpflichtung für die Spieler

mit gehobener Hand zu rushen, es ist nur eine Anmeldung für das Right of Way. Andererseits müssen die Spieler ein rushen ohne das Right of Way nicht anmelden.

- f. Ein Spieler, der weniger als 7 Meter von der LOS entfernt ist, darf seine Hand nicht heben um vorzutäuschen, dass er ein Blitzer ist.

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, abgeschrieben vom Basic Spot (S19)

Abschnitt 2. Pass und Fumble

Artikel 1. Rückpass

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

Strafe: 5 Meter, plus Loss of Down, wenn von der Offense begonnen vor einen Ballbesitzwechsel. Abgeschrieben vom Spot of Foul (S35 + S9)

Artikel 2. Vollständiger Pass und Fumble

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

Artikel 3. Unvollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass 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, dies ist der Dead Ball Spot.

Wenn ein Rückpass unvollständig ist, gehört der Ball dem passenden Team an dem Punkt, wo der Ball letztmalig kontrolliert wurde, dies ist der Dead Ball Spot.

Artikel 4. Illegale Berührung

Alle Spieler sind berechtigt den Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. Der Quarterback darf einen Pass nur fangen, wenn der Ball von einem anderen Spieler vorher berührt wurde.

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 Ballträger 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. Abgeschritten vom Spot of Foul (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 9-1-1).

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 12 Meter Linie – 2 Punkte (S5)

Defense Touchdown bei einem Try – 2 Punkte (S5)

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

Safety beim Try – 1 Punkt (Punkt wird dem Gegner zuerkannt) (S&)

Abschnitt 2. Touchdown

Artikel 1. Wie erzielt

Ein Touchdown wurde erzielt, wenn:

- a. Der Ball, in Besitz eines Ballträgers, vom Spielfeld kommend, die gegnerische Goalline (Fläche) durchbricht.
- b. Ein berechtigter Spieler einen Pass 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.

Artikel 2. Gelegenheit zu Punkten

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

- a. 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. Das punktende Team hat sich zu entscheiden ob sie für 1 Punkt oder 2 Punkte gehen werden bis der Ball freigegeben wird.
- b. Der Try beginnt, wenn der Ball freigegeben ist.
- c. Der Snap wird in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien an der gegnerischen 5 Meter Linie (1 Punkt) oder 12 Meter Linie (2 Punkte)durchgeführt.
- d. Der Try endet wenn ein Team Punktet oder der Ball durch die Regel dead wird.
- e. Strafen führen zu einer Wiederholung des Try oder resultieren in Punkten oder beenden den Try.

Wenn der Try nach einer Strafe wiederholt wird, hat er den gleichen Wert wird der vorangegangene Versuch. Eine Änderung der Entscheidung (1- oder 2-Punkte) ist vor der Beendigung des Trys nicht möglich

Artikel 3. Nächster Spielzug

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

Abschnitt 4. Safety

Artikel 1. Wie erzielt

Es ist ein Safety wenn:

- a. Der Ball hinter eine Goalline, außer durch einen unvollständigen Pass außerhalb der Endzone, 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:

- a. Der Ball hinter einer Goalline, außer durch einen unvollständigen Pass außerhalb der Endzone, dead wird und das ballbesitzende Team dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Ein Defense Spieler fängt einen Pass zwischen seiner 5 Meter Linie und der Goalline 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. Sobald der Ball geworfen wurde und sich in der Luft befindet, haben alle Spieler das Recht den Ball zu spielen wobei dies nicht durch das Zielen auf den Gegenspieler geschehen darf.
 - 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“. Offense Spieler haben den Kontakt zu vermeinden.
- Anmerkung: Auch ohne Kontakt kann es ein Block oder eine Behinderung durch die Offense geben.

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 versuchen dem Gegenspieler den Ball wegzunehmen.

Strafe – 10 Yards [S38]

Artikel 3. Störungen des Spieles

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

Strafe – 10 Yards [S38]

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 dort 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, ebenso ein Loss of Down wenn das springen durch die Offense vor einem Wechsel des Ballbesitzes geschieht [S51].

- c. Kein Spieler soll Flag Guarding begehen.

Strafe – 5 Yards, ebenso ein Loss of Down wenn das springen durch die Offense vor einem Wechsel des Ballbesitzes geschieht [S51].

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

Strafe – 5 Yards [S52].

e. Kein Spieler darf einen Pass oder einen auf dem Boden liegenden Ball kicken. Das Kicken des Balles ändert nichts am Status des Balles als Pass oder Dead Ball.

Strafe – 5 Yards [S19].

f. Spielteilnahme von 6 oder mehr Spielern ist illegale Spielteilnahme.

Strafe - 5 Yards [S28].

g. Trainer und Auswechselspieler sollen sich während der Spielzüge in der Teamzone aufhalten.

Strafe - 5 Yards [S27].

h. Keinem Spieler ohne vollständige Ausrüstung oder mit illegaler Ausrüstung darf es erlaubt werden am Spiel teilzunehmen. Spieler mit blutenden Wunden haben das Spielfeld unverzüglich zu verlassen, spätestens jedoch wenn Sie von einem Schiedsrichter dazu aufgefordert werden.

VIOLATION - Timeout [S3]. Strafe – 5 Yards, wenn der Mannschaft kein Timeout mehr zur Verfügung steht [S21].

Abschnitt 3. Auswechselung

Artikel1. Auswechselungen

a. Jegliche Anzahl von legalen Auswechselspielern der Offense darf das Spielfeld betreten nachdem der Ball dead wurde und bevor der Snapper den Ball berührt.

b. Jegliche Anzahl von legalen Auswechselspielern der Offense darf das Spielfeld betreten nachdem der Ball dead wurde und bevor der Ball gesnappt wurde.

Strafe - 5 Yards [S19].

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. Die Strafdurchführung erfolgt von der Line of Scrimmage.

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

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

Ausnahmen:

1. Wenn es während des Spielzuges zu einem Ballbesitzwechsel kam und die Mannschaft die zuletzt in Ballbesitz war, vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat obliegt es dieser Mannschaft das gegenseitige Aufheben der Strafen abzulehnen um nach Durchführung der selbst verursachten Strafe eventuell in Ballbesitz zu gelangen.

2. Wenn ein Live Ball durch die Regeln dead wird, werden die Strafen nach ihrem Auftreten bestraft.

b. Wenn es während eines Downs mit Ballbesitzwechsel zu Fouls kommt die sich gegenseitig aufheben würden und die Mannschaft die am Ende des Downs in Ballbesitz ist, heben sich die Strafen gegenseitig auf und der Down 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 Basic Spot zur Strafdurchführung ist die Scrimmage Line

Ausnahmen:

1. Für Fouls der Offense hinter der Line of Scimmage ist der Spot auf Foul der Basic Spot.
2. Bei Dead Ball Fouls der Defense jenseits der Line of Scrimmage ist der Dead Ball Spot der Basic Spot.
3. Für Fouls die sich nach einem Down mit Ballbesitzwechsel ist der Dead Ball Spot der Basic Spot. Nur bei Fouls die sich durch die am Ende des Spielzuges im Ballbesitz befindliche Mannschaft ereignen, wird der Spot of Foul zum Basic Spot.

Artikel 2. Strafdurchführung

Der Enforcement Spot für Live Ball Fouls ist die vorhergehende Scrimmage Line wenn dies nicht in der Strafdurchführung anders angegeben ist.

Der Enforcement Spot für Dead Ball Fouls ist der Succeding Spot.

Dead ball Fouls durch beide Mannschaften heben sich gegenseitig auf und der Angriffsversuch zählt.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Tryd ereignen:

1. Fouls mit 10 Yard Strafe durch die nicht punktende Mannschaft erfolgen während in diesem Versuch ein Touchdown erzielt wird, werden auf den Try enforced. Jedes andere Foul der nicht punktenden Mannschaft werden durch die Regel abgelehnt.
2. Fouls nach einem Touchdown und bevor der Ball für den Try freigegeben wird werden auf dem Try enforced..
3. Fouls mit 10 Yard Strafe durch die nicht punktende Mannschaft erfolgen während eines Trys , werden vom nächsten Succseeding Spot enforced Jedes andere Foul der nicht punktenden Mannschaft werden durch die Regel abgelehnt. Fouls nach einem Try werden vom nächsten Succseeding Spot enforced.

Artikel 3. Halbierung der Distanz zur Goalline

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

Philosophie der Strafdurchführung

Technische Fouls werden von der Line of Scrimmage enforced.

Illegaler snap, Spielverzögerung (der Ball bleibt dead).

Delay of pass, illegales Berühren, Encroachment, Fehlstart, illegal motion, illegaler Lufspielzug, offside, Verstörende Signale, illegaler Blitz, illegales Blitzersignal, Sde line interference, illegale Spielteilnahme.

Fouls durch den Ballträger sind Spotfouls und beinhalten einen Loss of Down.

Illegaler (fVorwärts oder Rückwärts) Pass, springen, diving, flag guarding

Ein illegaler Kick macht den Ball dead und die Strafe wird als Dead Ball Foul durchgeführt.

Fouls während eines Spielzuges werden vom basic Spot durchgeführt.

Illegale Ballübergabe, illegaler fVorwärtspass, illegaler Rückpass, blocking, illegales Deflagging, illegaler kick, illegaler Kontakt, zielen auf einen Gegenspieler, Beeinflussung des Spieles, illegale Spielteilnahme, Unsportlichkeit.

Der Basic Spot ist nach dem 2 & 1 Prinzip der schlechteste Spot. Für Offense Fouls bedeutet das die schlechteste Wahl zwischen der Scrimmage Line und dem Spot of Foul.

Für Defense Fouls bedeutet das die schlechteste Wahl zwischen dem Dead Ball Spot und dem Previous Spot.

Live Ball Fouls durch beide Mannschaften während eines Spielzuges heben sich gegenseitig auf und der Versuch wird wiederholt.

Erläuterung: Die Mannschaft die zuletzt in Ballbesitz ist kann sich aufhebende Fouls ablehnen um in Ballbesitz zu bleiben wenn es vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat. Das Foul der zuletzt im Ballbesitz befindlichen Teams wird enforced (Clean Hands Rule).

Fouls durch die Mannschaft die zuletzt im Ballbesitz ist und bevor es in einem Spielzug zu einem Ballbesitzwechsel kommt, heben sich auf und der Versuch wird wiederholt (Dirty Hands Prinzip).

Für Fouls nach einem Ballbesitzwechsel wird der Dead Ball Spot zum Basic Spot von dem die Strafe durchgeführt wird. Das Prinzip des schlechtesten Spots findet nur Anwendung beim letzten Lauf des

Flag Football Regeln des AFVD 2014

Spielzuges Hier wird unterschieden zwischen dem Spot of Foul und dem Dead Ball Spot (Clean Hands Prinzip).

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 ist die einzige Instanz die Punkte vergibt. Seine Entscheidungen hinsichtlich der Regelauslegung und der Punkte sind endgültig.

b. Der Referee überprüft die Spielbedingungen und meldet Unstimmigkeiten an das Spielmanagement, Trainer und die anderen Schiedsrichter.

c. Der Referee befindet abschließend über die Legalität von Ausrüstungsgegenständen der Spieler.

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 verkündet die Strafen und stellt sicher, dass die auf dem Feld befindlichen Mannschaftskapitäne die Auswirkungen ihrer Entscheidung verstehen.

f. Der Referee überwacht das Positionieren des Balles wenn eine neue Angriffsserie zuerkannt wurde.

g. Der Referee ist verantwortlich für die Anzahl der Timeouts die jeder Mannschaft zur Verfügung stehen und er soll die Verantwortlichen der Mannschaften darüber informieren wenn das letzte Timeout jeder Spielhälfte genutzt wurde.

h. Der Referee wird die Trainer beider Mannschaften über Disqualifikationen von Spielern informieren.

i. Der Referee zählt vor dem Beginn jedes Spielzuges die Anzahl der Offense Spieler.

j. 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 ist 7 Yards tief auf der Spielfeldseite gegenüber dem Downmarker.

Artikel 2. Zuständigkeiten

- a. Der Field Judge ist für die Spielzeit und für die Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Field Judge zählt die Anzahl Defense Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Field Judge überwacht seine Seitenline.
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line auf seiner Seite überquert hat, überwacht der Field Judge 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 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 Seitenline..... 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

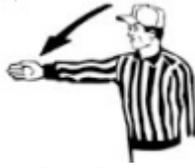
Spieler ohne die erforderliche Ausrüstung verlässt nicht das Feld..... 3 9-3-2

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>

INTERPRETATIONEN DER REGELN

Eine Regelauslegung, oder eine anerkannte Regelung (AR) ist eine offizielle Entscheidung, die auf einer Sachdarstellung basiert. Sie dient dazu, den Geist und die Anwendung der Regeln zu illustrieren.

AR 1-3-2 Illegale Ausrüstung

I. Ein oder mehrere Spieler eines Teams tragen sehr weite Hosen oder Trikots

REGELUNG: Illegale Ausrüstung. Diese Art von Hosen und Trikots sind für das Spiel nicht notwendig. Es ist offensichtlich, dass die Spieler versuchen sich einen Vorteil zu verschaffen.

AR 3-2-4 Starten der Uhr

I. Während der letzten 2 Minuten einer Halbzeit wurde die Uhr angehalten und ein First Down zugesprochen.

REGELUNG: Die Uhr startet auf Snap

II. Der Pass ist unvollständig und der Ball rollt weit vom Spielfeld weg. Keiner der Spieler hilft den Schiedsrichtern, den Ball zurück zur Scrimmage Line zu bringen.

REGELUNG: Der Referee sollte die Uhr nach eigenem Ermessen anhalten. Die Uhr startet auf Ballfreigabe.

AR 5-1-1 Eine Serie zuerkennen

I. 2 & Mitte an der 19-Meterlinie. Der Lauf endet an der Mittellinie. Der Ball wird so positioniert, dass seine Spitze 2 cm in die 8 cm weite Mittellinie ragt.

REGELUNG: Kein First Down. Die Mitte des Spielfeldes ist in der Mitte der Mittellinie. Würde der Ball 6 cm in die Mittellinie ragen, so wäre es ein First Down.

II. 1 & Goal an B's 19-Meterlinie. Der Quarterback wird an A's 23-Meterlinie gesackt.

RULING: 2 & goal an A's 23-Meterlinie. Kein neues First Down möglich.

Nächster Versuch: Team A vollständiger Pass an B's 13-Meterlinie.

REGELUNG: 3 & Goal an B's 13-Meterlinie. Es wird keine neue Serie zugesprochen.

AR 6-1-1 Illegaler Kick

I. 4 & Mitte an A's 9-Meterlinie. Der Quarterback führt einen Punt durch um sich vom Ball zu trennen.

REGELUNG: Strafe für illegalen Kick. Der Ball wird tot. Die Serie endet durch Turnover on Downs. Die Strafe wird von der neuen Scrimmage Line abgeschrieben. 1 & Mitte von der generischen 10-Meterlinie.

AR 7-1-3 Illegal Run

I. 2 & Mitte an A's 24,5-Metrrlinie. Der Quarterback macht einen Schritt vorwärts und hält den Ball über die Mittellinie bevor seine Flagge gezogen wird.

REGELUNG: Kein First Down. Strafe für illegalen Lauf. 2 & Mitte an A's 19,5-Meterlinie.

ANMERKUNG: Dieselbe Regelung gilt für die Goal Line. Technisch wäre es dann ein illegaler Lauf in der No Running Zone.

II. 2 & Mitte an A's 19-Meterlinie. Der Quarterback läuft zur Seite, tritt nach vorne über die Scrimmage Line und seine Flagge wird von einem Verteidiger gezogen, der beim Snap weniger als 7 Meter jenseits der Scrimmage Line positioniert war, bevor er einen Pass werfen kann.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Lauf. Keine Strafe für Illegalen Blitz. Wenn der Quarterback die Scrimmage Line überschreitet (R 2-3-2) haben alle Verteidiger das Recht, die Flagge des Läufers zu ziehen. 2 & Mitte an A's 14-Meterlinie.

ANMERKUNG: Ein technisches Überqueren der Scrimmage Line durch den Verteidiger beim ziehen der Flagge wird dabei ignoriert.

III. 2 & Goal an B's 4-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass der durch einen Defense Spieler hinter der Scrimmage Line abgefälscht wird. Der Quarterback fängt den Ball und läuft in die Endzone.

REGELUNG: Touchdown, Kein illegaler Lauf. Ein Pass der von einem Verteidiger berührt wurde gilt als Vorwärtspass-Spielzug. (R 2-3-3).

AR 7-1-4 Blitzler

I. Ein Defense Spieler (#46), stellt sich 6 m jenseits der Scrimmage Line auf und hebt seine Hand.

REGELUNG: Strafe für Illegales Blitz Signal.

ANMERKUNG: Es sollte versucht werden, den Spieler vor dem Snap zu informieren, z.B. „Nummer 46, du stehst nur 6 Meter hinter der Scrimmage Line“. Wenn der Spieler seine Position vor dem Snap korrigiert ist es kein Foul. Wenn der Spieler blitzt ohne vorher seine Position zu korrigieren hat er kein RoW zum Quarterback und es ist ein Foul.

II. Ein Verteidiger der 7 Meter jenseits der Scrimmage Line steht hebt seine Hand nur für den Bruchteil einer Sekunde oder hebt seine Hand nur bevor der Snapper den Ball berührt oder hebt seine Hand nur auf Schulterhöhe.

REGELUNG: In allen Fällen ungültiges Signal (R 2-2-6). Wenn der Spieler blitzt hat er kein RoW zum Quarterback. Kein Foul.

III. 3 oder mehr Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal um RoW zum Quarterback zu erhalten.

REGELUNG: Strafe für Illegales Blitz Signal. Keiner der Blitzler erhält ein RoW.

IV. 2 Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal um ein RoW zu erhalten. Vor dem Snap senkt einer von ihnen seine Hand und danach hebt ein anderer Verteidiger der 7 Meter jenseits der Scrimmage Line steht seine Hand in einem deutlichen Signal und lässt sie während der letzten Sekunde vor dem Snap erhoben.

REGELUNG: keine Strafe für Ungültiges Blitz Signal. Die beiden Blitzler die zuletzt das Signal geben erhalten das RoW.

AR 7-2-1 Rückpass

I. 2 & Mitte an A´s 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass aus seiner Zone ins Aus um einen Sack zu vermeiden.

REGELUNG: Keine Strafe aber Safety.

II. 2 & Mitte an A´s 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Rückwärtspass von der 1-Meterlinie ins Aus um einen Sack zu vermeiden.

REGELUNG: Keine Strafe. Nächster Versuch: 3 & Mitte an A´s 1-Meterlinie.

III. 2 & Mitte an A´s 13-Meterlinie. Der Läufer verliert die Kontrolle über den Ball absichtlich (Pass) oder unabsichtlich (Fumble) an A´s 20-Meterlinie und der Ball berührt den Boden an A´s 16-Meterlinie.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Rückwärtspass. Nächster Versuch: 3 & Mitte an A´s 15-Meterlinie. Es ist unerheblich, ob es durch eine Pass oder durch einen Fumble zum Pass kam.

ANMERKUNG: Es wäre das selbe Ergebnis, wenn der Ball an A´s 24-Meterlinie den Boden berührt hätte (Vorwärtspass).

IV. 2 & Mitte an A´s 13-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass auf A´s 20-Meterlinie. Der Receiver fängt den Pass in der Luft und wirft ihn zurück zu seinem Mitspieler an A´s 16-Meterlinie der über die Mitte zu einem First Down läuft.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Rückwärtspass. Nächster Versuch: 3 & Mitte an A´s 15-Meterlinie. Der Receiver hat den Ball in Besitz bekommen, auch wenn der Pass nicht vollständig war da der Spieler den Boden nicht berührt hat.

AR 7-3-1 Vorwärtspass

I. 2 & Mitte an A´s 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Vorwärtspass aus seiner Endzone auf den Boden um einem Sack zu entgehen. at the 3-yd-line.

REGELUNG: Kein Foul. Im Flagfootball gibt es kein Intentional Grounding. Nächster Versuch: 3 & Mitte an A´s 3-Meterlinie.

II. 2 & Mitte an A´s 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Line einen hohen Vorwärtspass und fängt seinen eigenen Pass an A´s 10-Meterlinie (Complete Pass).

REGELUNG: Strafe für Illegales Berühren. Der Quarterback darf seinen eigenen Pass nur fangen, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. (R 7-2-4). Nächster Versuch: 3 & Mitte an A´s 7-Meterlinie.

III. 2 & Mitte an A´s 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Line einen Vorwärtspass. Der Pass wird von einem anderen Spieler (Defense oder Offense) abgefälscht und fliegt zurück in die Hände des Quarterback.

REGELUNG: Keine Strafe für Illegales Berühren, der Quarterback darf den Ball avancieren (R 7-2-4).

IV. 2 & Mitte an A´s 15-Meterlinie. Der Quarterback weicht dem Run des Blitzers aus, läuft dabei an A´s 17-Meterlinie und wirft einen vollständigen Pass zu A´s 23-Meterlinie.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Lauf, 5 Meter von der Scrimmage Line (R 7-1-3). Strafe für Illegalen Vorwärtspass, 5 Meter vom Spot of Foul & Loss of Down. Die Defense hat die Wahl: 2 & Mitte von A´s 10-Meterlinie oder 3 & Mitte von A´s 12-Meterlinie.

V. Zwei gegnerische Spieler kommen beide in den Besitz eines Passes während sich beide in der Luft befinden. Beide Spieler landen im Spielfeld auf dem Boden.

RULING: Gleichzeitiges Fangen. Der Ball wird dem passenden Team zugesprochen (R 2-10-3).

VI. Ein Spieler fängt den Ball in der Luft. Er fasst den Ball fest mit beiden Händen. Als er wieder am Boden aufkommt berührt die Spitze des Balls den Boden vor einem Körperteil des Spielers. Er behält sichere Kontrolle über den Ball und verliert diesen auch nicht, als er im Spielfeld zu Boden geht.

RULING: Vollständiger Pass.

VII. Ein Spieler der sich in der Luft befindet erreicht einen Pass. Er hält den Ball fest in seinen Händen und irgendein Körperteil berührt den Boden inbounds. Gleichzeitig mit dem Aufkommen auf den Boden, wird der Ball frei und nach einer Sekunde Bemühungen erhält der Receiver wieder Kontrolle über den Ball

REGELUNG: Vollständiger Pass

VIII. Ein Spieler der sich in der Luft befindet erreicht einen Pass. Er hält den Ball fest in seinen Händen und der Ball oder ein Körperteil berührt den Boden inbounds. Gleichzeitig mit dem Aufkommen auf den Boden, wird der Ball frei und berührt den Boden.

REGELUNG: Unvollständiger Pass. Ein Spieler der sich in der Luft befindet muss die Kontrolle über den Ball behalten wenn er auf den Boden kommt, um einen Pass zu vervollständigen.

IX. Ein Offense Spieler fängt den Ball in der Luft und bevor er auf den Boden zurück kehrt berührt ein Defense Spieler ihn, wodurch er den Ball verliert. Der Ball fällt anschließend auf den Boden.

REGELUNG: Unvollständiger Pass und Defense Passbehinderung. Der Pass war unvollständig und das Foul passierte während der Ball in der Luft war.

X. Ein Offense Spieler auf der rechten Seite des Feldes wird von einem Defender berührt bevor der Ball vom Quarterback geworfen wurde. Der Pass wird auf der linken Seite unvollständig.

REGELUNG: Illegale Berührung durch die Defense. Es ist ein Foul den Gegner zu berühren egal ob der Ball zu ihm geworfen wird oder nicht.

XI. Ein Offense Spieler fängt den Ball in der Luft und noch in der Luft wirft er einen Rückpass zu einem anderen Offense Spieler. Der zweite Offense Spieler advanced den Ball einige Meter.

REGELUNG: Legaler Spielzug. Der Pass wird erst durch den zweiten Spieler und dessen Berührung mit dem Boden vollständig (R 2-10-3)

A.R. 8-3-2 Strafen bei einem Try

I. Bei einem 1- Punkte-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 10-Meter-Linie wiederholt

REGELUNG: Die Offense kann einen Pass oder einen Lauf für einen Punkt machen.

II. Bei einem 2-Punkte-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 7-Meter-Linie wiederholt.

REGELUNG: Die Offense kann einen Pass oder einen Lauf für 2 Punkte machen.

III. Bei einem 1-Punkt-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 2,5-Meter-Linie wiederholt

REGELUNG: Die Offense kann nur einen Pass für 1 Punkt machen

IV. Bei einem 2-Punkte-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 2-Meter-Linie wiederholt.

REGELUNG: Die Offense kann nur einen Pass für 2 Punkte spielen.

V. Während eines Try begeht der Ballträger einen Flaggschutz an der 3-Meter-Linie und Punktet anschließend.

REGELUNG: Die Strafe für Flaggschutz beinhaltet einen Lost of Down. Keine Punkte, der Try endet.

A.R. 8-4-1 Safety

I. 2. & Mitte an der 7-Meter-Linie. Ein Blitzler ergreift die Hose des Quarterbacks in der Endzone. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Vorwärtspass.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Kontakt (Halten) abgeschritten von der 7-Meter-Linie. Der nächste Spielzug 2. & Mittel an der 17-Meter-Linie.

II. 2. & Mitte an der 7-Meter-Linie. Der Quarterback steht in der Endzone und hält den Ball über seine Flagge als der Defender versucht diese zu ziehen. Der Defendes verpasst die Flagge und der Quarterback wirft einen vollständigen Pass über 14-Meter.

REGELUNG: Die Strafe für den Flaggschutz wird in der Endzone bestraft. Safety.

A.R. 9-1-1 Right of Place, Right of Way

I. Ein Defense Spieler stellt sich direkt an der Line of Scrimmage vor oder in der Nähe eines Receiver auf (Man Verteidigung).

REGELUNG: Der Receiver muss auf den ersten Schritten den Kontakt vermeiden, weil der Defender das Right of Place hat. Wenn der Defender sich bewegt verliert er das Right of Place und er muss der Offense den Raum für eine Pass Route geben.

II. Ein Defense Spieler stellt sich an der Line of Scrimmage vor einem Receiver auf. Beim Snap bewegt er sich sofort nach innen und kollidiert mit dem Receiver, der ebenso durch die Mitte geht.

REGELUNG: Illegaler Kontakt von der Defense. Mit der Bewegung verliert der Defender das Right of Place und ist verantwortlich für die Kollision. Der Receiver hat den Raum wo der Defender steht zu meiden, aber nicht vorherzusehen, wo der Defender sich hinbewegt.

III. Ein Defense Spieler spielt seine Zone und schaut auf den Quarterback. Ein Offense Spieler kreuzt das Feld und trifft ihn mit Absicht von hinten.

REGELUNG: Targeting von der Offense. Auch mit dem Right of Way ist es für die Offense nicht erlaubt auf einen Gegner zu zielen und zu treffen. (R. 9-1-2)

IV. Ein Defense Spieler drängt den Ballträger über die Seitenlinie. Der Ballträger versucht inbounds zu bleiben indem er seine Laufrichtung beibehält, wodurch er den Defender berührt.

REGELUNG: Illegaler Kontakt durch den Ballträger. Der Ballträger hat den Kontakt zu vermeiden. Er hat kein Right of Way.

V. Zwei Defense Spieler zwingen den Ballträger zwischen sich. Der Ballträger versucht sich durch die beiden Defender durchzuzwängen und berührt dabei die Defender.

REGELUNG: Illegaler Kontakt durch den Ballträger. Der Ballträger hat den Kontakt zu vermeiden auch wenn er dadurch den Spielzug stoppen muss.

A.R. 9-1-1 Der Blitzer

I. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gab, rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback und ein Receiver auf einer In-Route muss um ihn herumlaufen.

REGELUNG: Keine Strafe. Ein Receiver muss dem Blitzer das Right of Way geben. Wenn da kein Signal gegeben worden wäre, würde es ein Defense Foul für Blocking sein.

II. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gab, rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback und ein Receiver auf einer In-Route blockt oder berührt ihn.

REGELUNG: Strafe für Blocken (5Meter) oder illegaler Kontakt (10 Meter) gegen die Offense. Der Offense Spieler hat die Linie der Blitzer einzuplanen.

III. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gab, rennt nach dem Snap langsam auf den Quarterback und ein Receiver auf einer In-Route muss um ihn herumlaufen oder berührt ihn.

REGELUNG: Strafe für Blocken gegen die Defense. Ein Blitzer hat das Right of Way nur wenn er schnell rennt (R 2-2-6), der Offense Spieler muss eine Möglichkeit haben die Linie der Blitzer einzuplanen.

IV. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt auf den Quarterback und als der Quarterback nach außen ausweicht verändert der Blitzer seine Richtung.

REGELUNG: Der Blitzer verliert das Right of Way, wenn er seine Richtung verändert. Er hat aufzupassen, dass er keinen Receiver blockt nachdem er die Rushing Linie verändert.

V. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gab, rennt in den noch immer stehenden Snapper.

REGELUNG: Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Das Right of Place hat mehr Wert als das Right of Way. (R 2-13-2)

VI. Ein Blitzer, der ein eindeutiges Signal gab, rennt auf die Scrimmage Line zu und bleibt stehen bevor er diese überquert.

REGELUNG: Keine Strafe. Der Blitzer muss nicht die Line of Scrimmage überqueren, aber er verliert damit das Right of Way und muss anschließend den Offense Spielern ausweichen.

VII. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzers, der ein eindeutiges Signal gab. Der Blitzer versucht den Kontakt zu vermeiden aber rennt trotzdem in den Receiver.

REGELUNG: Strafe für illegalen Kontakt (10 Meter) gegen die Offense.

VIII. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzers, der ein eindeutiges Signal gab. Der Blitzer versucht nicht den Kontakt zu vermeiden und rennt in den Receiver.

REGELUNG: Strafe für Blocken (5 Meter) gegen die Offense und Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Die Fouls heben sich auf.

IX. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und berührt diesen mit seiner Hand an der Hüfte.

REGELUNG: Keine Strafe für diese Berührung, weil ein Kontakt eine Auswirkung haben muss.

X. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und drückt ihn mit der Hand an der Hüfte. Der Quarterback muss 2 Schritte machen um wieder Balance zu erhalten.

REGELUNG: Strafe für Illegalen Kontakt durch die Defense.

XI. Der Blitzler stoppt als der Ball die Hand des Quarterback verlassen hat. Durch die natürliche Wurfbewegung des Quarterback kommt es durch einen Schritt zu einem Kontakt mit dem Blitzler.

REGELUNG: Keine Strafe für den Kontakt. Beide Spieler stehen und haben das Right of Place.

XII. Der Blitzler springt senkrecht ab während der Quarterback den Passversuch beginnt. Während des Wurfes macht der Quarterback 3 Schritte vorwärts und baut so einen Kontakt zum Blitzler auf.

Regelung: Strafe für einen illegalen Kontakt durch die Offense. Der Blitzler hat auch während eines senkrechten Sprunges das Right of Way. Wenn der Schwung des Sprunges den Blitzler in Kontakt zum Quarterback bringt ist dies ein Defense Foul.

XIII. Der Blitzler springt vorwärts um den Ball ab zu wehren als der Quarterback beginnt den Pass zu werfen. Der Blitzler berührt den Ball bevor dieser die Hand des Quarterbacks verlässt oder berührt den Arm des Quarterbacks nachdem der Ball die Hand des Quarterbacks verlassen hat.

Regelung: Strafe für Zielen weil der Punkt des Angriffes war der Ball in Besitz eines Spielers (R 9-1-2).

AR 9-2-2 Flag pulling

I. Der Ballträger bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte während ein Defender versucht dessen Flagge zu ziehen. Während dieser Aktion kommt es zu keinem Kontakt.

Regelung: Strafe für Flag Guarding. Es muss kein Kontakt vorliegen um die Defense daran zu hindern die Flagge zu ziehen. Das Bewegen des Balles und oder der Hand vor der Flagge reicht aus.

II. Der Ballträger bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte während ein Defender versucht dessen Flagge zu ziehen. Der Defender verfehlt die Flagge weit.

Regelung: Keine Strafe. Es ist die Möglichkeit des Flag Pulls notwendig um die Aktion des Ballträgers zu einem Foul werden zu lassen.

III. Der Ballträger läuft direkt auf den Defender zu. Kurz vor dem Defender bewegt der Ballträger seinen Oberkörper deutlich in Richtung Boden.

Regelung: Strafe für Diving (R 2-12-2). Der Defender muss dem nun gesenkten Kopf des Ballträger ausweichen was einen Flag Pull erheblich erschwert.

IV. Der Ballträger läuft direkt auf den Defender zu. Kurz vor dem Defender macht sich der Ballträger lang um durch die ausgestreckten Arme eine bessere Feldposition zu erreichen bevor die Flagge gezogen wird.

Regelung: Strafe für Flag Guarding. Der Defender muss dem Ball ausweichen was das Erreichen der Flagge erschwert.

V. Der Ballträger wird von einem Defender verfolgt. Kurz vor dem ziehen der Flagge durch den Defender streckt der Ballträger den Ball nach vorn um dadurch einen Raumvorteil zu erreichen.

Regelung: Keine Strafe. Für das Ziehen der Flagge von hinten ergibt kein Nachteil für den Defender.

VI. Der Blitzler zieht sehr kurz nachdem der Ball geworfen wurde dem Quarterback die Flagge.

Regelung: Keine Strafe für illegales Flaggen ziehen. Die Defense hat das Recht den angesetzten Versuch des Flaggen ziehen durchzuführen.

VII. Nachdem der Quarterback den Pass geworfen hat führt der Blitzler seinen Angriff fort und zieht die Flagge des Quarterbacks.

Regelung: Strafe für illegalen Flag Pull. Dieses Vorgehen nimmt dem Quarterback die Möglichkeit weiter am Spielzug teilzunehmen.

VIII. Der Defender zieht genau in dem Moment in dem der Receiver den Ball berührt dessen Flaggen. Der Receiver berührt den Ball und kann diesen erst nach erneutem Nachfassen unter Kontrolle bringen.

RULING: Keine Strafe für einen illegalen Flag Pull. Der Defender kann den Fang des Balles unterstellen, was den Receiver zum Ballträger machen würde. Er muss nicht auf den Fang des Balles warten.

AR 10-2-4 Sich aufhebende Fouls

I. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Vorwärtspass oder eine Interception zur 15 Yard Linie. Vor dem Fang blockt der Snapper den legalen Blitzler an der 10 Yard Linie während ein Defender einen legalen Receiver an der 15 Yard Linie blockt.

Regelung: Offsetting Penalties. Der Versuch wird wiederholt.

II. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 15 Yard Linie welche bis zur 6 Yard Linie getragen wird. Vor dem Fang blockt der Snapper den Blitzler an der 7 Yard Linie. Nach dem Fang blockt der Blitzler den Snapper an der 12 Yard Linie.

Regelung: Die Defense kann das Foul der angreifenden Mannschaft ablehnen und den Ballbesitz erhalten. Basic Spot für die Strafdurchführung der Defense ist hier der Spot of Foul. 1 & Goal von der 17 Yard Linie.

III. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 15 Yard Linie welche bis zur 6 Yard Linie getragen wird. Vor dem Fang blockt ein Defender einen legalen Receiver an der 10 Yard Linie. Nach dem Fang hält der Snapper den Ballträger fest.

Regelung: Offsetting Penalties. Der Versuch wird wiederholt.

AR 10-3-1 Basic Spot Enforcement Offense Fouls

I. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück in die Endzone und dort wird ihm die Flagge gezogen. Der Snapper blockt den Blitzler an der 10 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Line, 2. bis zur Spielfeldmitte von der 3,5 Yard Linie. Das Ablehnen des Fouls führt zu einem Safety.

II. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und dort wird ihm die Flagge gezogen. Der Snapper blockt den Blitzler in der Endzone.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul. Da das Foul in der Endzone stattfand wird die Strafdurchführung von dort durchgeführt. Ergebnis ist ein Safety. Ein Ablehnen der Strafe ergibt den 3. bis zur Spielfeldmitte von der 1 Yard Linie.

III. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und dort wird ihm die Flagge gezogen. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, hier die 5 Yard Linie. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 2,5 Yard Linie. Ein Ablehnen des Fouls ergibt den 3. zur Spielfeldmitte von der 1 Yard Linie.

IV. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der an der 15 Yard Linie gefangen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von der 5 Yard Linie. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 2,5, Yard Linie. Ablehnen des Fouls ergibt den 3. bis zur Spielfeldmitte von der Yard Linie.

V. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der an der 15 Yard Linie gefangen wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler an der 20 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 3,5 Yard Linie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. zur Spielfeldmitte von der 15 Yard Linie.

VI. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler in der Gegnerischen Endzone.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2 zur Spielfeldmitte von der 3,5 Yard Linie.

VII. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der unberührt auf den Boden oder ins Seitenaus geht. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 3,5 Yard Linie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie.

VIII. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der unberührt auf den Boden oder ins Seitenaus geht. Der Snapper blockt den Blitzler an der 10 Yard Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 3,5 Yard Linie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie.

AR 10-3-1 Basic Spot Enforcement Defense Fouls

I. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück in die Endzone und dort wird ihm die Flagge gezogen. Der Snapper wird durch einen Defender an der 10 Yard Linie geblockt.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 12 Yard Linie.

II. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und dort wird ihm die Flagge gezogen. Der Snapper wird von einem Defender an der 5 Yard Linie geblockt.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von der 7 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 12 Yard Linie.

III. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der an der 15 Yard Linie gefangen wird. Der Snapper wird von einem Defender in der gegnerischen Endzone geblockt.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von der 15 Yard Linie. 2. zur Spielfeldmitte von der 20 Yard Linie.

IV. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der an der 15 Yard Linie gefangen wird. Der Snapper wird durch einen Defender an der 20 Yard Linie geblockt.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von der 15 Yard Linie 2. zur Spielfeldmitte von der 10 Yard Linie.

V. 2. bis zur Spielfeldmitte von der 7 Yard Linie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1 Yard Linie und wirft einen Vorwärtspass der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper wird durch einen Defender an der gegnerischen 10 Yard Linie geblockt.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot (Gegnerische Goal Line), Strafdurchführung auf den Try. Die erzielten Punkte zählen.