

2020

Regeln Flag Football 5on5



AFVD

Impressum

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.

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

Flag Football Regeln

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

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

Das Flag Football Regelbuch deckt alles ab, um Flag Football spielen zu können, ohne die Tackle Regeln kennen zu müssen. Das Tackle-Regelbuch wird lediglich benötigt, wenn genaue Spezifikationen nachgelesen werden müssen (z.B. Spezifizierungen des Balls).

Als Trainer oder Schiedsrichter müssen Sie die Flag Football Regeln komplett verstehen.

Der Football Code der IFAF Tackle Football Regeln ist ein integraler Bestandteil der Flag Football Regeln.

Flag Football ist ein kontaktloser Sport. Blocken, Tackeln und Kicken sind nicht erlaubt.

Der grundlegende Aspekt von Flag Football ist es, dass Kontakt vermieden wird.

Der Runner darf nur legale Flaggen und Taktiken verwenden (z.B. Spinning), um einen Gegenspieler daran zu hindern an die Flaggen zu gelangen. Im Gegenzug muss der Flaggenziehende alles mögliche dafür tun, um einen Kontakt beim Ziehen der Flagge des Gegenspielers zu vermeiden.

Bei Fragen zu Interpretationen der Regeln können Sie sich an [Christoph Kämpfe](#) wenden.

Die Regeln gelten ab dem 01.01.2020 solange, bis neue Regeln in Kraft gesetzt werden.

Genehmigungsvermerk: Genehmigt durch das Präsidium des AFVD am xx.xx.2019

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 (ohne die Endzonen) 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. Die Abmessungen der Sicherheitszone dürfen nicht verändert werden. Es ist möglich, die Feldlänge und die Feldbreite zu reduzieren oder zu erweitern (Die Endzonen dürfen maximal 9,15m (10 Yards) haben). Es ist nicht möglich, die Feldlänge zu reduzieren und die Feldbreite zu erweitern oder umgekehrt. Es wird empfohlen, dass, falls die Feldlänge verändert wird, die Feldbreite um die Hälfte der Längenänderung geändert wird. Dadurch bleiben die relativen Felddimensionen erhalten.
- R 1-1-1 Minimale Feldmarkierungen sind Seitenlinien, Goal Lines und Endlinien.
- R 1-1-1 Pylonen oder Abdeckscheiben werden als Markierungen nur empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Down Marker wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Score Board wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Die Teamaufstellung kann aus mehr als 15 Spielern bestehen.
- R 1-1-1 Die Teams können aus Spielern unterschiedlichen Geschlechts 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 Plopp Faggen verwendet werden. Diese werden allerdings empfohlen.
- R 1-3-1 Der Mundschutz eines Spielers darf auch durchsichtig sein.
- R 1-3-2 Eine Kopfbedeckung kann als legal anerkannt werden, wenn diese den Gegner nicht gefährdet oder beleidigt.
- R 3-2-1 Die Spielzeit kann auf Grund des Turniermodus oder des Alters der Spieler geändert werden.
- R 3-2-5 Die Länge des Intervalls, in der die Uhr gestoppt wird, kann von 2 auf 1 Minute reduziert werden.
- R 3-3-2 Die Anzahl der Auszeiten kann geändert werden.

Flag Football in der Halle

Folgende zusätzliche Regeländerungen sind möglich, falls in einer Halle gespielt wird:

- R 1-1-1 Die Felddimensionen dürfen so groß gewählt werden, wie es die entsprechende Spielstätte erlaubt.
- R 1-1-1 Die Feldmarkierungen dürfen aus Pylonen oder Abdeckscheiben bestehen.
- R 1-3-1 Die Schuhe der Spieler müssen flache, nicht-farbige Sohlen haben, die nicht auf den Hallenboden abfärben.
- R 3-2-5 Die Uhr wird nur in der letzten Minute jeder Halbzeit angehalten.

- 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).

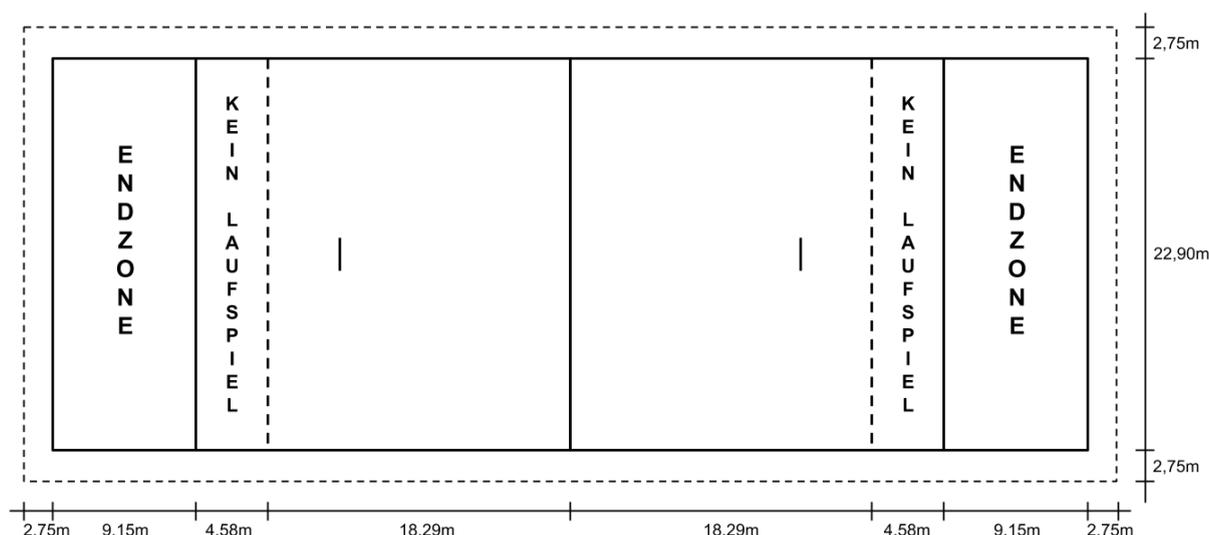
Alle anderen Regeln sind Verhaltensregeln und dürfen nicht verändert werden.

Das Spielfeld

Das Feld ist ein rechteckiges Gebiet mit den im Diagramm dargestellten Abmessungen und Linien. Die Maße sind von den inneren Rändern der Linien genommen (die Goal Line ist ein Teil der Endzone).

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).



Die Breite der Linien soll 10 cm betragen. Die Linie, welche die Kein-Laufspiel-Zone kennzeichnet, soll gestrichelt sein.

Die Markierung für den 2 Punkt-Versuch ist **9,15 m (10 Yards)** von der Goal Line entfernt in der Mitte des Feldes mit einer Breite von 1 m.

Das Sicherheitsgebiet ist der Bereich 2,75 m (3 Yards) außerhalb der Seiten- und Endlinien. Das Sicherheitsgebiet braucht nicht gekennzeichnet zu werden. Wenn zwei Felder nebeneinander liegen, ist die minimale Entfernung zwischen den Feldern 5,50 m.

Feldausrüstung

An den Ecken der 8 Kreuzungen der Seitenlinien mit den Goal Lines und Endlinien sollen Pylonen oder Abdeckscheiben platziert werden.

Darüber hinaus können Abdeckscheiben an den Kreuzungen der Seitenlinien mit der Mittellinie und den Linien der Kein-Laufspiel-Zone platziert werden.

Ein Down-Indikator soll 1,80 m außerhalb einer der Seitenlinie verwendet werden gegenüber der Haupttribüne.

Ein sichtbares Score Board soll in der Nähe des Feldes verwendet werden.

ABSCHNITT 1. Allgemeine Bestimmungen

ARTIKEL 1. Das Spiel

Das Spiel wird zwischen 2 Teams von jeweils nicht mehr als 5 Spielern auf einem rechteckigen Feld und mit einem regulären Ball gespielt. Details zum Feld stehen unter "[Das Spielfeld](#)".

Die Teamaufstellungen bestehen in einem internationalen Spiel aus einem Maximum von 15 Spielern (5 Feldspieler, 10 Ersatzspieler).

Ein Team kann mit einem Minimum von 4 Feldspielern spielen. Wenn weniger als 4 Feldspieler verfügbar sind, wird das Spiel gegen das Team gewertet, welches außer Stande ist mehr als 4 Spieler zu stellen. Ein Team darf in internationalen Spielen nur aus Spielern des selben Geschlechts bestehen.

ARTIKEL 2. Sieger und finales Ergebnis

Jedes Team erhält die Gelegenheit, den Ball durch Lauf- oder Passspielzüge über die Goal Line des anderen Teams zu befördern. Den Teams werden Punkte gemäß der Regel zuerkannt und das Team, das am Ende des Spiels einschließlich Extraperioden die meisten Punkte erzielen konnte, ist der Sieger des Spiels.

ARTIKEL 3. Aufsicht

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

ARTIKEL 4. Trainer und Teamkapitäne

Jedes Team nennt den Schiedsrichtern maximal 2 Spieler als Teamkapitäne und maximal 2 Trainer.

ABSCHNITT 2. Der Ball

ARTIKEL 1. Spezifikationen

Der Spielball ist ein neuer oder fast neuer Ball aus Leder von regulärer Größe, Gewicht und Druck. Der Ball darf in keiner Weise verändert werden. Jedes Team kann ihren 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. Die Bälle brauchen nicht aus Leder zu sein.

ABSCHNITT 3. Ausrüstung

ARTIKEL 1. Legale Ausrüstung

Spieler von gegnerischen Teams müssen Trikots tragen, deren Farben sich unterscheiden. Wenn zwei Teams ähnliche Trikots tragen, hat das Heimteam die Wahl, welches Team die Trikots wechseln muss.

- a. Spieler eines Teams müssen Trikots derselben Farbe und Designs tragen. Die Trikots müssen den Oberkörper bedecken und in die Hose gesteckt sein. Sie müssen auf dem Rücken mit arabischen Ziffern (Mindesthöhe 15 cm) versehen sein, die sich vom Trikot abheben. Alle Spieler eines Teams müssen unterschiedliche **ganze** Zahlen von 1 bis 99 haben. Die Trikots dürfen nicht getaped oder auf andere Weise zusammengebunden sein.
- b. Die Spieler eines Teams müssen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs tragen, die keine Taschen, Pressknöpfe oder Sicherheitsklammern aufweisen. Die Spieler dürfen ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen. [AR 1-3-1](#)
- c. Die Spieler eines Teams müssen enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp-Flaggen tragen. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten seiner Hüfte sitzt. Die Flaggen 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 keinsten Weise durch das Trikot des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen dürfen nur eine Farbe haben, die sich von allen Farben der getragenen Shorts oder Hose unterscheiden muss. Spieler, die mit manipulierten Flaggen am Spiel teilnehmen, werden disqualifiziert.
- d. Alle Spieler müssen einen Mundschutz in einer sichtbaren Farbe tragen und kein Teil des Mundschutzes darf mehr als 0,5 Inch (1,25 cm) aus dem Mund 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 von Schulterpad, Helm oder Kopfbedeckung (Kappen, Sturmhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder ähnlich).
- c. Jede Art von Schützern welche andere Spieler gefährden können (z.B. Schulter Pads, Orthesen mit scharfen Kanten).
- d. Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen oder Brillen, die aus nicht bruchsicherem Material gefertigt sind.
- e. Schmuck (muss entfernt oder völlig abgedeckt werden).
- f. Trikoterweiterungen wie Handtücher oder Handwärmer
- 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 beeinträchtigen.
- h. Jegliche elektronischen, mechanischen oder anderen Signalgeräte zum Zweck der Kommunikation mit einem Trainer.

ARTIKEL 3. Trainerzertifikat

Vor dem Spiel teilt der Head Coach den Schiedsrichtern die Teamaufstellung mit und bestätigt, dass alle Spieler die erforderliche, legale Ausrüstungen tragen und informiert wurden, was illegale Ausrüstung darstellt.

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 Spielfelds zwischen den Endlinien und den Goal Lines.

ARTIKEL 4. Kein-Laufspiel-Zone

Die Kein-Laufspiel-Zonen sind die 5-Meterzonen an beiden Enden des Spielfelds vor den Goal Lines.

ARTIKEL 5. Goal Lines

Goal Lines, eine für jedes Team, sind an entgegengesetzten Enden des Spielfeldes einzurichten. Die Goal Line und Goal-Line-Pylonen befinden sich in der Endzone. Jede Goal Line ist Teil einer vertikalen Ebene, die die entsprechende Endzone vom Spielfeld trennt, wenn der Ball berührt wird oder sich im Besitz eines Spielers befindet. Die Ebene erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus. Die Goal Line eines Teams ist diejenige, die das Team verteidigt.

ARTIKEL 6. Mittellinie

In der Mitte zwischen den Goal Lines befindet sich die Mittellinie. Die Line to Gain für eine neue Serie ist in der Mitte des Spielfeldes (d.h. 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 und alles andere (inklusive der Seiten- und Endlinien selber) ist Out-of-bounds.

ARTIKEL 8. Teamzone

Die Teamzone befindet sich außerhalb der Sicherheitszone (2,75 Meter von der Seitenlinie entfernt) und zwischen den Kein-Laufspiel-Linien entlang der Seitenlinie. Das Benutzen von elektronischen Geräten (Headsets, Kameras, Smartphones, etc.) in der Teamzone ist legal.

ABSCHNITT 2. Team- und Spielerbezeichnungen

ARTIKEL 1. Offense und Defense

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. Runner

Der Runner ist ein Spieler, der sich im Besitz eines Live Ball befindet.

ARTIKEL 6. Blitzer

Der Blitzer ist ein Defense-Spieler, der vor dem Snap mit jedem Körperteil mehr als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt ist und ein legales Signal für Wegrecht anzeigt, indem er eine Hand deutlich über den Kopf hebt, während der letzten Sekunde vor dem Snap.

Der Blitzer muss direkt nach dem Snap, schnell und in einer geraden Linie auf den Punkt zu laufen, an dem der Quarterback den Snap erhalten hat, um sein Wegrecht zu behalten. Wenn der Blitzer zu spät startet, langsam läuft, einen anderen Punkt anvisiert, während des Laufens die Richtung ändert oder nicht in Richtung Quarterback läuft, verliert er sein Wegrecht, kann allerdings weiter am Spielgeschehen teilnehmen wie die anderen Defense-Spieler.

ARTIKEL 7. Im Aus

Ein Spieler oder Ball ist im Aus (Out-of-bounds), wenn diese irgendetwas berühren, was sich im Aus befindet.

ARTIKEL 8. Disqualifizierte 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 Spiels, der mit einem legalen Snap beginnt, nachdem der Ball freigegeben wurde. Das 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 Spielgeschehen zwischen den 2 Teams während eines Down.

ARTIKEL 2. Scrimmage Line

Nachdem der Ball freigegeben wurde, ist die Scrimmage Line für das jeweilige Team die Meterlinie und ihre vertikale Ebene, die durch den Punkt des Balls 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 der eigenen Scrimmage Line befunden hat.

ARTIKEL 3. Vorwärtspassspielzug

Ein legaler Vorwärtspassspielzug ist das Intervall zwischen dem Snap und dem Moment, in dem ein legaler Vorwärtspass jenseits der Scrimmage Line gefangen oder abgefangen wird. Ebenso ist jeder hinter der Scrimmage Line geworfene Vorwärtspass ein Vorwärtspassspielzug, der durch die Defense berührt oder unvollständig wird.

ARTIKEL 4. Laufspielzug

Ein Laufspielzug ist jede Live-Ball-Aktion, die kein Vorwärtspassspielzug ist. Vollständige Pässe hinter der Scrimmage Line 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. Ballfreigabe

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 beziehen sich auf die Richtung zu der Endzone des Teams.

ARTIKEL 2. Forward Progress

Forward Progress ist der Begriff, mit dem das Ende der Bewegung (Advancen) des Runners oder eines in der Luft befindlichen Receivers eines Teams bezeichnet wird und bezieht sich auf die Position des am weitesten vorwärts liegenden Endes des Balls, wenn dieser, den Regeln nach, zwischen den Endlinien dead wird (**Dead Ball Spot**).

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

Der Dead Ball Spot ist der Punkt, an dem der Ball dead wird.

ARTIKEL 3. Spot of Foul

Der Spot of 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 Goal Line, 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, Down-Verlust, automatisches First Down oder Disqualifikation. Wenn die Strafe einen Down-Verlust beinhaltet, zählt das Down als eines 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. Downverlust

Downverlust ist eine Abkürzung für *Verlust des Rechts, ein 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. Umgang mit dem Ball

ARTIKEL 1. Ballübergabe

Eine Ballübergabe (Hand Off) ist die erfolgreiche Übergabe des Balls von einem Spieler zu einem Mitspieler, ohne den Ball zu werfen.

Eine angetäuschte Ballübergabe (Fake Hand Off) ist das glaubwürdige Vortäuschen den Ball einem Mitspieler zu übergeben. Ein angetäuschter Pass (Pump Fake oder simulierter Pitch) **oder dass der Runner den Oberkörper zu einem Mitspieler dreht ohne eine Bewegung der Hände** ist keine angetäuschte Ballübergabe.

ARTIKEL 2. Pass

Ein Pass ist jedes absichtliche Werfen des Balls in eine beliebige Richtung **oder den Ball auf den Boden fallen zu lassen. Ein Pass wird daran erkannt, dass kein Spieler für eine kürzere oder längere Phase in Ballbesitz ist.** Ein Pass beginnt mit dem Loslassen des Balls, nachdem dieser während einer absichtlichen Bewegung der Hand oder des Arms sicher kontrolliert wurde.

Ein Pass bleibt solange ein Pass, bis er durch einen Spieler gefangen und damit vollständig, abgefangen oder dead wird.

ARTIKEL 3. Fumble

Ein Fumble ist jede Aktion, außer einem Pass oder einer erfolgreichen Ballübergabe, aus der ein Verlust des Ballbesitzes eines Spielers resultiert.

Ein Fumble ist nur möglich, nachdem ein Spieler Ballbesitz erlangt hat.

ARTIKEL 4. Ballbesitz

Ballbesitz bedeutet festes Halten oder Kontrollieren eines Live Ball.

ARTIKEL 5. Wegschlagen

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

ARTIKEL 6. Kicken

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

ABSCHNITT 10. Pässe

ARTIKEL 1. Vorwärts- und Rückwärtspässe

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

Ein Snap wird zum Rückwärtspass, 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 Scrimmage Line überquert, wenn er zuerst irgendetwas In-bounds und jenseits der Scrimmage Line berührt.

ARTIKEL 3. Catch, Interception

Ein Catch (Fangen) ist die feste Inbesitznahme (Herstellen von Ballbesitz) eines fliegenden Live Ball. Eine 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 im Besitz haben, wenn er den Boden In-bounds mit einem beliebigen Teil seines Körpers berührt und den Ballbesitz aufrechterhalten, wenn er während des Prozess des Fangens den Boden berührt, damit der Pass oder die Interception vollständig ist. Falls der Spieler die Kontrolle über den Ball verliert oder der Ball den Boden berührt, bevor der Pass vollständig ist, ist es kein Catch und der Pass ist unvollständig.

ARTIKEL 4. Sack

Ein Sack ist das Ziehen der Flagge des Quarterbacks **hinter dessen Scrimmage Line**, der in Besitz eines Live Ball ist. Ein Spieler ist in Besitz eines Live Ball, bis er diesen abgegeben oder geworfen hat.

ABSCHNITT 11. Halten, Blocken, Kontakt und **Flaggenziehen**

ARTIKEL 1. Halten

Halten ist das Festhalten 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 **sich bewegender Spieler ohne Wegrecht, der beim Laufen einer Passroute einen Gegenspieler daran hindert zum Runner zu gelangen** oder sich in den Weg des Blitzers bewegt, blockt.

Ein Spieler der still steht (mit Platzrecht) blockt nicht, selbst wenn er sich zwischen dem Runner und dem Gegenspieler oder im Weg des Blitzers befindet.

ARTIKEL 3. Kontakt

Kontakt ist das Berühren eines Gegners mit Beeinflussung. Berühren ohne Beeinflussung ist kein **Foul**.

ARTIKEL 4. Ziehen der Flaggen

Ein Ziehen der Flagge ist das Entfernen einer oder mehrerer Flaggen eines Gegners mit **einer oder mehreren** Händen.

ARTIKEL 5. Flag Guarding

Ein Flag Guarding ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen **Körperteils** (Hand, **Arm** oder Bein) oder des Balls zu verhindern. Das Vorbeugen des Oberkörpers 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, Dipping, Spinning, Hechten

ARTIKEL 1. Springen

Springen ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er **vom Boden abspringt und dadurch die Flaggen ersichtlich an Höhe gewinnen** im Vergleich zum normalen Laufen. Springen ist eine Form von Flag Guarding und ist illegal.

Springen bezeichnet den Versuch eines Läufers, durch ein Abspringen vom Boden und einem daraus resultierenden deutlichen Höhengewinn im Vergleich zum regulären Laufen, ein Ziehen der Flaggen zu verhindern

ARTIKEL 2. Dipping

Dipping ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er die Knie tief beugt und dadurch die Flaggen ersichtlich an Höhe verlieren im Vergleich zum normalen Laufen. Dipping ist legal.

ARTIKEL 3. Spinning

Spinning ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er seinen Körper um die senkrechte Achse dreht. Spinning ist erlaubt, **wenn die Flaggen nicht ersichtlich an Höhe gewinnen**. Spinning kombiniert mit Dipping ist legal. Spinning kombiniert mit Springen ist illegal.

ARTIKEL 4. Hechten

Hechten ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er **seinen Oberkörper beugt, unabhängig von** Springen, **Dipping oder Spinning**. Hechten ist eine Form von Flag Guarding und ist illegal.

ABSCHNITT 13. Platzrecht, Wegrecht

ARTIKEL 1. Platzrecht

Platzrecht wird einem **feststehenden** Spieler zuerkannt, **welcher an seinem Platz mit einer normalen Körperhaltung steht und sich in keine Richtung bewegt**.

Wenn ein Spieler an seinem Standort springt, um einen Pass zu werfen, zu fangen oder dem Gegner eine Flagge zu ziehen, behält er sein Platzrecht.

Platzrecht ist höher zu bewerten als Wegrecht, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ARTIKEL 2. Wegrecht

Wegrecht wird einem sich bewegenden Spieler zuerkannt, der mit normaler Körperhaltung eine Bewegungsrichtung hergestellt hat und diese nicht verändert.

Ein Spieler mit Wegrecht hat ein höheres **Privileg**, als alle anderen Spieler, außer denen mit Platzrecht, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ABSCHNITT 1. Beginn jeder Periode

ARTIKEL 1. Erste Halbzeit

Im Vorfeld eines jeden Spiels muss jedes Team dem Referee maximal 2 Trainer und maximal 2 Teamkapitäne mitteilen.

3 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn muss der Referee in der Spielfeldmitte in Anwesenheit der Teamkapitäne beider Teams eine Münze werfen, wobei er vor dem Wurf der Münze den Teamkapitän des Gastteams anweist, seine Wahl zu treffen.

Der Gewinner des Münzwurfs hat die Möglichkeit den Ball entweder in der ersten oder in der zweiten Halbzeit durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel zu bringen. Falls der Gewinner die erste Halbzeit wählt, bestimmt das andere Team, welche Endzone sie zuerst verteidigen will. Falls der Gewinner die zweite Halbzeit wählt, wählt er zusätzlich welche Endzone er zuerst verteidigen möchte und das gegnerische Team bringt den Ball ins Spiel.

Es gibt keine Kick Offs.

ARTIKEL 2. Zweite Halbzeit

Während der zweiten Halbzeit müssen die Teams die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen, die sie in der ersten Halbzeit nicht verteidigt haben. Das Team, das den Ball nicht in der ersten Halbzeit ins Spiel gebracht hat, bringt den Ball durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel.

ARTIKEL 3. Extraperioden

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

- a. Nach einer Pause von 2 soll der Referee in der Spielfeldmitte einen Münzwurf, wie zu Beginn des Spiels, durchführen.
- b. Der Gewinner des Münzwurfs wählt für jede folgende Extraperiode, ob er mit Offense oder Defense beginnt. Falls der Gewinner mit der Offense startet, wählt das andere Team, welche Endzone es verteidigt. Falls der Gewinner mit der Defense startet, wählt er zusätzlich, welche Endzone er verteidigt.
- c. Es werden keine Teamauszeiten gewährt.
- d. Die erste Extraperiode besteht aus zwei Serien, wobei jedes Team den Ball jeweils durch einen Snap an der Mittellinie für eine Serie von Downs ins Spiel bringt. Sollte die Defense während der ersten Serie Punkte erzielen, außer bei einem Try, dann ist die Extraperiode beendet.
- e. Jedes Team behält während einer Serie den Ball solange, bis es punktet (inklusive Try) oder erfolglos ist. Der Ball bleibt nach einem Teamballbesitzwechsel live bis er für dead erklärt wird. Auch bei einem weiteren Teamballbesitzwechsel endet die Serie.
- f. Wenn nach der ersten Extraperiode (mit 2 Serien) der Spielstand immer noch unentschieden ist, werden die folgenden Extraperioden als 1-Punkt-Try von der 5-Meterlinie ausgespielt. Die Extraperioden enden, sobald der Spielstand nach einer Extraperiode nicht mehr unentschieden ist oder die Defense während der ersten Serie punktet.
- g. Das Team, das während der regulären Spielzeit und den Extraperioden die größere Anzahl an Punkten erzielt, wird zum Gewinner erklärt.

ARTIKEL 4. Turnier Tiebreak-System

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

1. Direkter Vergleich, falls jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
2. Punktedifferenz im direkten Vergleich, falls jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
3. Erzielte Punkte im direkten Vergleich, falls jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
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 kein Live Ball Foul ereignet (ohne Downverlust), für das die Strafe angenommen wird. Wenn während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, sich aufhebende Fouls ereignen, wird das Down wiederholt.

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

[Zeichen: Ende einer Spielperiode, [S14](#)]

ARTIKEL 3. Zeitnahmevorrichtung

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

ARTIKEL 4. Starten der Uhr

Wenn die Spielzeituhr durch die Regeln angehalten wird, muss sie wieder gestartet werden, wenn der Ball **das nächste Mal** legal gesnappt wird.

Ausnahme: Die Spielzeituhr startet auf Ballfreigabe, wenn sie nach Ermessen des Referees angehalten wurde. [AR 3-2-4-I bis III](#)

ARTIKEL 5. Anhalten der Uhr

Die Spielzeituhr muss angehalten werden, wenn eine Periode endet, wenn eine Teamauszeit genommen wird, bei einer Verletzungsauszeit, 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 Teamballbesitzwechsel.
2. Eine Strafe durchzuführen ist.
3. Ein Runner oder der Ball ins Aus geht.
4. Ein Pass unvollständig ist oder ein Fumble (Vorwärts oder Rückwärts) den Boden berührt.
5. Ein Mitspieler des Fumblers den Ball berührt
6. Punkte erzielt wurden.
7. Eine Teamauszeit gewährt wird.

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

ABSCHNITT 3. Auszeiten

ARTIKEL 1. Wie zu belasten

Der Referee muss eine Auszeit anzeigen, wenn er aus irgendeinem Grund das Spiel unterbricht. Jede Auszeit muss entweder einem Team oder einem Schiedsrichter zugerechnet werden. [Zeichen: Uhr anhalten, [S3](#)]

ARTIKEL 2. Teamauszeit

Ein Schiedsrichter muss eine Teamauszeit gewähren, wenn es von einem Trainer oder einem Spieler innerhalb des Spielfelds verlangt wird, während der Ball dead ist.

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

ARTIKEL 3. Verletzungsauszeit

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

ARTIKEL 4. Länge einer Auszeit

Eine Teamauszeit darf 90 Sekunden nicht überschreiten (inklusive der 25 Sekunden nach der Ballfreigabe).

30 Sekunden vor Ablauf einer Teamauszeit informiert der Referee beide Teams und gibt den Ball 5 Sekunden später frei ([R 3-3-5](#)).

Andere Auszeiten sollen nicht länger dauern, als der Referee für nötig erachtet, um den Grund der Auszeit zu beseitigen.

ARTIKEL 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

Sofern keine sichtbare Spielzeituhr als offizielle Zeitnahmevorrichtung verwendet wird, muss der Referee in jeder Halbzeit beide Trainer unterrichten, wenn der Ball **das nächste Mal** dead wird und noch 2 oder weniger Minuten Spielzeit verbleiben. Hierfür wird die **Spielzeituhr gestoppt**. [AR 3-3-5-I bis II](#)

ABSCHNITT 1. Live Ball - Dead Ball

ARTIKEL 1. Dead Ball wird zum Live Ball

Für das nächste Down wird der Ball mittig zwischen den beiden Seitenlinien auf der Linie, an der der Ball im letzten Down 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.

Bei einem Foul vor dem Snap bleibt der Ball dead.

ARTIKEL 2. Live Ball wird zum Dead Ball

Ein Live Ball wird **per Regel** dead und ein Schiedsrichter pfeift ab, wenn:

- a. Der Ball etwas außerhalb des Spielfeldes berührt.
- b. Der Runner Out-of-bounds geht.
- c. Der Runner mit **irgendeinen Körperteil** außer seinen Händen und Füßen den Boden berührt.
- d. Der Runner vortäuscht, dass er mit dem Knie auf den Boden geht.
- e. Ein Pass oder Fumble **(Vorwärts oder Rückwärts)** den Boden berührt.
- f. Ein Spieler den Ball fängt, den ein Mitspieler gefumbelt hat.**
- g. Ein Spieler, der weniger als 2 Flaggen hat, in Ballbesitz kommt.
- h. Die Flaggen eines Spielers in Ballbesitz nicht korrekt sitzen und der Spieler dafür verantwortlich ist.
- i. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Try erzielt wurde.
- j. Ein Foul erfolgt, dass den Ball dead werden lässt.

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

ABSCHNITT 1. Eine Serie begonnen, unterbrochen, erneuert

ARTIKEL 1. Eine Serie zuerkannt

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

Eine neue Serie wird der Offense zuerkannt, wenn:

- a. Sie erstmalig in der Serie (nach der Durchführung jedes Live Ball Fouls) 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 neues 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 kein neues First Down 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 Teamballbesitzwechsel

Bei einer Strafe, die sich während eines Downs und vor einem Teamballbesitzwechsel ereignet, gehört der Ball der Offense und das Down wird wiederholt, außer die Strafe beinhaltet den Verlust eines Down, ein neues First Down oder bringt den Ball jenseits der Mittellinie.

ARTIKEL 2. Fouls nach einem Teamballbesitzwechsel

Wird eine Strafe für ein Foul akzeptiert, das sich nach dem Teamballbesitzwechsel während eines Downs ereignet, so gehört der Ball dem Team, welches sich in Ballbesitz befand, als das Foul sich ereignete.

Das nächste Down **nach der Strafdurchführung** ist ein First Down.

ARTIKEL 3. Strafe abgelehnt

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

ARTIKEL 4. Fouls zwischen den Downs

Nach einer Strafe, die sich zwischen zwei Downs ereignet, 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 ein neues First Down.

ARTIKEL 5. Fouls durch beide Teams

Wenn sich aufhebende Fouls während eines Down ereignen, wird das Down wiederholt.

ARTIKEL 1. Illegaler Kick

Ein Runner darf den Ball nicht absichtlich kicken, dieses Foul lässt den Ball dead werden [Foul: Illegales Kicken eines Balls, S19]. AR 6-1-1-I

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Spot of Foul als Dead Ball Foul.

ABSCHNITT 1. Das Scrimmage**ARTIKEL 1. Freigabe des Balls**

- a. Kein Spieler darf den Ball ins Spiel bringen bevor dieser freigegeben wurde [Zeichen: Ballfreigabe, S1]. [Foul: Illegaler Snap, S19]
- b. Der Ball muss innerhalb von 25 Sekunden ins Spiel gebracht werden, nachdem der Referee ihn freigegeben hat. [Foul: Spielverzögerung, S21]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

ARTIKEL 2. Starten mit dem Snap

Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, darf er den Ball nicht anheben, vorwärts bewegen oder den Start des Snaps simulieren.

Vor dem Snap muss sich die Längsachse des Balls im rechten Winkel zur Scrimmage Line befinden. Ein legaler Snap ist eine Übergabe oder ein Zurückwerfen des Balls durch eine schnelle und gleichmäßige 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. [Foul: Illegaler Snap, S19]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

ARTIKEL 3. Anforderungen an die Offense

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

- a. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat und bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle **Offense-Spieler** innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden. [Foul: Encroachment, S19]
- b. Kein Offense-Spieler darf einen Fehlstart begehen oder eine Bewegung durchführen, die den Start des Downs antäuscht. [Foul: Fehlstart, S19]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

- c. Alle **Offense-Spieler** müssen sich für mindestens eine Sekunde stationär in ihrer Position befinden, bevor der Ball gesnapt wird oder eine Motion beginnt. [Foul: Illegaler Shift, S19]
- d. Wenn der Snap beginnt, kann ein **Offense-Spieler** in Bewegung sein, aber nicht in Richtung der gegnerischen Endzone. [Foul: Illegale Motion, S19]
- e. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Scrimmage Line überqueren, außer er hat den Ball **klar ersichtlich an einen anderen Spieler** abgeben und zurück erhalten. [Foul: Illegaler Laufspielzug, S19] AR 7-1-3-I bis III
- f. Wenn der Ball sich beim Snap auf oder jenseits der 5-Meterlinie an der gegnerischen Endzone (Kein-Laufspiel-Zone) befindet, muss die Offense einen Vorwärtspassspielzug spielen. Wenn dem Quarterback oder dem Runner eine Flagge hinter der Scrimmage Line gezogen wird, bevor ein Vorwärtspassspielzug gespielt wurde, ist dies kein Foul für Laufen in der Kein-Laufspiel-Zone. [Foul: Illegaler Laufspielzug, S19] AR 7-1-3-IV

Strafe: 5 Meter, durchgeführt von der Scrimmage Line

- g. Der Quarterback hat 7 Sekunden Zeit den Ball zu werfen oder eine Ballübergabe durchzuführen, nachdem er den Snap erhalten hat. Nach Ablauf der Zeit wird der Ball an der Scrimmage Line dead. [Foul: Passverzögerung, S21]

Strafe: Downverlust an der Scrimmage Line [Zeichen: Downverlust, S9]

ARTIKEL 4. Anforderungen an die Defense

- a. Bevor der Ball gesnapt wird, müssen sich alle **Defense**-Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden. [Foul: Offside, S18]
- b. Nachdem der Ball freigegeben wurde, darf kein Defense-Spieler den Ball berühren, bis der Snap durchgeführt wird. [Foul: Offside, S18]
- c. Kein **Defense**-Spieler darf Worte oder Signale verwenden, welche die Gegner verwirren können, während diese sich bereit machen, den Ball ins Spiel zu bringen. [Foul: Störende Signale, S18]
- d. Maximal 2 Blitzler dürfen ihr **ungehindertes Wegrecht** anmelden. Wenn ein Blitzler ein illegales Signal gibt oder mehr Spieler ihre Hand gleichzeitig gehoben halten, ist **dies ein Foul für ein illegales Signal**. [Foul: Illegales Blitzersignal, S18] AR 7-1-4-II bis IV
Ein Spieler, der weniger als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt ist, darf seine Hand nicht heben um vorzutäuschen, dass er ein Blitzler ist. [Foul: Illegales Blitzersignal, S18] AR 7-1-4-V

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

- e. **Jeder Defense-Spieler der während des Snaps mit all seinen Körperteilen mehr als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt ist, kann die Scrimmage Linie mehrfach überqueren bis der Ball dead ist. Es ist nicht erforderlich, dass ein Defense-Spieler Wegerecht beantragen muss, um sich als Blitzler zu etablieren und jeder Defense-Spieler (>7 Meter entfernt) kann den Quarterback während des Spielzugs attackieren.**
- f. **Alle Defense-Spieler die während des Snaps weniger als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt sind, müssen** hinter ihrer Scrimmage Line verbleiben, bis der Ball übergeben oder geworfen, beziehungsweise die Ballübergabe angetäuscht wurde. [Foul: Illegaler Blitz, S18]

Strafe: 5 Meter, der Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt von der Scrimmage Line

ARTIKEL 5. Umgang mit dem Ball

Die Offense darf den Ball hinter der Scrimmage Line mehrfach übergeben.

- a. Kein Spieler darf den Ball an seinen Mitspieler übergeben, außer an einen Offense Spieler, der sich hinter seiner Scrimmage Line befindet. [Foul: Illegale Ballübergabe, S19]
- b. Kein Snapper darf den Ball durch eine Ballübergabe nach vorne zurück erhalten. [Foul: Illegale Ballübergabe, S19]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot

ABSCHNITT 2. Pass und Fumble

ARTIKEL 1. Rückwärtspass

Ein Runner darf jederzeit den Ball zurückwerfen, solange er hinter seiner Scrimmage Line ist und es vorher keinen Ballbesitzwechsel gab. [Foul: Illegaler Rückwärtspass, S35] AR 7-2-1-I bis III

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Downverlust, wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul [Zeichen: Downverlust, S9]

ARTIKEL 2. Vollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass, der von einem berechtigten Spieler im Spielfeld gefangen wird, gilt als vollständig und bleibt im Spiel, außer er ist in der gegnerischen Endzone. AR 7-2-2-I bis VI

ARTIKEL 3. Unvollständiger Pass

Jeder Pass ist unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt, während er nicht von einem Spieler kontrolliert wird. Er ist ebenfalls unvollständig wenn ein Spieler den Ball im Sprung fängt und sein erster Fuß auf oder außerhalb der Außenlinie aufkommt. [Zeichen: Unvollständiger Pass, 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 Rückwärtspass 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. Fumble

Wenn ein Fumble den Boden berührt oder von einem Mitspieler des Runners berührt wird, wird der Ball dead und gehört dem Team, das gefumbelt hat, am Punkt des letzten Ballbesitzes. Dies ist der Dead Ball Spot. Wenn der Runner oder ein Gegenspieler den Ballbesitz wiedererlangt, bevor der Ball dead wurde, bleibt der Ball im Spiel. AR 7-2-4-I

ARTIKEL 5. Illegales Berühren

Alle Spieler, die sich im Spielfeld befinden, 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 freiwillig das Spielfeld während eines Downs verlässt, darf einen Pass im Spielfeld oder in der Luft berühren. Wenn der Offense-Spieler vom Gegner gezwungen wurde das Spielfeld zu verlassen und sofort wieder versucht das Spielfeld oder die Endzone zu betreten, bleibt er berechtigt einen Ball zu fangen. [Foul: Illegales Touching, S19]

Strafe: Downverlust an der Scrimmage Line [Zeichen: Downverlust, S9]

ABSCHNITT 3. Vorwärtspass

ARTIKEL 1. Legaler Vorwärtspass

Ein Spieler darf einen Vorwärtspass während jedem Scrimmage Down werfen, bevor der Teamballbesitz wechselt, vorausgesetzt der Pass wird von einem Punkt hinter der Scrimmage Line geworfen. AR 7-3-1-I bis IV

ARTIKEL 2. Illegaler Vorwärtspass

Ein Vorwärtspass ist illegal [Foul: Illegaler Vorwärtspass, S35], wenn:

- a. Er von einem Offense-Spieler geworfen wird, der sich jenseits der Scrimmage Line befindet, wenn er den Ball loslässt.
- b. Er geworfen wird, nachdem der Runner jenseits der Scrimmage Line war.
- c. Es der zweite Vorwärtspass der Offense während des gleichen Downs ist.
- d. Er innerhalb eines Downs nach einem Teamballbesitzwechsel geworfen wurde.

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Downverlust falls von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel, durchgeführt vom Spot of Foul. [Zeichen: Downverlust, 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 das gleiche Recht zum Ball zu gehen. **Es liegt in der Verantwortung des Spielers mit der benachteiligten Position den Kontakt zu vermeiden.** [Foul: Passbehinderung, S33]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Downverlust falls von der Offense begangen. Automatisches First Down falls von der Defense begangen. [Zeichen: Downverlust, S9] oder [Zeichen: First Down, S8]

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

ABSCHNITT 1. Punktwerte

ARTIKEL 1. Spielzüge mit Punkten

Die Punktwerte für Spielzüge mit Punkten sind:

Touchdown: 6 Punkte [Zeichen: Touchdown, S5]

Erfolgreicher Try von der 5 Meter Linie: 1 Punkt [Zeichen: Try ist gut, S5]

Erfolgreicher Try von der 10 Meter Linie: 2 Punkte [Zeichen: Try ist gut, S5]

Defense Touchdown bei einem Try: 2 Punkte [Zeichen: Try ist gut, S5]

Safety: 2 Punkte (Punkte werden dem Gegner zuerkannt) [Zeichen: Safety, S6]

Safety beim Try: 1 Punkt (Punkt wird dem Gegner zuerkannt) [Zeichen: Safety, S6]

ABSCHNITT 2. Touchdown

ARTIKEL 1. Wie erzielt

Ein Touchdown wurde erzielt, wenn:

- a. Der Ball in Besitz eines Runners die gegnerische Goal Line (Fläche) durchbricht, wobei der Runner vom Spielfeld kommt.
- 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 einen Touchdown oder Safety erzielt hätte.

ARTIKEL 2. Gelegenheit zu Punkten

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

- a. Der Ball wird von dem Team ins Spiel gebracht, das einen 6-Punkte Touchdown erzielt hat. Wenn ein Touchdown während eines Downs erzielt wird, in dem die Zeit ausläuft, wird der Try ausgespielt. Das punktende Team hat sich zu entscheiden, ob es für 1 Punkt oder 2 Punkte geht, 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 10 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, resultieren in Punkten oder beenden den Try. Wenn der Try nach einer Strafe wiederholt wird, hat er immer noch den gleichen Punktwert wie vorher. Die Entscheidung für einen 1- oder 2-Punkte-Try kann nicht geändert werden, bevor der Try beendet ist. AR 8-3-2-I bis IV

ARTIKEL 3. Nächster Spielzug

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

ABSCHNITT 4. Safety

Es ist ein Safety wenn:

- a. Der Ball mit irgendeinem Teil auf oder hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von 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 Goal Line des verursachenden Teams belässt. AR 8-4-1-I bis IV

ARTIKEL 1. Snap nach einem Safety

Nach einem Safety wird der Ball durch das punktende Team an der eigenen 5-Meterlinie, ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 5. Touchback

ARTIKEL 1. Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback wenn:

- a. Der Ball mit irgendeinem Teil auf oder hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von außerhalb der Endzone, dead wird und das Team, das diese Endzone angreift, dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Ein Defense-Spieler einen Pass zwischen seiner eigenen 5 Meter Linie und der Goal Line abfängt und der ursprüngliche Antrieb den Defense-Spieler in die Endzone bringt, dabei bleibt der Ball in der Endzone, wo er dead wird.

ARTIKEL 2. Snap nach einem Touchback

Nach einem Touchback wird der Ball durch das verteidigende Team an der eigenen 5-Meterlinie, ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 1. Kontaktfouls

ARTIKEL 1. Absichtlicher Kontakt

- a. Kein Spieler soll einen Gegenspieler oder Schiedsrichter absichtlich berühren.
[Foul: illegaler Kontakt, S38]
- b. Kein Spieler darf auf einen anderen Spieler treten, springen oder stehen.
[Foul: illegaler Kontakt, S38]
- c. Kein Spieler darf einen anderen Spieler festhalten. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- d. Jeder an einem Ort stehende Spieler hat Platzrecht. Der Gegner muss den Kontakt vermeiden.
[Foul: illegaler Kontakt, S38]
- e. Der Runner ist in der Pflicht den Kontakt mit Gegenspielern zu vermeiden.
[Foul: illegaler Kontakt, S38]
- f. Alle Offense-Spieler haben Wegrecht, solange ein legaler Vorwärtsspass noch möglich ist und 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 (durch den Gegner durch spielen).
[Foul: illegaler Kontakt, S38]
- g. Alle **Blitzer haben** Wegrecht und Offense-Spieler haben den Kontakt zu vermeiden. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
Anmerkung: Auch ohne Kontakt kann es einen Block durch einen Offense-Spieler geben.

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense AR 9-1-1-R-I bis VIII, AR 9-1-1-B-I bis XV

ARTIKEL 2. Targeting

- a. Kein Spieler soll auf einen anderen Spieler zielen und diesen absichtlich berühren, auch wenn er Wegrecht hat.
- b. Kein Spieler soll versuchen den Ball in Besitz eines Gegenspielers zu attackieren oder dem Runner den Ball wegzunehmen. [Foul: Targeting, S38]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense

ARTIKEL 3. Störung des Spieles

Trainer und Auswechselspieler dürfen in keinsten Weise während des Spiels den Ball, Spieler oder die Schiedsrichter stören. [Foul: Behinderung der Spieldurchführung, S38]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense

ABSCHNITT 2. Kontaktlose Fouls

ARTIKEL 1. Unsportliches Verhalten

- a. Das Benutzen abwertender, abfälliger oder beleidigender Wörter und Gesten sowie das Provozieren des Gegners durch Wörter, Gesten oder Geräusche sind verboten. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27] AR 9-2-1-I
- 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. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27]
- c. Es ist unsportlich, wenn ein Spieler eine gezogene Flagge nicht sofort zum Gegner zurück bringt oder sie nicht an dem Ort lässt, wo sie gezogen wurde. Die Spieler sollen vorzugsweise die Flagge zum Gegner zurückbringen. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot als Dead Ball Foul.

ARTIKEL 2. Unfaire Aktionen

- a. Kein Spieler darf einen Gegner blocken. [Foul: Illegaler Block, S43]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- b. Der Runner darf nicht springen oder diven. [Foul: Springen/Hechten, S51]

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Downverlust falls von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul. [Zeichen: Downverlust, S9]

- c. Kein Runner soll Flag Guarding begehen. [Foul: Flag Guarding, S52] AR 9-2-2-I bis **IX**

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Downverlust falls von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul.

- d. Kein Spieler soll Gegenspielern die Flaggen ziehen, außer dem Runner oder Spielern, die vorgeben der Runner zu sein. [Foul: Illegales Flaggenziehen, S52] AR 9-2-2-**X** bis **XII**

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- e. Kein Spieler darf absichtlich einen Pass **oder Fumble** kicken. Das Kicken des Balls ändert nichts am Status des **Balls**. [Foul: Illegales Kicken eines Pass, S19]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- f. Spielteilnahme von 6 oder mehr Spielern ist illegal. [Foul: Illegale Spielteilnahme, S22]

Strafe: 5 Meter, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt vom Basic Spot.

- g. Trainer und Auswechselspieler sollen sich während der Spielzüge in der Teamzone aufhalten. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27]

Strafe: 5 Meter, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt von der Scrimmage Line.

- 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. [Foul: Spielverzögerung, S21]

Violation: Auszeit für das verursachende Team [Zeichen: Uhr anhalten, S3], Strafe: 5 Meter, falls keine Teamauszeit mehr vorhanden.

ABSCHNITT 3. Auswechslungen

ARTIKEL 1. Auswechslung

- a. Die Offense darf eine beliebige Zahl von spielberechtigten Auswechslenspielern einwechseln nachdem der Ball dead wurde und bevor der Snapper den Ball berührt.
[Foul: Illegale Auswechslung, S22]
- b. Die Defense darf eine beliebige Zahl von spielberechtigten Auswechslenspielern einwechseln nachdem der Ball dead wurde und bevor der Ball gesnappt wurde.
[Foul: Illegale Auswechslung, S22]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

- c. Keine simulierten Auswechslungen dürfen vorgenommen werden, um den Gegner zu verwirren. Keine Taktik bei Ersatzspielern oder dem Auswechselprozess darf verwendet werden, um den Gegner zu verwirren. [Foul: Illegale Auswechslung, S22] AR 9-3-1-

Strafe: Ball bleibt dead, 10 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

ABSCHNITT 1. Generell

ARTIKEL 1. Grob unsportliche Fouls

Grob unsportliche Fouls sind Fouls, die Spieler einer Verletzungsgefahr aussetzen. Diese Fouls ziehen eine Disqualifikation nach sich. [Zeichen: Disqualifikation, S47]

Jeder Spieler oder Trainer der während desselben Spiels ein zweites unsportliches Verhalten begeht, soll disqualifiziert werden.

Ein disqualifizierter Spieler oder Trainer muss die Teamzone verlassen und darf sich nicht mehr in Sichtweite des Spielfelds aufhalten.

ARTIKEL 2. Unfaire Taktiken

Wenn sich ein Team weigert das Spiel fortzusetzen oder fortwährend Fouls ausübt, die es dem Gegner verwehren in die Endzone zu gelangen oder andere 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 Spiels beinhalten.

ABSCHNITT 2. Abschluss der Strafe

ARTIKEL 1. Wie und wann abgeschlossen

- a. Eine Strafe gilt als abgeschlossen, wenn sie durchgeführt, abgelehnt oder widerrufen wurde.
- b. Jede Strafe kann durch das Team abgelehnt werden, das gefoult wurde, disqualifizierte Spieler müssen das Spielfeld jedoch verlassen.
- c. Wenn ein Foul begangen wurde, muss die Strafe vor der Freigabe des Balls, für das nächste Down, durch den Schiedsrichter durchgeführt werden.
- d. Nur Trainer und Kapitäne dürfen die Schiedsrichter nach einer Regelauslegung fragen.

ARTIKEL 2. Fouls gleichzeitig mit dem Snap

Fouls, die gleichzeitig mit dem Snap geschehen, werden als zum Spielzug gehörend gewertet. Die Strafdurchführung erfolgt von der Scrimmage Line.

ARTIKEL 3. Live Ball Fouls von demselben Team

Wenn während eines Downs 2 oder mehr Fouls durch das gleiche Team geschehen, soll der Schiedsrichter dem Spielfeldkapitän oder Coach des gefoulten Teams die jeweiligen Strafen nennen, von denen sie eine annehmen dürfen oder alle ablehnen können.

ARTIKEL 4. Sich aufhebende Fouls

Wenn sich während eines Downs Fouls von beiden Teams ereignen, heben diese sich auf und das Down wird wiederholt (Offsetting Fouls).

Ausnahmen:

1. Wenn es während des Spielzuges zu einem Ballbesitzwechsel kommt und das Team, das zuletzt in Ballbesitz war, vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat, hat das Team das Recht das gegenseitige Aufheben der Strafen abzulehnen, um nach Durchführung der selbst verursachten Strafe in Ballbesitz zu bleiben.
2. Wenn ein Live Ball Foul als Dead Ball Foul durchgeführt wird, heben sich die entsprechenden Strafen nicht auf, sondern werden nach ihrem Auftreten durchgeführt. AR 10-2-4-I bis IV

ARTIKEL 5. Dead Ball Fouls

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

ARTIKEL 6. Fouls zwischen den Spielperioden

Strafen für Fouls, die sich zwischen zwei Perioden ereignen, werden zu Beginn der nächsten Periode geahndet.

ABSCHNITT 3. Strafdurchführung

ARTIKEL 1. Basic Spot

Der Basic Spot ist die Scrimmage Line.

Ausnahmen:

1. Für Fouls der Offense hinter der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Spot of Foul.
2. Für Fouls der Defense jenseits der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Dead Ball Spot.
3. Für Fouls, die sich nach einem Down mit Ballbesitzwechsel ereignen, ist der Basic Spot der Dead Ball Spot. Wenn das Foul sich durch das am Ende des Downs im Ballbesitz befindliche Team ereignet, wird der Spot of Foul zum Basic Spot, falls dieser hinter dem Dead Ball Spot liegt.

[AR 10-3-1-O-I bis VI](#), [AR 10-3-1-D-I bis VIII](#), [AR 10-3-1-C-I bis IV](#)

ARTIKEL 2. Strafdurchführung

Der Punkt der Strafdurchführung für Live Ball Fouls ist die vorhergehende Scrimmage Line, es sei denn die Regeln schreiben einen anderen Punkt vor.

Der Punkt der Strafdurchführung für Dead Ball Fouls ist die nächste Scrimmage Line.

Dead Ball Fouls durch beide Teams heben sich gegenseitig auf und das Down zählt.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Try:

1. Falls das nicht punktende Team, während eines Downs mit Touchdown, ein Foul mit 10 Meter Strafe begeht, wird die Strafe beim Try durchgeführt. Jedes andere Foul des nicht punktenden Teams wird durch die Regeln abgelehnt.
2. Für Fouls, die nach einem Touchdown und bevor der Ball für den Try freigegeben wird begangen werden, wird die Strafe beim Try durchgeführt.
3. Falls das nicht punktende Team während eines Trys ein Foul mit 10 Meter Strafe begeht, wird die Strafe beim nächsten Snap durchgeführt. Jedes andere Foul des nicht punktenden Teams wird durch die Regeln abgelehnt.
4. Fouls nach einem Try werden von der nächsten Scrimmage Line durchgeführt.

AR 10-3-2-I bis VIII

ARTIKEL 3. Halbierung der Distanz zur Goal Line

Keine Strafe darf die Distanz zur Goal Line des foulenden Teams, um mehr als die Hälfte verringern.

AR 10-3-3-I bis II

Philosophie der Strafdurchführung

Die folgenden Richtlinien sollen dazu dienen die Regeln zu verstehen. Die exakte Strafdurchführung muss jedoch entsprechend der Regeln aus den vorhergehenden Abschnitten erfolgen.

Bei Fouls vor dem Snap bleibt der Ball dead und die Strafe wird vom Dead Ball Spot (Scrimmage Line) durchgeführt.

*Illegaler Snap, Spielverzögerung, Offside, Encroachment, Fehlstart, Störende Signale, Illegales Blitzersignal, **Illegale Auswechslung***

Technische Fouls werden von der Scrimmage Line durchgeführt.

Passverzögerung, Illegales Touching, Illegale Motion, Illegaler Lauf(-spielzug), Illegaler Blitz, Behinderung an der Seitenlinie, Illegale Auswechslung

Fouls durch den Runner sind Spot Fouls und beinhalten ein Downverlust.

Illegaler Vorwärts- oder Rückwärtspass, Springen, Hechten, Flag Guarding

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

Fouls während eines Downs werden vom Basic Spot durchgeführt.

Illegale Ballübergabe, Illegaler Block, Illegales Flaggenziehen, Illegales Kicken eines Pass, Passbehinderung, Illegaler Kontakt, Targeting, Behinderung der Spieldurchführung, Illegale Spielteilnahme

Unsportliche Fouls werden als Dead Ball Foul durchgeführt.

Live Ball Fouls von beiden Teams während eines Downs heben sich auf und das Down wird wiederholt.

Ausnahme: Das Team, das zuletzt in Ballbesitz ist, kann sich aufhebende Strafen ablehnen, wenn es nicht vor einem Ballbesitzwechsel gefoult hat. Das Foul des Teams, das zuletzt in Ballbesitz ist, wird dann durchgeführt (Clean Hands Principle)

Der Basic Spot ist nach dem 2 & 1 Prinzip der schlechteste Spot. Für Fouls von der Offense bedeutet das, die schlechteste Wahl (aus Sicht der Offense) zwischen der Scrimmage Line und dem Spot of Foul. Für Defense Fouls bedeutet das, die schlechteste Wahl (aus Sicht der Defense) zwischen dem Dead Ball Spot und dem Previous Spot.

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

Erläuterung: Das Team, das zuletzt in Ballbesitz ist, kann sich aufhebende Fouls ablehnen, um in Ballbesitz zu bleiben, wenn es vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat. Die Strafe des zuletzt im Ballbesitz befindlichen Teams wird durchgeführt (Clean Hands Rule).

Fouls durch das Team, das 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 Spielzuges. Hier wird unterschieden zwischen dem Spot of Foul und dem Dead Ball Spot (Clean Hands Prinzip).

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. [Zeichen: Ende einer Spielperiode, S14]

ARTIKEL 2. Anzahl der Schiedsrichter

Das Spiel wird von 2 (Referee und Field Judge), 3 (Referee, Linesman und Field Judge) oder 4 (Referee, Linesman, Field Judge und Side Judge) Schiedsrichtern geleitet.

ARTIKEL 3. Zuständigkeiten

- a. Jeder Schiedsrichter ist eigenverantwortlich zuständig das Down und die Spielrichtung anzuzeigen, die gewährten Auszeiten zu notieren, den Ball für dead zu erklären und Punkte anzuzeigen. Gute Zeichengebung, sowie eine gute Kenntnis der Regeln sind Voraussetzung für die Anwendung.
- b. Alle Schiedsrichter sind für die Anwendung der Regeln und deren Interpretationen, sowie für deren richtige Anwendung zuständig.
- c. Jeder Schiedsrichter soll den Spot des von ihm bemerkten Fouls markieren und das Foul notieren.
- d. Jeder Schiedsrichter hat während des Spiels 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 Schiedsrichterhandbuch tragen. Eine vorgeschriebene Schiedsrichterausrüstung umfasst: 1 Pfeife, einen Foul Marker, einen Marker um wichtige Feldpositionen zu markieren, eine Karte um darauf die Spielstände zu notieren sowie einen Down Recorder.

ABSCHNITT 2. Referee (R)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Referee befindet sich seitlich versetzt hinter der Offense. In einer 2-Personen Crew positioniert und 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, wenn 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 Teamkapitäne die Auswirkungen ihrer Entscheidung verstehen.
- f. Der Referee überwacht das Positionieren des Balls wenn eine neue Down Serie zuerkannt wurde.
- g. Der Referee ist verantwortlich für die Anzahl der Auszeiten, die jedem Team zur Verfügung stehen, und er soll die Verantwortlichen der Teams darüber informieren, wenn die letzte Auszeit jeder Spielhälfte genutzt wurde.
- h. Der Referee informiert die Trainer beider Teams über Disqualifikationen von Spielern.
- 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 Scrimmage Line, 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 mit dem Down Marker auf Höhe der Scrimmage Line.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

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

ABSCHNITT 4. Field Judge (FJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Field Judge ist 7 Meter tief auf der Spielfeldseite gegenüber dem Down Marker.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Bei einem Team von 2 oder 3 Schiedsrichtern ist der Field Judge für die Spielzeit und Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Field Judge zählt die Anzahl der Defense-Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Field Judge überwacht seine Seitenauslinie.
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line auf seiner Seite überquert hat, überwacht der Field Judge alle Aktionen rund um den Runner.
- e. Der Field Judge markiert das Ende des Spielzugs, teilt dieses dem Referee mit und zählt weiterhin die Angriffsversuche.

ABSCHNITT 5. Side Judge (SJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Side Judge befindet sich 7 oder mehr Meter entfernt von der Scrimmage Line an der Seite, auf der sich der Down Marker befindet.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Der Side Judge ist für die Zeitnahme und Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Side Judge zählt die Anzahl der Defense-Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Side Judge überwacht die Receiver auf tiefen Passrouten. Ebenso überwacht er den Passversuch und die Aktionen in seinem Bereich.
- d. Der Side Judge markiert das Ende des Spielzugs auf tiefen Spielzügen, teilt dieses dem Referee mit und zählt weiterhin die Angriffsversuche.

Zusammenfassung der Strafen

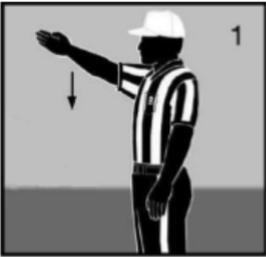
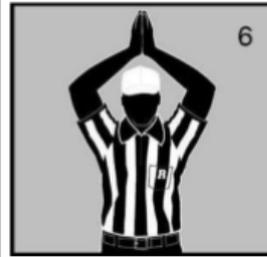
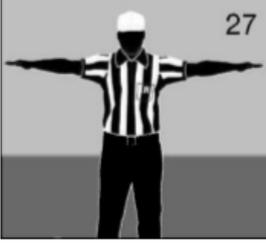
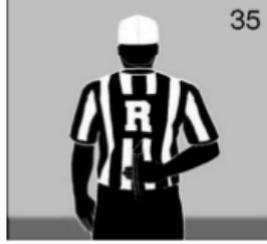
Legende: S bezieht sich auf das offizielle Schiedsrichtersignal, R-A-A auf die Regel mit Abschnitts- und Artikelnummer und D ist der Punkt, von dem die Strafe durchgeführt wird (BS: Basic Spot, SL: Scrimmage Line, DB: Dead Ball Spot, SF: Spot Foul).

	S	R-A-A	D
AUTOMATISCHER FIRST DOWN			
Defense Passbehinderung (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	33	R 7-3-3	BS
Illegaler Kontakt durch die Defense (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	38	R 9-1-1	BS
Targeting durch die Defense (ebenfalls 10 Metern).....	38	R 9-1-2	BS
Behinderung der Spieldurchführung durch die Defense (Verlust von 10 Metern)....	38	R 9-1-3	BS
DOWNVERLUST			
Passverzögerung.....	21	R 7-1-3	SL
Illegaler Rückwärtspass (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	35	R 7-2-1	SF
Illegales Touching.....	9	R 7-2-5	SL
Illegales Touching.....	35	R 7-3-2	SF
Illegaler Vorwärtspass (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	33	R 7-3-3	BS
Offense Passbehinderung (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	51	R 9-2-2	SF
Springen oder Hechten (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	52	R 9-2-2	SF
.....	19	R 6-0-1	DB
Flag Guarding (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	19	R 7-1-1	DB
VERLUST VON 5 METERN			
Illegales Kicken des Balls durch den Runner.....	19	R 7-1-1	DB
Illegales Kicken des Balls durch den Runner.....	19	R 7-1-3	DB
Illegaler Snap.....	19	R 7-1-3	SL
Spielverzögerung.....	18	R 7-1-4	DB
Encroachment, Fehlstart.....	18	R 7-1-4	SL
Illegaler Shift, Illegale Motion, Illegaler Lauf, Illegaler Laufspielzug.....	19	R 7-1-5	BS
Offside, Störende Signale, Illegales Blitzersignal.....	35	R 7-2-1	SF
Illegaler Blitz.....	35	R 7-3-2	SF
Illegale Ballübergabe.....	43	R 9-2-2	BS
Illegaler Rückwärtspass (ebenfalls Downverlust).....	51	R 9-2-2	SF
Illegaler Vorwärtspass (ebenfalls Downverlust).....	52	R 9-2-2	SF
Illegaler Block.....	52	R 9-2-2	BS
Illegaler Block.....	19	R 9-2-2	BS
Springen oder Hechten (ebenfalls Downverlust).....	22	R 9-2-2	BS
Flag Guarding (ebenfalls Downverlust).....	27	R 9-2-2	SL
Illegales Flaggenziehen.....	22	R 9-3-1	DB
Illegales Kicken eines Pass.....			
Illegale Spielteilnahme.....	33	R 7-3-3	BS
Behinderung an der Seitenlinie.....	33	R 7-3-3	BS
Illegale Auswechslung (bei Taktik Verlust von 10 Metern).....	38	R 9-1-1	BS
.....	38	R 9-1-2	BS
VERLUST VON 10 METERN			
Offense Passbehinderung (ebenfalls Downverlust).....	38	R 9-1-3	BS
Defense Passbehinderung (ebenfalls ein neues First Down).....	27	R 9-2-1	DB
Illegaler Kontakt (ebenfalls ein neues First Down falls durch die Defense).....	22	R 9-3-1	DB
Targeting (ebenfalls ein neues First Down falls durch die Defense).....	3	R 9-2-1	DB
Behinderung der Spieldurchführung (neues First Down falls durch die Defense)...	3	R 9-2-1	DB
Unsportliches Verhalten.....	3	R 9-2-1	DB
Illegale Auswechslung als Taktik.....			
VERLUST EINES TIMEOUT			
Spieler mit illegaler Ausrüstung verlässt nicht das Feld.....		R 10-3-3	
Spieler mit fehlender vorgeschriebener Ausrüstung verlässt nicht das Feld.....			
Spieler mit blutender Wunde verlässt nicht das Feld.....			

VERLUST DER HALBEN DISTANZ ZUR GOAL LINE

Falls eine Raumverluststrafe mehr als die Hälfte der Distanz zur Goal Line beträgt

Schiedsrichtersignale

 <p>1</p>	 <p>3</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
<p>Ballfreigabe</p>	<p>Uhr anhalten</p>	<p>Touchdown</p>	<p>Safety</p>
<p>8</p>	<p>9</p>	<p>10</p>	<p>14</p>
<p>First Down</p>	<p>Downverlust</p>	<p>Unvollständiger Pass</p>	<p>Ende einer Spielperiode</p>
<p>18</p>	<p>19</p>	<p>21</p>	<p>22</p>
<p>Offside Illegaler Blitz</p>	<p>Fehlstart/Encroachment Illegale Prozedur</p>	<p>Spielverzögerung Passverzögerung</p>	<p>Illegale Spielteilnahme Illegale Auswechslung</p>
 <p>27</p>	 <p>33</p>	 <p>35</p>	 <p>38</p>
<p>Unsportliches Verhalten</p>	<p>Passbehinderung</p>	<p>Illegaler Vorwärtspass Illegaler Rückwärtspass</p>	<p>Illegaler Kontakt</p>
<p>43</p>	<p>47</p>	<p>51</p>	<p>52</p>
<p>Illegaler Block Blitz Block</p>	<p>Disqualifikation</p>	<p>Springen Hechten</p>	<p>Flag Guarding</p>

Interpretation der Regeln

Die folgenden Regelinterpretationen (auch Anerkannte Regelauslegung, AR) sind offizielle Entscheidungen, die auf einer Reihe von Voraussetzungen beruhen. Sie dienen dazu, den Geist und die Anwendung der Regeln zu illustrieren.

AR 1-3-1: Ausrüstung

- I. Ein oder mehrere Spieler eines Teams tragen sehr weite Hosen oder Trikots.
BEWERTUNG: Illegal Equipment. 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: Spielzeituhr

- I. Während der letzten 2 Minuten einer Halbzeit wird die Uhr angehalten, um ein First Down zuzusprechen.
BEWERTUNG: Die Uhr startet mit dem Snap.
- II. Ein 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.
BEWERTUNG: Der Referee sollte die Uhr nach eigenem Ermessen anhalten. Die Uhr startet auf Ballfreigabe.
- III. In einem engen Spiel mit noch 4 Minuten auf der Spieluhr begeht die Offense des führenden Teams mutwillig und mehrmals eine Spielverzögerung, um Zeit von der Spielzeituhr zu nehmen.
BEWERTUNG: Die Uhr wird für die Strafe gestoppt und startet mit dem nächsten Snap.
ANMERKUNG: Falls die Offense weiterhin unfaire Taktiken benutzt, um Zeit von der Spielzeituhr zu nehmen, sollte der Referee eine Warnung aussprechen, sich an R 10-1-2 zu halten. Falls die Offense trotz Warnung nicht von unfairen Taktiken ablässt, soll der Referee die Down-Serie beenden und den Ball Team B an B's 5-Meterlinie zusprechen.

AR 3-3-5: Benachrichtigungspflicht des Referees

- I. Am Ende eines Spielzugs wird der Ball dead und auf der Spieluhr sind noch 2 Minuten bevor der Referee den Ball freigegeben hat.
BEWERTUNG: Der Schiedsrichter mit der Spieluhr stoppt die Spielzeit bei 2 Minuten und der Referee informiert beide Teams über die noch zu verbleibende Spielzeit in der Hälfte. Die Uhr startet mit dem Snap.
ANMERKUNG: Dasselbe Vorgehen ist es, wenn der Ball freigegeben wurde (Ball ist dead), aber die Offense den Ball noch nicht gesnappt hat, bevor noch 2 Minuten auf der Spieluhr sind.
- II. Am Ende eines Spielzugs wird der Ball dead und die Spieluhr zeigt weniger als 2 Minuten an.
BEWERTUNG: Der Schiedsrichter mit der Spieluhr stoppt die Spielzeit umgehend und der Referee informiert beide Teams über die exakte noch zu verbleibende Spielzeit in der Hälfte. Die Uhr startet mit dem Snap.

AR 5-1-1: Eine neue Down-Serie

- I. 2. & Mitte von A's 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.
BEWERTUNG: 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 von B's 19-Meterlinie. Der Quarterback wird an A's 23-Meterlinie gesackt.
BEWERTUNG: 2. & Goal von A's 23-Meterlinie. Kein neues First Down möglich.
Nächster Versuch: Team A vollständiger Pass von B's 13-Meterlinie.
BEWERTUNG: 3. & Goal von B's 13-Meterlinie. Es wird keine neue Down-Serie zugesprochen.

AR 6-1-1: Illegales Kicken eines Balls

- I. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Der Quarterback führt einen Punt durch, um sich vom Ball zu trennen.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Kicken eines Balls. Der Ball wird dead. Die Serie endet durch Turnover on Downs. Strafdurchführung von der neuen Scrimmage Line. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 10-Meterlinie.

AR 7-1-3: Illegale Spielzüge

- I. 2. & Mitte von A's 24,5-Meterlinie. Der Quarterback macht einen Schritt vorwärts und hält den Ball über die Mittellinie bevor seine Flagge gezogen wird.
BEWERTUNG: Kein First Down. Strafe für illegaler Laufspielzug. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 19,5-Meterlinie.
ANMERKUNG: Dieselbe Regelung gilt auch für die Goal Line. Technisch wäre es dann ein illegaler Lauf in der Kein-Laufspiel-Zone.
- II. 2. & Mitte von 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.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Lauf. Keine Strafe für illegaler Blitz. Wenn der Quarterback die Scrimmage Line überschreitet (R 2-3-2), haben alle Verteidiger das Recht, die Flagge des Runners zu ziehen. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 14-Meterlinie.
ANMERKUNG: Ein technisches überqueren der Scrimmage Line durch den Verteidiger beim Ziehen der Flagge wird dabei ignoriert.
Wenn der Quarterback die Scrimmage Line überquert und danach wieder hinter die Scrimmage Line geht, bevor die Flagge von einem Defense-Spieler, der weniger als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt war, gezogen wird, wird das Foul für illegaler Lauf durchgeführt und das Foul für einen illegaler Blitz ignoriert.
- III. 2. & Goal von 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.
BEWERTUNG: Touchdown. Kein illegaler Lauf. Ein Pass, der von einem Verteidiger berührt wurde, gilt als Vorwärtspassspielzug. (R 2-3-3).
- IV. 2. & Goal von B's 4-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass, der an B's 5-Meterlinie gefangen und in die Endzone getragen wird.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Lauf. Ein Vorwärtspass muss die Scrimmage Line überqueren, damit der Spielzug als Vorwärtspassspielzug zählt R 2-3-3. Außerhalb der Kein-Laufspiel-Zone muss kein Vorwärtspassspielzug gespielt werden.

V. 2. & Goal von B's 8-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass, welcher von einem Offense-Spieler hinter der Scrimmage Line abgefälscht wird. Der Quarterback fängt den Ball und läuft in die Endzone.

BEWERTUNG: Touchdown. Kein illegaler Lauf. Nachdem der Quarterback wieder in Ballbesitz eines berührten Balls ist, kann er legal die Scrimmage Line überqueren.

ANMERKUNG: Innerhalb der Kein-Laufspiel-Zone wäre dieser Spielzug ein Foul, da kein Vorwärtspassspielzug stattgefunden hat.

VI. 2. & Goal von B's 8-Meterlinie. Der Quarterback bekommt einen Hand-zu-Hand Snap, lässt den Ball vom Rücken des Snappers zurück in seine Hände springen, läuft mit dem Ball zurück, täuscht einen Passspielzug an und erläuft einen Touchdown.

BEWERTUNG: Touchdown, aber Strafe für illegaler Lauf. Der Quarterback darf nur selber mit dem Ball laufen, wenn es vorher einen offensichtlichen Pass (Vorwärts oder Rückwärts) oder Ballübergabe gab und er anschließend in legaler Art und Weise den Ballbesitz erlangt.

AR 7-1-4: Offside und Blitzler

I. Ein Verteidiger reagiert auf den Snap Count des Quarterbacks und springt über die Scrimmage Line.

BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für Offside.

ANMERKUNG: Wenn der Verteidiger beim Überschreiten der Scrimmage Line einen Receiver berührt (Berührung mit Beeinflussung, R 2-11-3), ist dies ein illegaler Kontakt Foul und wird zusätzlich zum Offside durchgeführt.

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.

BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für illegales Blitzersignal (R 2-2-6).

ANMERKUNG: Der Field Judge sollte vor dem nächsten Spielzug den Blitzler anweisen ein deutliches Signal zu geben, um Wegrecht zu erhalten.

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

BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für illegales Blitzersignal.

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

BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Blitzersignal. Die beiden Blitzler, die zuletzt das Signal geben, erhalten Wegrecht zum Quarterback.

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

BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für illegales Blitzersignal.

ANMERKUNG: Der Field Judge sollte versuchen, 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 Wegrecht zum Quarterback und es ist ein Foul.

VI. Ein Defense-Spieler (#46), steht 7,5 Meter von der Scrimmage Line entfernt und hebt seine Hand zum Blitzersignal. Der Defense-Spieler missinterpretiert den Snap und befindet sich 6 Meter von der Scrimmage Line entfernt, als der Ball gesnappt wird.

BEWERTUNG: Sollte #46 weiter blitzen nach dem Snap, dann wird der Spielzug abgepfiffen und die Strafe für illegales Blitzersignal wird durchgeführt. Sollte #46 keinen Versuch unternehmen weiter zu blitzen, nach dem Snap, kann der Spielzug ohne ein Foul stattfinden.

AR 7-2-1: Rückwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass aus seiner Endzone ins Aus, um einen Sack zu vermeiden.
BEWERTUNG: Keine Strafe, aber Safety. **Der Ball gehört zur Offense an dem Punkt, wo er zuletzt in Besitz war, dieser Punkt ist in der Endzone.**
ANMERKUNG: Es wäre auch ein Safety, wenn ein Rückwärtspass oder Fumble unvollständig würde.
- II. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass von der 1-Meterlinie ins Aus, um einen Sack zu vermeiden.
BEWERTUNG: **Kein Safety**, keine Strafe. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Snap geht über den Kopf des Quarterbacks hinweg und landet in der Endzone oder im Aus.
BEWERTUNG: Kein Safety. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3-Meterlinie.

AR 7-2-2: Vollständiger Pass

- I. Zwei gegnerische Spieler erlangen gleichzeitig Ballbesitz, während sich beide in der Luft befinden und beide Spieler kommen gleichzeitig In-bounds wieder auf.
BEWERTUNG: Gleichzeitiger Catch, der Ball wird dem passenden Team zugesprochen (R 2-10-3).
ANMERKUNG: Falls die gegnerischen Spieler nicht gleichzeitig den Boden berühren, wird der Ball dem Spieler zugesprochen, der als erster mit Ballbesitz den Boden In-bounds berührt.
- II. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit seinen Händen. Während er zum Boden im Spielfeld zurückkehrt, berührt die Spitze des Balls den Boden bevor ein Körperteil des Spielers den Boden berührt. Der Spieler behält weiterhin sichere Ballkontrolle während er zum Boden zurückkehrt und der Ball löst sich nicht aus seinen Händen.
BEWERTUNG: Vollständiger Pass
ANMERKUNG: Wenn der Spieler die Kontrolle über den Ball verliert, ist es ein unvollständiger Pass. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, muss die Kontrolle über den Ball behalten, über den gesamten Prozess, während er auf den Boden aufkommt.
- III. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit seinen Händen. Während der Spieler im Spielfeld wieder den Boden berührt (der Ball berührt dabei nicht den Boden), löst sich der Ball. Der Spieler greift nach und stellt sichere Ballkontrolle her, während er sich noch innerhalb des Spielfelds befindet und bevor der Ball den Boden berührt.
BEWERTUNG: Vollständiger Pass
- IV. Ein Offense-Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit seinen Händen. Bevor er den Boden berührt, wird er von einem Defense-Spieler berührt (Kontakt mit Beeinflussung) und verliert die Ballkontrolle. Der Ball fällt auf den Boden.
BEWERTUNG: Unvollständiger Pass und **illegaler Kontakt Defense**. Der Pass war nicht vollständig (R 2-10-3) und das Foul geschah, während sich der Ball in der Luft befunden hat.
Der Kontakt passierte nachdem der Ball berührt wurde, daher ist es keine Passbehinderung.
- V. Ein Offense-Spieler wird von einem Defense-Spieler auf der rechten Spielfeldseite berührt (Kontakt mit Beeinflussung), bevor der Ball geworfen wird. Nach dem Kontakt wird der Ball auf die linke Seite des Spielfelds geworfen.
BEWERTUNG: Illegaler Kontakt durch die Defense. Es ist ein Foul, wenn der Gegner mit Beeinflussung berührt wird, egal ob der Ball in die entsprechende Richtung geworfen wird oder nicht.

- VI. Ein Offense-Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass. Bevor er den Boden berührt, wirft er den Ball mit einem Rückwärtspass zu einem anderen Offense-Spieler. Der zweite Offense-Spieler läuft danach und erzielt so weiter Raumgewinn.
BEWERTUNG: Dies ist ein legaler Spielzug. Der Pass wurde gefangen, war aber noch nicht vollständig. Der Status des Balls war demnach immer noch erster Vorwärtspass (R 2-9-2). Der Pass wird erst durch den zweiten Catch und dem Berühren des Bodens durch den zweiten Offense-Spieler vollständig (R 2-10-3).
ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, falls der Ball durch den ersten Offense-Spieler nur berührt wird und danach vor- oder rückwärts springt. Würde der Offense-Spieler den Boden während des Fangens berühren, wäre es ein Foul für einen illegalen Rückwärts- oder Vorwärtspass.

AR 7-2-4: Fumble

- I. 2. & Mitte von A's 13-Meterlinie. Der Runner verliert die Kontrolle über den Ball von A's 20-Meterlinie und der Ball berührt den Boden von A's 16-Meterlinie.
BEWERTUNG: Ball wird dead, wenn er den Boden berührt. Keine Strafe. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, wenn der Ball von A's 24-Meterlinie den Boden berührt (Vorwärts-Fumble) oder wenn ein Mitspieler des Runners den Ball gefangen hätte.
- II. Mit weniger als 2 Minuten auf der Uhr, bevor dem Läufer die Flagge gezogen werden kann, lässt dieser absichtlich den Ball auf den Boden fallen, um die Uhr anzuhalten.
BEWERTUNG: Die Uhr wird gestoppt, da dies als Pass gewertet wird (R 2-9-2). Passiert dies hinter der Scrimmage Line, ist es keine Strafe, wird bewertet wie ein unvollständiger Pass und das Spiken des Balls. Passiert dies jedoch jenseits der Scrimmage Line, ist es eine Strafe für einen illegalen Pass. Die Uhr startet mit dem nächsten Snap.

AR 7-3-1: Vorwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Vorwärtspass aus der eigenen Endzone auf den Boden, um einem Sack zu entgehen.
BEWERTUNG: Kein Foul. Im Flag Football gibt es kein Intentional Grounding. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Line einen hohen Vorwärtspass und fängt seinen eigenen Pass an der 10-Meterlinie (Vollständiger Pass).
BEWERTUNG: Strafe für illegales Touching. Der Quarterback darf seinen eigenen Pass nur fangen, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat. (R 7-2-5). Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 7-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft von 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.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Touching, der Quarterback darf Raumgewinn erzielen (R 7-2-5).
- IV. 2. & Mitte von A's 15-Meterlinie. Der Quarterback weicht dem Blitzler aus, läuft dabei bis zur 17-Meterlinie und wirft einen vollständigen Pass zu A's 23-Meterlinie.
BEWERTUNG: Zwei Strafen gegen die Offense: Strafe für illegaler Lauf, 5 Meter von der Scrimmage Line (R 7-1-3). Strafe für illegaler Vorwärtspass, 5 Meter vom Spot of Foul & Downverlust. Die Defense hat die Wahl zwischen: Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 10-Meterlinie oder 3. & Mitte von A's 12-Meterlinie.

AR 8-3-2: Strafen während eines Trys

- I. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 10-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense kann einen Pass- oder Laufspielzug für 1 Punkt ausführen.
- II. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 2,5-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für 1 Punkt ausführen.
- III. Bei einem 2-Punkte-Try wird nach mehreren Strafen eine weitere Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 3-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für 2 Punkte ausführen.
- IV. Während eines 2-Punkte-Try begeht der Runner Flag Guarding an der 3-Meterlinie und punktet anschließend.
BEWERTUNG: Die Strafe für Flag Guarding beinhaltet ein Downverlust. Keine Punkte **und** der Try endet.

AR 8-4-1: Safety

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Ein Blitzler hält die Hose des Quarterbacks in der Endzone fest. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Vorwärtspass.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten). Strafdurchführung von der 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mittel von A's 17-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback steht in der Endzone und hält den Ball über seine Flagge als der Defense-Spieler versucht diese zu ziehen. Der Defense-Spieler verpasst die Flagge und der Quarterback wirft einen vollständigen Pass für 14-Meter Raumgewinn.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding wird **vom Punkt der Strafe durchgeführt, welcher** in der Endzone ist: Safety.
- III. 3. & Goal von A's 21-Meterlinie. Ein Defense-Spieler fängt den Ball von B's 7-Meterlinie ab und seine Geschwindigkeit trägt ihn bis in die **eigene** Endzone. Nachdem er dort einem Flag Pull ausweicht, indem er die Flaggen mit dem Ball abdeckt, werden ihm die Flaggen von einem anderen Offense-Spieler in der Endzone gezogen.
BEWERTUNG: Safety, egal ob die Strafe für Flag Guarding angenommen oder abgelehnt wird. Der Spielzug resultiert in einem Safety, da die Momentumregel (R 8-5-1) nur dann angewendet wird, wenn die Interception hinter der 5-Meterlinie geschieht.
ANMERKUNG: Falls der Defense-Spieler die Endzone verlassen kann, bevor der Spielzug beendet wird, ist der Spot of Foul in der Endzone. Wenn die Strafe angenommen wird, ist das Resultat ein Safety.
- IV. 3. & Goal von B's 21-Meterlinie. Ein Defense-Spieler fängt den Ball von B's 3-Meterlinie ab und trägt ihn bis zu B's 14-Meterlinie. Ein Mitspieler berührt während des Returns einen Offense-Spieler in **B's** Endzone (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Safety. Der Spot of Foul für den illegalen Kontakt ist in der Endzone (R 10-3-1 Ausnahme 3).

AR 9-1-1 W: Platzrecht, Wegrecht

- I. Ein Defense-Spieler stellt sich direkt an der Scrimmage Line **direkt vor einem** Receiver auf (Person-Verteidigung).
BEWERTUNG: Der Receiver muss auf den ersten Schritten den Kontakt vermeiden, weil der Defense-Spieler Platzrecht hat. Wenn der Defense-Spieler sich bewegt, verliert er das Platzrecht und muss der Offense den Raum für eine Passroute geben.
- II. Ein Defense-Spieler stellt sich an der Scrimmage Line **direkt** vor einem Receiver auf. Beim Snap bewegt sich der Defense-Spieler sofort nach innen und kollidiert mit dem Receiver, der ebenfalls durch die Mitte geht.
BEWERTUNG: Illegaler Kontakt von der Defense. Mit der Bewegung verliert der Defense-Spieler das Platzrecht und ist verantwortlich für die Kollision. Der Receiver hat den Raum, wo der Defense-Spieler steht zu meiden, aber **er kann** nicht **vorhersehen**, wo der Defense-Spieler sich hin bewegt.
- III. Ein Defense-Spieler stellt sich direkt vor einem Receiver und streckt seine Arme seitlich aus, um den Receiver zu blocken. Nach dem Snap bewegt sich der Defense-Spieler nicht. Der Receiver versucht am Defense-Spieler vorbei zu kommen, berührt dabei aber dessen Hand.
BEWERTUNG: Targeting durch den Defense-Spieler. Auch wenn er Platzrecht hat, darf er nicht versuchen Kontakt herzustellen.
ANMERKUNG: Die gleiche Auslegung gilt auch für den Snapper, wenn er die Arme ausstreckt, um den Blitzler zu blocken.
- IV. Ein Defense-Spieler spielt in einer Zonenverteidigung und schaut auf den Quarterback. Ein Offense-Spieler kreuzt das Feld und trifft ihn mit Absicht von hinten.
BEWERTUNG: Targeting von der Offense. Auch mit dem Wegrecht ist es für die Offense nicht erlaubt auf einen Gegner zu zielen und ihn zu treffen. (R 9-1-2)
- V. Ein Defense-Spieler drängt den Runner über die Seitenlinie. Der Runner versucht im Spielfeld zu bleiben, indem er seine Laufrichtung beibehält, wodurch er den Defense-Spieler berührt (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: **Targeting** durch den Runner. Der Runner hat den Kontakt zu vermeiden. Er hat kein Wegrecht.
- VI. Zwei Defense-Spieler zwingen den Runner zwischen sich. Der Runner versucht sich durch die beiden Defense-Spieler durchzuzwängen und berührt dabei **einen oder beide** Defense-Spieler (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: **Targeting** durch den Runner. Der Runner hat den Kontakt zu vermeiden, auch wenn er dadurch den Spielzug stoppen muss.
- VII. Ein Defense-Spieler läuft auf den Runner zu, rutscht dabei aus und fällt vor dem Runner. Der Runner springt über den Verteidiger, um den Kontakt zu vermeiden. Der Defense-Spieler versucht im Liegen eine Flagge zu ziehen, verpasst sie aber und der Runner läuft weiter.
BEWERTUNG: Springen durch den Runner. Der Runner ist dafür verantwortlich den Defense-Spielern auszuweichen, auch dann, wenn ein Defense-Spieler auf dem Boden liegt und der Runner um ihn herum laufen muss.
- VIII. Ein Receiver fängt den Ball mit dem Rücken zu einem Defense-Spieler. Der Defense-Spieler stoppt und erhält Platzrecht. Der Receiver dreht sich auf der Stelle um, um Raumgewinn zu erzielen. Während der Drehung berührt der Receiver den Defense-Spieler (Kontakt mit Beeinflussung). Der Receiver erzielt daraufhin Raumgewinn und wird einige Meter später gestoppt.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegaler Kontakt. Der Receiver verliert durch die Drehung nicht sein Platzrecht. (R 2-13-1)
ANMERKUNG: Eine zusätzliche Bewegung des Receivers (oder des Defense-Spielers), die Kontakt auslöst, resultiert in einem Foul für **illegalen Kontakt**.

AR 9-1-1 B: Der Blitzler

- I. Ein **Blitzler** rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer Passroute muss um ihn herumlaufen, um den Kontakt zu vermeiden.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Ein Receiver muss dem Blitzler das Wegrecht geben. **Wenn ein anderer Defense-Spieler, der kein legales Signal gegeben hat, den Quarterback attackiert, wäre es ein Foul vom Defense-Spieler für illegaler Block.**
- II. Ein **Blitzler** rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer **Passroute** blockt oder berührt (Kontakt mit Beeinflussung) **den Blitzler**.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Block (5 Meter) oder illegalen Kontakt (10 Meter) gegen die Offense. **Alle** Offense-Spieler haben den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback zu vermeiden.
- III. Ein **Blitzler** rennt nach dem Snap langsam auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer **Passroute** muss um ihn herumlaufen.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Block gegen die Defense. Ein Blitzler hat das Wegrecht nur, wenn er schnell rennt (R 2-2-6), der Offense-Spieler muss eine Möglichkeit haben, den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback einzuschätzen.
- IV. Ein **Blitzler** rennt auf den Quarterback zu. Als der Quarterback nach außen ausweicht, verändert der Blitzler seine Richtung.
BEWERTUNG: Der Blitzler verliert das Wegrecht, wenn er seine Richtung verändert. **Der Blitzler** hat aufzupassen, dass er keinen Receiver blockt, nachdem er seine Richtung verändert.
- V. Ein **Blitzler** rennt in den noch immer stehenden Snapper, welcher sich seit dem Snap nicht bewegt hat.
BEWERTUNG: Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Das Platzrecht hat einen höheren Wert als das Wegrecht. (R 2-13-1)
- VI. Ein Blitzler stellt sich in gerader Linie mit dem Snapper auf und **rennt nach dem Snap** schnell auf den Quarterback zu, während der Snapper seine Position nicht verlässt und dadurch Platzrecht behält. Der Blitzler verändert seine Richtung, um dem Snapper auszuweichen. Direkt danach startet der Snapper eine Passroute genau vor dem Blitzler und beide kollidieren.
BEWERTUNG: Strafe für Targeting (10 m) gegen die Offense. Der Blitzler verliert sein Wegrecht, sobald er die Richtung ändert. Dies gibt dem Snapper aber nicht das Recht eine Kollision zu provozieren.
ANMERKUNG: Es ist keine Strafe, falls der Blitzler noch Raum zum erneuten Ausweichen hat.
- VII. Ein **Blitzler** rennt auf die Scrimmage Line zu und bleibt stehen, bevor er diese überquert.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Der Blitzler muss nicht die Scrimmage Line überqueren. Er verliert jedoch damit das Wegrecht und muss anschließend den Offense-Spielern ausweichen.
- VIII. Ein Receiver kreuzt die Linie des **Blitzlers**. Der Blitzler versucht den Kontakt zu vermeiden, aber rennt trotzdem in den Receiver.
BEWERTUNG: Strafe für **illegaler Kontakt** (10 Meter) gegen die Offense.
- IX. Ein Receiver kreuzt die Linie des **Blitzlers**. Der Blitzler versucht nicht den Kontakt zu vermeiden und rennt in den Receiver.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Block (5 Meter) gegen die Offense und Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Die Fouls heben sich auf.
- X. Ein Receiver kreuzt die Linie des **Blitzlers**, ohne dass der Blitzler geblockt wird. **Beim Vorbeilaufen am Receiver streckt der Blitzler extra den Arm aus, um diesen zu treffen.**
BEWERTUNG: Strafe für Targeting gegen den Blitzler. **Auch mit Wegrecht darf der Blitzler keinen Kontakt initiieren.**
- XI. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback, nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und berührt **den Quarterback** mit seiner Hand an der Hüfte.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegalen Kontakt, da ein Kontakt eine Auswirkung haben muss.

- XII. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und drückt **den Quarterback** mit der Hand an der Hüfte. Der Quarterback muss 2 Schritte machen, um wieder Balance zu erhalten.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen die Defense.
- XIII. Der Blitzler stoppt als der Ball die Hand des Quarterback verlässt. Durch die natürliche Wurfbewegung des Quarterback kommt es durch einen Schritt zu einem Kontakt mit dem Blitzler.
BEWERTUNG: Keine Strafe für den Kontakt. Beide Spieler stehen und haben das Platzrecht im Sinne von R 2-13-1.
- XIV. Der Blitzler springt senkrecht ab, während der Quarterback einen Passversuch beginnt. Während des Wurfes macht der Quarterback 3 Schritte vorwärts und berührt dabei den Blitzler (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen die Offense. Der Blitzler hat auch während eines senkrechten Sprunges das **Platzrecht**. Wenn der Schwung des Sprunges den Blitzler in den Quarterback trägt, ist dies ein Defense Foul.
- XV. Der Blitzler springt vorwärts, um den Ball ab zu wehren, während der Quarterback einen Passversuch beginnt. 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.
BEWERTUNG: Strafe für Targeting, da der Punkt des Angriffs ein Ball in Besitz eines Spielers war (R 9-1-2).

AR 9-2-1: Unsportliches Verhalten

- I. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 13-Meterlinie und der Defense-Spieler trägt den Ball zurück für einen Touchdown. Bevor er die Goal Line überquert, verhöhnt der Defense-Spieler den Quarterback durch Wörter oder Gestik.
BEWERTUNG: Strafe für unsportliches Verhalten, der Touchdown zählt. Die Strafe wird auf dem Try durchgeführt, B kann entweder 1-Punkt-Try von B's 15-Meterlinie oder 2-Punkte-Try von B's **20-Meterlinie** wählen.

AR 9-2-2: Flaggen ziehen

- I. Der Runner bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte während ein Defense-Spieler versucht die Flagge zu ziehen. Während dieser Aktion kommt es zu keinem Kontakt, der Verteidiger verpasst jedoch die Flagge.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding. **Eine Hand oder einen Ball vor der Flagge erschwert den Zugang und ist ein Nachteil für die Defense, auch wenn es dabei keinen Kontakt mit Beeinflussung gibt.**
- II. Der Runner bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte, während ein Defense-Spieler durch einen Sprung versucht die Flagge zu ziehen. Der Defense-Spieler verfehlt die Flagge weit.
BEWERTUNG: Keine Strafen. Für ein Flag Guarding Foul muss die reelle Möglichkeit bestehen, dass der Defense-Spieler die Flagge erreicht. Auf der anderen Seite ist das Springen von Defense-Spielern legal.
- III. Der Runner läuft direkt auf einen Defense-Spieler zu. Kurz vor dem Defense-Spieler bewegt der Runner seinen Oberkörper deutlich **nach vorn**.
BEWERTUNG: Strafe für Hechten (R 2-12-2). Der Defense-Spieler muss dem nun gesenkten Kopf des Runners ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert. **Dadurch entsteht ein Nachteil für die Defense, unabhängig davon ob es dabei zu einem Kontakt kommt.**

- IV. Der Runner läuft direkt auf den Defense-Spieler zu. Kurz vor dem Defense-Spieler macht sich der Runner lang, um durch die ausgestreckten Arme eine bessere Feldposition zu erreichen, bevor die Flagge gezogen wird.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding. Der Defense-Spieler muss dem Ball ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert. **Dadurch entsteht ein Nachteil für die Defense, unabhängig davon ob es dabei zu einem Kontakt kommt.**
- V. Der Runner wird von einem Defense-Spieler verfolgt. Kurz vor dem Ziehen der Flagge durch den Defense-Spieler streckt der Runner den Ball nach vorn, um dadurch einen Raumvorteil zu erreichen.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Für das Ziehen der Flagge von hinten ergibt sich kein Nachteil für den Defense-Spieler.
- VI. Der Runner dreht sich **um die eigene Achse**, um dem Ziehen der Flaggen auszuweichen. Während der Drehung berührt **der Runner** einen Defense-Spieler mit seinem Ellbogen an der Schulter (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen den Runner. **Durch die Drehung, welche selber legal ist, ist der Runner für den Kontakt verantwortlich.**
ANMERKUNG: Die gleiche Regelung gilt, wenn es mit Dipping zu einem Kontakt durch den Runner kommt.
- VII. Der Runner versucht mittels Dipping das Ziehen der Flaggen zu vermeiden. Dabei hält der Runner den Ball mit beiden Händen vor der Hüfte und hat seine Ellbogen zur Seite abgewinkelt. Der Defense-Spieler greift nach den Flaggen, trifft aber dabei den Arm des Runners, da der Arm genau vor der Flagge ist aufgrund der Bewegung des Runners.
BEWERTUNG: Flag Guarding durch den Runner. Durch die Dipping-Bewegung, welche selber legal ist, ist der Runner für den Kontakt verantwortlich.
- VIII. Der Runner stoppt und springt mit einer Drehung zur Seite, um das Ziehen der Flagge durch den Defense-Spieler zu vermeiden.
BEWERTUNG: Springen durch den Runner. Mit einem Sprung des Runners, in jegliche Richtung, begeht dieser ein Foul. Die Drehung selber ist legal.
- IX. Der Runner läuft entlang der Seitenlinie und zielt auf die vordere Ecke der Endzone. Ein Defense-Spieler versucht den Runner ins Aus zu drängen, unternimmt aber keinen Versuch die Flagge zu ziehen. Der Runner springt Richtung Goal Line und nachdem es Kontakt mit dem Defense-Spieler gab (Kontakt mit Beeinflussung), berührt der Ball zuerst den Endzonen-Pylon und danach landet der Runner mit dem Ball auf dem Boden im Aus.
BEWERTUNG: Touchdown, aber Strafe für illegalen Kontakt durch den Runner. Es gibt keine Strafe für Hechten/Springen, da der Defense-Spieler keinen Versuch unternommen hat, die Flagge zu ziehen. Es handelt sich um einen illegalen Kontakt, da der Runner für den Kontakt verantwortlich ist.
ANMERKUNG: Ein zweites Foul für Hechten (mit Springen) gäbe es, wenn der Defense-Spieler einen Versuch unternommen hätte, die Flagge zu ziehen. Die Defense könnte in diesem Fall entweder die Strafe für Hechten mit Verlust eines Downs oder dem illegalen Kontakt entscheiden.
- X. Der Blitzler zieht sehr kurz nachdem der Ball geworfen wurde dem Quarterback die Flagge. Er behält die Flagge, während er sich in Richtung des Receivers bewegt, um seinen Mitspielern zu helfen.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Flaggenziehen. Die Defense hat das Recht den angesetzten Versuch des Flaggenziehens durchzuführen. Trotzdem ist es eine Strafe für unsportliches Verhalten, da der Blitzler die Flagge behält. Er muss die Flagge entweder sofort wieder dem Quarterback übergeben oder sie auf den Boden legen, bevor er auf den Receiver zuläuft.

- XI. Nachdem der Quarterback einen Rückwärtspass zu einem Mitspieler geworfen hat, führt der Blitzler seinen Angriff fort und zieht die Flagge des Quarterbacks.
 BEWERTUNG: Strafe für illegales Flaggenziehen. Dieses Vorgehen nimmt dem Quarterback die Möglichkeit weiter am Spielzug teilzunehmen.
 ANMERKUNG: Wenn der Pass die Scrimmage Line überquert, gibt es keine legale Möglichkeit, dass der Quarterback wieder in Ballbesitz gelangt. Deswegen sollte es keine Strafe für illegales Ziehen der Flagge geben. Allerdings kann es als ein unsportliches Verhalten gewertet werden, wenn der Blitzler den Quarterback durch das späte Ziehen der Flaggen provozieren will.
- XII. Der Defense-Spieler zieht genau in dem Moment die Flaggen des Receiver, als dieser den Ball berührt. Der Receiver (nun ohne Flagge) kann den Ball erst nach erneutem Nachfassen unter Kontrolle bringen.
 BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Flaggenziehen. Der Defense-Spieler darf den Catch antizipieren, der den Receiver zum Runner machen würde. Er muss nicht auf den Catch warten.
 ANMERKUNG: In dem oben gezeigten Beispiel darf der Runner nicht mit dem Ball weiterlaufen. Da dem Runner mindestens eine Flagge fehlt, wird der Ball dead (R 4-1-2-g). Selbst bei einem illegalen Flaggenziehen (bevor der Receiver den Ball berührt) wird der Ball sofort nach dem Catch dead und es gibt zusätzlichen Raumgewinn durch die Strafe.

AR 9-3-1: Auswechslungen

- I. Der Ball ist freigegeben und die Offense befindet sich in einer legalen Formation, während der Spieler der für gewöhnlich Quarterback spielt, Richtung Seitenlinie läuft und sich anscheinend mit dem Trainer berät. Kurz vor der Seitenlinie bleibt der Spieler stehen mit Blick zur Seitenlinie. Währenddessen ergreift der Snapper den Ball und snappt ihn zu dem Spieler der für gewöhnlich Running Back ist, welcher einen legalen Vorwärtspass zu dem Spieler wirft, der an der Seitenlinie stand und mittlerweile tief in der gegnerischen Hälfte den Ball fängt und einen Touchdown erzielt.
 BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für illegale Auswechslung. Unfaire Taktik im Rahmen des Auswechselprozesses. 10 Meter Strafe vom Previous Spot und Wiederholung des Versuchs.
 Mit dem der Spieler Richtung Seitenlinie geht, kann die Defense davon ausgehen, dass es sich um eine Auswechslung handelt und der Snap nicht unmittelbar bevorsteht.
 ANMERKUNG: Sollte der Spieler klar demonstrieren, dass der Auswechselprozess beendet ist (z.B. in dem er eine ReceiverPosition einnimmt), wäre es kein Foul.
 Es wäre auch kein Foul, wenn der Snapper vor der ganzen Aktion den Ball berührt hätte, da eine Auswechslung nicht möglich ist, wenn der Snapper den Ball berührt hat (R 7-1-3-a) und die Defense damit keine Auswechslung erwartet.

AR 10-2-4: Sich aufhebende Fouls

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Vorwärtspass oder eine Interception zu A's 15-Meterlinie. Vor dem Catch blockt der Snapper einen Blitzler an A's 10-Meterlinie, während ein Defense-Spieler einen Receiver an A's 15-Meterlinie blockt.
 BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass der an A's 15-Meterlinie abgefangen wird und bis zu A's 6-Meterlinie zurückgetragen wird. Vor der Interception blockt der Snapper den Blitzler an A's 7-Meterlinie. Nach der Interception blockt der Blitzler den Snapper an A's 12-Meterlinie.
 BEWERTUNG: Die Defense kann die sich aufhebenden Fouls ablehnen und den Ballbesitz erhalten, wobei jedoch die Strafe der Defense durchgeführt wird. (R 10-2-4 Ausnahme 1) Basic Spot für die Strafdurchführung der Defense ist hier der Spot of Foul. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-Meterlinie.

- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 15-Meterlinie, welche bis zu A's 6-Meterlinie zurückgetragen wird. Vor dem Catch blockt ein Defense-Spieler einen Receiver an A's 10-Meterlinie. Nach dem Catch hält der Snapper den Runner fest.
BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- IV. 3. & Mitte von A's 23-Meterlinie. Der Runner begeht Flag Guarding von B's 17-Meterlinie, woraufhin der Defense-Spieler den Runner festhält, um zu den Flaggen zu kommen. Der Spielzug endet an B's 12-Meterlinie. Der Trainer des angreifenden Teams möchte die Strafe für Halten (illegaler Kontakt) ablehnen, um nach der Durchführung der Flag Guarding Strafe ein First Down zu erhalten.
BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls, der Versuch wird wiederholt. Die Fouls - nicht die Strafen - heben sich gegenseitig durch die Regeln auf. **Dem Trainer wird keine Option gegeben eine Strafe abzulehnen.**

AR 10-3-1-O: Basic Spot Fouls der Offense

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück in A's Endzone, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an A's 10-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie. Das Ablehnen des Fouls führt zu einem Safety.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler in A's Endzone.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul. Die Strafe wird in der Endzone durchgeführt. Ergebnis ist ein Safety. Ein Ablehnen der Strafe ergibt 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an A's 5-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, hier A's 5-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-Meterlinie. Ein Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-Meterlinie gefangen und dead wird. Der Snapper blockt den Blitzler an A's 5-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von A's 5-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-Meterlinie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-Meterlinie gefangen und dead wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler an A's 20-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-Meterlinie.
ANMERKUNG: Die selbe Strafdurchführung würde angewendet werden bei einem unvollständigen Pass. Ein Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 7-Meterlinie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler in B's Endzone.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie.

AR 10-3-1-D: Basic Spot Fouls der Defense

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück in A's Endzone, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird durch einen Defense-Spieler an A's 10-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird von einem Defense-Spieler an A's 5-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-Meterlinie gefangen und dead wird. Der Snapper wird von einem Defense-Spieler in A's oder B's Endzone geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von A's 15-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-Meterlinie gefangen und dead wird. Ein anderer Receiver wird durch einen Defense-Spieler an A's 20-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von A's 15-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper wird durch einen Defense-Spieler an B's 10-Meterlinie geblockt, bevor der Pass geworfen wird.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot (gegnerische Goal Line) die Strafe wird durch die Regeln abgelehnt (R 10-3-2). Der Touchdown zählt.
ANMERKUNG: Wenn das Foul kein illegaler Block sondern illegaler Kontakt gewesen wäre, würde die Strafe auf dem Try durchgeführt.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Blitzler hält die Hose des Quarterbacks hinter der Scrimmage Line. Der Quarterback wirft trotzdem einen vollständigen Pass zu A's 12-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten), Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Die Strafe wird von A's 12-Meterlinie durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Mitte von A's 22-Meterlinie.
- VII. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler tritt den Ball, um einen vollständigen Pass zu verhindern, und der Pass wird unvollständig.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Kicken eines Pass, Basic Spot ist die Scrimmage Line. Strafdurchführung von A's 9-Meterlinie. Nächstes Down ist 4. & Mitte von A's 14-Meterlinie.
- VIII. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler tritt den Ball, um einen vollständigen Pass zu verhindern. Der Pass wird trotzdem gefangen und zu A's 22-Meterlinie getragen.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Kicken eines Pass, Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 22-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 23-Meterlinie (neues First Down, da Mittellinie durch die Strafe überschritten wird).

AR 10-3-1-C: Basic Spot Fouls während eines Ballbesitzwechsels

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie, die bis zu A's 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception hält der Snapper den Runner an A's 18-Meterlinie (illegaler Kontakt).
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 12-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 6-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie, die bis zu A's 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception blockt ein Mitspieler des Runners den Snapper an A's 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul. Strafdurchführung von A's 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 23-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie, die bis zu A's 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception blockt ein Mitspieler des Runners den Snapper an A's 10-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 12-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an A's 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-Meterlinie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) hält ein Mitspieler des Snappers den Runner an A's 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten). **A bleibt in Ballbesitz**, Basic Spot ist der Dead Ball Spot (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von A's 20-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & **Mitte für A** von A's 10-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an A's 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-Meterlinie zurück. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) blockt ein Mitspieler des Snappers einen Gegenspieler an A's 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Block, A bleibt in Ballbesitz, Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von A's 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 13-Meterlinie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an A's 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-Meterlinie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) blockt ein Mitspieler des Runners einen Gegenspieler an A's 18-Meterlinie. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) berührt ein Mitspieler des Snappers einen Gegenspieler an A's 15-Meterlinie (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Die Offense wird sich aufhebende Strafen ablehnen und behält den Ball nach der Durchführung der Strafe für illegaler Kontakt (R 10-2-4), Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von A's 15-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 7,5-Meterlinie.

AR 10-3-2: Strafdurchführung

- I. 3. & Goal von B's 19-Meterlinie. Drei Blitzer geben **gleichzeitig** ein Blitz-Signal.
BEWERTUNG: **Ball bleibt dead**. Strafe für illegales Blitzersignal. Strafdurchführung von B's 19-Meterlinie. Nächstes Down ist 3. & Goal von B's 14-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 15-Meterlinie. Der Runner begeht Flag Guarding an B's 22-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafdurchführung **vom Spot of Foul (B's 22 Meterlinie)**, damit bringt die Strafe den Ball hinter die Mittellinie zurück, es gibt kein First Down. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 23-Meterlinie.
- III. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler wird von einem Vorwärtspass unten am Bein getroffen und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Kicken eines Balls, da der Kontakt unabsichtlich ist. Turnover on Downs, die Down-Serie endet. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 5-Meterlinie.
- IV. 2. & Goal von B's 10-Meterlinie. Ein Pass wird für einen Touchdown gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs Passbehinderung.
BEWERTUNG: Touchdown, die Strafe wird auf dem Try durchgeführt. (R 10-3-2-1)
- V. Try an der 5-Meterlinie. Ein Pass wird in der Endzone gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs ein illegales Kontakt Foul.
BEWERTUNG: Der Try zählt **(Touchdown für 1 Punkt)**, die Strafe wird beim anschließenden Down durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 2,5-Meterlinie.
- VI. Try an B's 5-Meterlinie. Ein Pass wird in der Endzone gefangen. Die Offense begeht während des Spielzugs ein illegales Kontakt Foul in der Endzone.
BEWERTUNG: Keine Punkte. Die Strafe wird durchgeführt und der Try wird von B's 15-Meterlinie wiederholt für 1 Punkt.
ANMERKUNG: Wenn die Strafe für Passbehinderung durch die Offense (mit Verlust eines Versuchs) gewesen wäre, würde es keine Punkte geben und der Try ist beendet. Die Strafe würde nicht beim anschließenden Snap durchgeführt werden. (R 10-3-2-3). Nächstes Down wäre 1. & Mitte für B von B's 5-Meterlinie.
- VII. In der **ersten** Extraperiode erzielt Team A einen Touchdown. Der Try von der 5-Meterlinie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein illegales Kontakt Foul.
BEWERTUNG: Der Try ist gut, die Strafe wird auf dem nächsten Snap durchgeführt (R 10-2-6). Nächstes Down ist 1. & Goal für B von B's 15-Meterlinie.
ANMERKUNG: In einer Extraperiode gibt es kein First Down (außer durch Strafen). **Team A kann auch nicht die Strafe akzeptieren und den Try von der 5-Meterlinie für 2 Punkte wiederholen.**
- VIII. In der **ersten** Extraperiode erzielt Team A einen Touchdown. Der Try von der 5-Meterlinie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein illegales Kontakt Foul. Vorher hatte Team B bereits einen Touchdown mit Try erzielt.
BEWERTUNG: Der Try ist gut **(Touchdown für 1 Punkt)**, der Spielstand ist unentschieden und es wird eine **zweite** Extraperiode gespielt. Die Strafe wird auf dem nächsten Down durchgeführt (R 10-2-6). Nächstes Down für 1 Punkt Try ist für B von **A's** 15-Meterlinie.

AR 10-3-3: Strafdurchführung mit halber Distanz zu Goal Line

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Die Offense begeht einen Fehlstart.
BEWERTUNG: **Ball bleibt dead**. Strafdurchführung von der 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie.
- II. 4. & Goal von B's 18-Meterlinie. Die Defense begeht eine Passbehinderung in der Endzone und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von der 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 9-Meterlinie.