



JUNIORS CENTRAL FLAGFOOTBALL LEAGUE
DÜSSELDORF

FLAGFOOTBALL
REGELWERK
5 GEGEN 5 - NON CONTACT

10. Fassung / Mai 2019

Erik Wolf



Inhaltsverzeichnis ...

| | |
|--------|--------------------------------------|
| 01 ... | Fair-Play-Kodex |
| 02 ... | Kurzbeschreibung der Sportart |
| 03 ... | Wichtige Flagfootball-Begriffe |
| 04 ... | Spielfeld |
| 05 ... | Material und Kleidung |
| 06 ... | Grundlegende Spielregeln |
| 07 ... | Spielzeit, Auszeiten, Verlängerungen |
| 08 ... | Flaggen |
| 09 ... | Ballbesitz, Angriffsrecht, Turnover |
| 10 ... | Safety |
| 11 ... | Defense |
| 12 ... | Offense |
| 13 ... | Lauf-Spielzüge |
| 14 ... | Pass-Spielzüge |
| 15 ... | Inbound, Outbound, Linien |
| 16 ... | Strafen allgemein |
| 17 ... | Strafen gegen die Defense |
| 18 ... | Strafen gegen die Offense |

Vorwort des Verfassers ...

Bei Flagfootball der Variante "5 gegen 5 / non-contact" handelt es sich um eine kontaktlose Form des "American Footballs" mit dem Potential einer modernen Breitensportart, welche Anfang der 1990er Jahre seitens der NFL konzipiert wurde.

Ein weltweit einheitliches Regelwerk für Non-Contact-Flagfootball gibt es nicht! Grundsätzlich basieren die meisten im Umlauf befindlichen Regelwerke auf dem ursprünglichen "NFL-Grassroots", welches seitens der NFL wesentlich einfach und kurz verfasst wurde, um Flagfootball ohne materielle, finanzielle oder organisatorische Hindernisse betreiben zu können. Den Verfassern des "Grassroots" war es durchaus bewusst, dass die Veranstalter überregionaler Wettkämpfe Ergänzungsregeln analog ihrer jeweiligen Möglichkeiten, Ressourcen, Erfahrungen und auch pädagogischen Ziele formulieren müssen.

Im diesem Kontext wurden unzählige Regelwerke und/oder Ergänzungen für Flagfootball verfasst. Die meisten im Umlauf befindlichen Regelwerke (insbesondere in Deutschland) sind bei genauer Betrachtung allerdings sehr stark an den Interessen und Ressourcen des Vereinssports orientiert, obwohl Non-Contact-Flagfootball primär im Schul- und Freizeitsport praktiziert wird. Gleichfalls weisen viele Regelwerke mitunter massive Lücken, Widersprüche und Grauzonen auf, die es Lehrern, Pädagogen und vor allem interessierten Spielern erschweren Flagfootball nach fairen und nachvollziehbaren Bedingungen zu spielen. Hierdurch resultiert die zwingende Notwendigkeit ein gesondertes Regelwerk für den Schul- und Freizeitsport auf Basis des ursprünglichen "NFL-Grassroots" zu etablieren. Für ein solches Regelwerk sind nachfolgende Kriterien zu berücksichtigen:

- Ein Regelwerk für Schul- und Freizeitsport muss absolut selbsterklärend sein.
- Konkretisierung im Detail und Abschaffung von Grauzonen sind zwingende Ziele.
- Alle denkbaren Spiel-Situationen sollten durch das Regelwerk abgedeckt sein.
- Weltweit praktizierte Veränderungen sollten regelmäßig aufgenommen werden.

In dieser Konsequenz hat es sich das JCFL-Projekt (als eines der führenden Schul- und Freizeitsport-Projekte in Deutschland) bereits vor vielen Jahren zur Aufgabe gemacht ein entsprechendes Regelwerk zu etablieren und in regelmäßigen Abständen zu optimieren. Die hier vorliegende zehnte Fassung basiert auf einer seit 19 Jahren kontinuierlich geführten, kooperativen, überregionalen Projekt-Arbeit in Kombination mit persönlicher Schiedsrichter-Erfahrung von mehr als 8.000 Wettkampfspielen seitens des Verfassers. Gleichfalls basiert dieses Regelwerk in seinen allgemeinen Grundlagen und den benutzten Terminologien auf dem ursprünglichen NFL-Grassroots-Regelwerk.

Der Verfasser stellt es allen Schulen und Freizeitsportprojekten frei das hier vorliegende Regelwerk zu nutzen.

Düsseldorf, Mai 2019

Erik Wolf

Dipl. Sozialarbeiter / Projektleiter der JCFL

01. Fair-Play-Kodex ...

Als Grundlage jeder Wettkampf-Sportart gilt der Respekt und die Achtung anderer Teilnehmer. Alle Spieler, Coaches, Teamhelfer, Zuschauer und Gäste sind dazu aufgefordert den hohen Fair-Play-Kodex des American-Football-Sports einzuhalten. Diese Aufforderung gilt für den gesamten Veranstaltungsort. Wer gegen diesen Kodex verstößt (u.a. durch Gewalt, Beleidigung, Bedrohung, unmoralisches Verhalten, Manipulationsversuche, Beugen der Regeln zum eigenen Vorteil oder Gefährdung anderer Teilnehmer), muss mit dem Ausschluss von JCFL-Wettkämpfen rechnen.

02. Kurzbeschreibung der Sportart ...

Flagfootball ist eine strategische Ballsportart, bei der es um Raumgewinn und Raumverlust geht. Ein Team besteht aus fünf Feldspielern zuzüglich Auswechselspieler. Das Spielfeld ist in verschiedene Zonen aufgeteilt, die es zu durchqueren gilt. Ziel beim Flagfootball ist es, einen eigenen Spieler samt Ball in die gegnerische Endzone zu bringen. Dies geschieht, indem ein Ballträger in die gegnerische Endzone rennt oder ein Spieler den Ball in der gegnerischen Endzone sicher fängt (Touchdown = 6 Punkte).

Jeder Spieler trägt einen Flagfootball-Gürtel, an dem beidseitig Stoff- oder Kunststoffstreifen (Flaggen) mittels Klettverschluss befestigt sind. Von diesen Flaggen (englisch: "flag") hat das Spiel seinen Namen. Nur dem jeweiligen Ballträger darf eine Flagge abgerissen werden, wodurch ein Spielzug und der damit verbundene Raumgewinn endet.

Grundsätzlich befindet sich ein Team im Angriff (Offense) und das andere in der Verteidigung (Defense). Der Offense stehen maximal vier Versuche zur Verfügung einen Ballträger über die Mittellinie zu bringen. Gelingt dies erhält das Team vier weitere Versuche um die gegnerische Endzone zu erreichen. Das Team in der Defense versucht den Raumgewinn der Offense zu verhindern, indem die Verteidiger dem Ballträger eine Flagge abreißen oder gegnerische Pässe abwehren bzw. abfangen.

Darüber hinaus gibt es eine große Zahl zusätzlicher Möglichkeiten Punkte zu erzielen, wodurch das Spiel mitunter extrem dynamisch und spannend wird. Flagfootball ist koedukativ und wird in Hallen oder auf Rasen in verschiedenen Altersklassen gespielt.

03. Wichtige Flagfootball-Begriffe ...

blitz ... Spieler der Defense mit dem Recht die Flaggen eines Quarterbacks anzugreifen
 center ... zentraler Spieler der Offense, der den Spielzug beginnt
 conversion ... Zusatzversuch nach dem Erzielen eines Touchdowns
 defense ... Team in der Verteidigung (nicht im Ballbesitz)
 down ... Angriffs-Versuch der Offense
 false start ... verfrühtes Überqueren der Angriffslinie durch einen Spieler der Offense
 fumble ... Fallenlassen eines Balls, der sicher unter Kontrolle war
 flag-guarding ... verbotenes Beschützen der Flaggen
 half distance penalty ... Halbdistanzstrafe (maximale Raumstrafe)
 handoff ... Hand zu Hand Ballübergabe (nur nach hinten oder seitwärts erlaubt)
 illegal rushing ... unerlaubtes Überqueren der Angriffslinie durch einen Defender
 interception ... Abfangen eines Passes durch einen Spieler der Defense
 line of scrimmage ... Angriffslinie an der ein Versuch der Offense beginnt
 no running zone ... Laufspiel-verboten-Zone (5m vor der gegnerischen Endzone)
 offense ... Team im Angriff (im Ballbesitz)
 offside ... verfrühtes Überqueren der Angriffslinie durch einen Spieler der Defense
 pass-interference ... Behinderung beim Fangen von Pässen
 pitch [toss] ... Rückwärts-Unterhand-Pass
 quarterback ... Spielmacher der Offense
 receiver / wide-receiver ... Pass-Empfänger der Offense
 runningback ... hinterer Läufer der Offense
 rush ... Stürmen des Backfields der gegnerischen Offense
 safety ... Ballverlust in der eigenen Endzone (= 2 Punkte für den Gegner)
 shotgun ... Start eines Spielzugs mit langer Distanz zwischen Center und Quarterback
 snap ... Start eines Spielzugs mit kurzer Distanz zwischen Center und Quarterback
 touchback ... Angriffsrecht wechselt mit erstem Versuch an der eigenen 5-Meter-Linie
 touchdown ... Ballträger erreicht die gegnerische Endzone (= 6 Punkte)

04. Spielfeld ...

4.1. Internationaler Standard ...

- Breite des Spielfelds ... 25 - 30 Meter
- Tiefe der Endzonen ... 8 - 10 Meter
- Tiefe der No-Running-Zones ... 5 Meter
- Mittellinie bis No-Running-Zone ... 10 - 15 Meter

4.2. Dreifach-Sporthallen [deutscher Standard] ...

- Außenlinien ... Markierungen eines Handballfeldes
- Endzonen ... "Hintere Spielfeldbegrenzung" bis "Scheitelpunkt Strafraumgrenze"
- No-Running-Zones ... Scheitelpunkte der "Strafraumgrenze" bis "Freiwurflinie"

4.3. Turnhallen [~28m] ...

- Endzonen ... 4-5 Meter
- No-Running-Zones ... 4 Meter
- keine Mittellinie (ergo: keine neuen Versuche beim Überschreiten der Mittellinie)

05. Material und Kleidung ...

5.1. Allgemeine Hinweise ...

Grundsätzlich müssen Bekleidung und Sportmaterialien so beschaffen sein, dass von ihrem Gebrauch keine Gefahr ausgeht. Im Zweifel entscheidet der Hauptschiedsrichter über die Zulassung einzelner Kleidungsstücke und Sportmaterialien.

5.2. Verbotene Kleidung ...

Das Tragen von Schirmkappen, Armbanduhren und Schmuck ist verboten. Nicht entfernbare Piercings müssen fachgerecht abgeklebt sein.

5.3. Körperschoner ...

Das Tragen von Körperschonern ist nicht gestattet, da dies einen unerwünscht harten Körpereinsatz begünstigen würde. Zahnschoner können im Ermessen der jeweils zuständigen Lehrer, Coaches, Betreuer oder Spieler getragen werden.

5.4. Oberbekleidung ...

Alle Teams sind verpflichtet in einheitlicher Oberbekleidung zu erscheinen. Optional müssen Markierungswesten getragen werden. Trikots oder T-Shirts müssen so beschaffen sein, dass sie sich in die Hose einstecken lassen.

5.5. Hosen ...

Die Hosen der Spieler sollten keine seitlichen Taschen haben. Optional müssen seitliche Taschen zugenäht oder zugeklebt werden.

5.6. Handschuhe ...

Football-Handschuhe werden zugelassen, insofern von ihrem Gebrauch keine Gefahr für andere Spieler ausgeht.

5.7. Schuhe ...

[1] Bei Wettkämpfen in Sporthallen müssen Schuhe getragen werden, die für Hallenböden geeignet sind.

[2] Bei Wettkämpfen auf Kunstrasen müssen Schuhe getragen werden, die den Vorgaben für die Benutzung derartiger Spielflächen entsprechen. Die jeweiligen Veranstalter sollten im Vorfeld konkret benennen, welches Schuhwerk zulässig ist.

[3] Bei Wettkämpfen auf Natur-Rasen sind mit Ausnahme von Multinoppen und Tausendfüßlern alle Arten von Stollenschuhen, Balkenschuhen, Spikes und Straßenschuhe verboten.

5.8. Bälle ...

[1] Für alle Altersklassen sollten Youth-Size-Bälle eingesetzt werden. Es sind Bälle aus Leder, Kunstleder oder Gummi zugelassen.

[2] Grundsätzlich kann die Turnierleitung den Spielball vorgeben, mit dem alle Spiele des Wettkampfs bestritten werden.

5.9. Flaggen ...

siehe gesonderten Abschnitt 8

06. Grundlegende Spielregeln ...

6.1. Fehlende Regeln ...

Sollten sich Spielsituationen oder Ereignisse auf dem Spielfeld zutragen, die dieses Regelwerk nicht abdeckt, entscheidet der Hauptschiedsrichter nach eigenem Ermessen.

6.2. Anzahl der Spieler ...

Flagfootball wird mit fünf Feldspielern gespielt. Darüber hinaus steht es jedem Team frei, die Anzahl seiner Ersatzspieler eigenständig festzulegen, insofern der Veranstalter aus organisatorischen Gründen keine maximale Teamstärke festschreibt.

6.3. Punkte ...

- Touchdown = 6 Punkte
- Safety = 2 Punkte
- 1-Point-Conversion = 1 Punkt bei erfolgreichem Spielzug von 5 Metern
- 2-Point-Conversion = 2 Punkte bei erfolgreichem Spielzug von 12 Metern
- Conversion-Return = 2 Punkte, unabhängig der gespielten Conversion

6.4. Beendigung eines Spielzuges ...

Ein Spielzug gilt als beendet, wenn ein Schiedsrichter pfeift. Dies geschieht, wenn:

- dem Ballträger eine Flagge gezogen wird oder er eine Flagge verliert,
- der Ballträger einen zunächst sicher kontrollierten Ball verliert (fumble),
- Punkte erzielt wurden,
- der Ball den Boden, eine Wand, die Decke oder ein Sportgerät berührt,
- ein Schiedsrichter oder eine Person außerhalb des Spielfeldes vom Ball getroffen wird,
- sich der Ballträger im outbound befindet oder eine Seitenwand berührt,
- der Ballträger mit einem Körperteil außer Händen oder Füßen den Boden berührt,
- der Quarterback mit dem Ball in der Hand die Angriffslinie überschreitet.

6.5. Körperkontakt ...

[1] Jede Form von beabsichtigtem Körperkontakt ist streng verboten. Ob ein Körperkontakt nur zufällig entstanden ist, liegt im Ermessen der Schiedsrichter.

[2] Sich bewegende gegnerische Spieler der Defense und der Offense sind gleichrangig. Beide haben absichtlichen Körperkontakt zu vermeiden. Weder der Offense noch der Defense wird grundsätzlich ein Vorrecht eingeräumt.

[3] Stehende Spieler können zunächst keine contact-fouls begehen (right-of-place), außer sie verursachen einen Körperkontakt durch den Einsatz von Armen oder Beinen.

[4] Ein sich zunächst bewegendes Spieler, der kurzfristig im Laufweg eines gegnerischen Spielers zum Stillstand kommt, gilt als "sich bewegendes Spieler" im Sinne dieser Regel und kann sich nicht auf den Absatz 6.5.3 berufen.

[5] Insbesondere das Vorblocken für einen Ballträger, sowie eine gezielte Behinderung des gegnerischen Blitz (auflaufen lassen) sind absolut verboten.

[6] Als „Vorblocken“ werden Laufwege von Offense-Spieler definiert, die unmittelbar in der Nähe des eigenen Ballträgers einen gegnerischen Angriff auf die Flaggen verhindern.

6.6. Kicken verboten / Fuß- und Beinkontakt...

[1] Schießen, Kicken und Punten sind im Flagfootball nicht gestattet und können analog als Gefährdung anderer Teilnehmer bestraft werden.

[2] Die gezielte Abwehr von Pässen mit Füßen oder Beinen gilt als Foul. Ob der Ball nur zufällig einen Fuß / ein Bein berührt hat oder eine illegale Fußabwehr vorliegt, entscheidet der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen.

[3] Berührt ein geworfener Ball die Beine oder die Füße eines Spielers, ohne dass dies beabsichtigt war, so ist der Ball noch fangbar insofern er den Boden nicht berührt hat.

[4] Fängt ein Spieler den Ball mit beiden Oberschenkeln gilt der Ball als gefangen insofern der Ball mindestens eine Sekunde unter Kontrolle war.

6.7. Coaching Zonen ...

[1] Coaches, Teamhelfer und Auswechselspieler haben einen Mindestabstand von 0,5 Metern zur Spielfeldbegrenzung einzuhalten.

[2] Wird ein Spieler durch die Missachtung der Coaching-Zonen im Spielverlauf behindert liegt definitiv ein Foul vor (siehe Strafbemessung).

[3] Geht der Schiedsrichter davon aus, dass durch die Missachtung der Coaching-Zone ein sicherer Touchdown verhindert wurde, wird auf Touchdown entschieden.

07. Spielzeit, Auszeiten, Verlängerung, ...

7.1. Spielzeit, Zeitbemessung, Uhr ...

- [1] Die Spielzeit wird von der Turnierleitung im Vorfeld der Veranstaltung festgelegt.
- [2] Insofern eine Anzeigetafel vorhanden ist, gilt diese als Zeitmesser, wobei der Hauptschiedsrichter nach eigenem Ermessen Korrekturen der Spielzeit anordnen kann.
- [3] Ist keine Anzeigetafel vorhanden stoppt ein Schiedsrichter die Zeit mittels Stoppuhr, wobei es den Coaches und Spielern nunmehr gestattet ist den Schiedsrichter nach der Restspielzeit zu befragen.
- [4] Mit Ausnahme von Auszeiten, Challenges und Halbzeitpausen läuft die Uhr während des gesamten Spiels durch.
- [5] Am Anfang einer Halbzeit sowie nach Auszeiten startet die Uhr erst beim Snap.

7.2. Huddle / No-Huddle-Offense / 30 Sekunden Beratungszeit ...

- [1] Nach Beendigung eines Downs muss die Offense dem Schiedsrichter den Ball bringen oder den Ball optional selber auf den Spot legen. Verzögerungen können hierbei als "delay of game" bestraft werden - insbesondere gegen Ende eines Spiels.
- [2] Der Offense stehen pro Spielzug maximal 30 Sekunden Beratungszeit zur Verfügung. Die Beratungszeit beginnt mit der Positionierung des Balls auf dem Spot und nicht erst durch einen möglichen Pfiff des Schiedsrichters.
- [3] Überschreitet die Offense ihre maximale Beratungszeit von 30 Sekunden liegt ein offense-foul vor (delay-of-game). Die Offense verliert einen Versuch. Die Beratungszeit für den folgenden Down beginnt bereits mit dem Pfiff für das Foul. War es der vierte Versuch wechselt das Angriffsrecht. In diesem Fall beginnt die Beratungszeit für die neue Offense mit der Positionierung des Balls.
- [4] Nach Auszeiten, am Anfang einer Halbzeit, nach dem regulären Wechsel des Angriffsrechts und beim ersten Versuch nach einer Interception muss die Offense auf die Freigabe durch den Pfiff des Schiedsrichters warten. Der Schiedsrichter pfeift den Spielzug an, sobald der Ball auf dem Spot positioniert wurde, unabhängig davon, ob die Teams einen möglichen Spielerwechsel bereits vollzogen haben. Die Offense muss nach dem Pfiff nicht auf die Auswechslung der Defense warten.
- [5] Bei allen anderen Versuchen ist der Ball frei spielbar, sobald dieser korrekt auf dem Spot positioniert wurde (no huddle offense). Der Schiedsrichter muss diese Spielzüge nicht anpfeifen. Die Offense muss auch hierbei nicht auf die Auswechslung der Defense warten.

7.3. Two Minute Warning ...

Für alle Wettkämpfe, bei denen die Spielzeit mittels Anzeigetafel gestoppt wird, entfällt die Two-Minute-Warning. Steht keine sichtbare Anzeigetafel zur Verfügung sagt der Schiedsrichter etwa zwei Minuten vor dem Ende jeder Halbzeit die Restspielzeit laut an. Im Gegensatz zum American-Football wird die Spielzeit für die Two-Minute-Warning nicht angehalten.

7.4. Auszeiten ...

- [1] Die Anzahl der Auszeiten wird von der Turnierleitung im Vorfeld eines Wettkampfs festgelegt. Eine Team-Auszeit dauert exakt 60 Sekunden. Auszeiten der ersten Halbzeit können nicht auf die zweite Halbzeit oder in die Verlängerung übernommen werden. Auszeiten können nur durch den Headcoach oder einem Spieler auf dem Feld genommen werden.
- [2] Auch der Schiedsrichter kann Auszeiten nach eigenem Ermessen nehmen.
- [3] Eine Team-Auszeit kann nur dem Hauptschiedsrichter angezeigt werden. Die Auszeit gilt erst dann als erfolgt, wenn der Schiedsrichter mit seinen Händen ein "T" anzeigt. Erfolgt vor dem Zeichen des Schiedsrichters ein gültiger Snap, so wird der Spielzug durchgeführt. Ein im Gang befindlicher Spielzug kann demnach nicht durch eine Auszeit unterbrochen werden.
- [4] Der Schiedsrichter zeigt das Ende einer Auszeit mittels Pfiff an. Coaches und Teamhelfer haben nunmehr das Spielfeld unverzüglich zu verlassen. Ein erneuter Pfiff gibt den Ball für die Spieler der Offense frei, wobei die Uhr erst beim Snap startet.
- [5] Ist der Schiedsrichter gezwungen wegen der Verletzung eines Spielers eine Auszeit zu nehmen, muss der verletzte Spieler für mindesten einen Versuch das Spielfeld verlassen.

7.5. Ende der Spielzeit / Conversions nach ausgelaufener Uhr ...

[1] Ein im Gang befindlicher Spielzug läuft auch dann weiter, wenn die Spielzeit in dessen Verlauf endet.

[2] Conversions werden auch nach bereits ausgelaufener Uhr noch gespielt, außer die Offense verzichtet auf den Spielzug.

[3] Ein Spiel kann nicht mit einem Foul der Defense enden, außer die Offense verzichtet auf den Spielzug. Begehen beide Teams ein Foul während die Uhr ausläuft, gilt der Spielzug als gescheitert und das Spiel endet.

[4] Ein Spiel kann nicht mit einem Foul an einem Interceptor enden, außer das Team des Interceptors verzichtet auf die Fortsetzung.

7.6. Taktisches Zeitspiel ...

[1] Das Abknien von Spielzügen ist grundsätzlich gestattet und zählt im Football-Sport keinesfalls als unfair sondern vielmehr als taktisches Mittel.

[2] Insofern die Restspielzeit abzüglich einer verbliebenen gegnerischen Auszeit bei der Errechnung von 30 Sekunden pro Down einen Wechsel des Angriffs nicht mehr zulässt, kann der Headcoach der Offense das laufende Spiel vorzeitig abpfeifen lassen.

7.7. Verlängerung ...

[1] Bei Gruppen- oder Ligaspielen gibt es keine Verlängerungen. Ein Unentschieden am Ende der regulären Spielzeit hat Bestand.

[2] Ist ein K.O.-Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden wird eine Verlängerung nach dem Shoot-Out-Modus gespielt. Hierbei spielen die Teams im Wechsels jeweils eine 1-Point-Conversion. Pro Durchgang muss jedes Team einmal im Ballbesitz gewesen sein. Ist nach einem Durchgang das Unentschieden aufgehoben endet das Spiel. Hat das Unentschieden Bestand, wird ein weiterer Durchgang gespielt.

[3] Ein gültiger Interception-Return in die gegnerische Endzone beendet das Shoot-Out in jedem Fall zugunsten des Interceptors. Wird der Interceptor auf dem Weg in die gegnerische Endzone gefault, gilt der Interception-Return als erfolgreich, unabhängig davon, ob der Interceptor die Endzone erreicht. In diesem Fall gewinnt das Interception-Team das Spiel.

7.8. Challenges ...

Inwiefern „Regelwerk-Challenges“ zugelassen werden liegt im Ermessen des jeweiligen Veranstalters.

7.9. Turnier-Tiebreaker ...

Die Turnier-Tiebreaker werden im Ermessen des jeweiligen Veranstalters festgelegt, sollten aber vor Beginn der Veranstaltung benannt werden.

08. Flaggen ...

8.1. Flaggen allgemein ...

[1] Grundsätzlich sind Plöpp-Flags, Klett-Flags und Vollklett-Flags gestattet.

[2] Flaggen und Hosen müssen farblich unterschiedlich sein und werden jeweils rechts und links an den Hüften getragen.

[3] Die benutzten Flaggen müssen eine minimale Länge von 20,32 cm (analog 8 inch) und eine minimale Breite von 3,81 cm (analog 1,5 inch) haben.

[4] Die Flaggen dürfen nicht durch heraushängende Oberbekleidung, Handtücher oder anderen Gegenständen verdeckt sein.

[5] Zu Anfang einer Begegnung und auch während eines Spiels kann der Schiedsrichter von allen Spielern verlangen sich selber die Flags abzureißen, um somit zu kontrollieren inwiefern Manipulationen vorgenommen wurden. Dies gilt insbesondere für Plöpp-Flags.

[6] Manipulationen an Flaggen können zum Ausschluss vom Wettkampf führen.

8.2. Flag-Guarding ...

Einem Ballträger ist es nicht gestattet seine Flaggen mit den Händen, den Armen oder durch Auflegen des Balls vor dem Angriff eines Verteidigers zu schützen.

8.3. Angriff auf gegnerische Flaggen ...

[1] Grundsätzlich dürfen nur die Flaggen eines gegnerischen Ballträgers angegriffen werden. Der Angriff auf die Flaggen eines Gegners ohne Ball ist verboten.

[2] Für den Angriff auf die Flaggen eines Quarterbacks gelten gesonderte Regeln (blitz).

[3] Der Angriff auf die Flaggen eines Centers während der Snap-Phase ist unzulässig.

[4] Spieler, die erfolgreich und legal eine gegnerische Flagge gezogen haben, sollten diese im eigenen Interesse deutlich sichtbar hochhalten. Im Zweifelsfall gilt die Flagge als nicht oder verspätet gezogen.

[5] Das beabsichtigte Verstecken eines legal gezogenen Flags, um eine mögliche Interception des eigenen Teams abzuwarten gilt als Verstoß gegen den "Fair-Play-Kodex" und kann (bei Wiederholung) mit einem Platzverweis bestraft werden.

8.4. Illegal Flagpull ...

[1] Reißt ein Spieler einem Gegner eine Flagge ab, bevor dieser den Ball sicher gefangen oder per Handoff übernommen hat liegt ein Illegal-Flagpull vor. Gleiches gilt, wenn ein Abwehrspieler eine gegnerische Flagge angreift oder bereits in der Hand hat, bevor der Ball sicher gefangen oder übernommen wurde.

[2] Sobald ein Offense-Spieler oder ein Interceptor einen gepassten oder gepitchten Ball berührt, kann der Gegenspieler davon ausgehen, dass der Ball gefangen ist und die Flaggen angreifen. Gelingt es dem Pass-Empfänger nicht den bereits berührten Ball unter Kontrolle zu bringen, wird ein Angriff auf die Flaggen nicht als illegal bewertet.

[3] Wird eine Flagge abgerissen, unmittelbar nachdem der Ballträger den Ball abgegeben oder gepasst hat, liegt in der Regel kein Illegal-Flagpull vor, da dem Verteidiger eine minimale Reaktionszeit zum Unterlassen des geplanten Flag-Pulls eingeräumt werden muss.

8.5. Fehlende Flaggen / Seitlich verschobene Flaggen ...

[1] Spieler der Offense und Interceptoren können legal Pässe fangen, auch wenn ihnen Flaggen fehlen, diese seitlich verschoben sind oder durch die Bekleidung verdeckt sind. In diesen Fällen endet der Spielzug unmittelbar am Ort des Catches. Ein weiterer Raumgewinn ist nicht mehr möglich. Hierbei ist es unerheblich, ob sich ein Gegenspieler in Reichweite des Ballträgers befindet.

[2] Geschieht dies in der gegnerischen Endzone wird auf Touchdown entschieden.

[3] Fängt ein Defense-Spieler, dem Flaggen fehlen, seitlich verschoben oder verdeckt sind eine Interception in seiner eigenen Endzone, so ist die Interception ohne Möglichkeit von Raumgewinn gültig. Hierbei wird auf Touchback entschieden.

[4] Nimmt ein Running-Back, dem Flaggen fehlen, seitlich verschoben oder verdeckt sind einen Handoff oder Pitch entgegen, so endet der Spielzug dort, wo seine Füße im Augenblick der Ballannahme standen. In der eigenen Endzone ist dies eine Safety.

[5] Flaggen gelten als „seitlich verschoben“, wenn sie mehr als 5cm von ihrer regulären Position abweichen.

[6] Verschieben sich die Flaggen eines Ballträgers während seines Laufs, ohne dass ein Gegner die Verschiebung verursacht hat, wird der Spielzug abgepfiffen. Der Ball wird dort positioniert, wo ihn der Ballträger legal bekommen hat. Hat der Ballträger den Ball innerhalb seiner eigenen Endzone erhalten liegt eine Safety vor.

[7] Wurden die Flaggen durch die Einwirkung eines Gegenspielers aus ihrer regulären Position gebracht, entscheidet der Schiedsrichter nach Kontrolle des Gürtels. Ist der Gürtel nicht fest angelegt, wird analog 8.5.6 entschieden. Ist der Gürtel fest angelegt, wird der Raumgewinn als gültig gewertet.

8.6. Springen zur Flagge / Reinrutschen in den Gegner ...

[1] Aufgrund erhöhter Verletzungsgefahr dürfen die Spieler der Defense nicht zur Flagge des Ballträgers springen (Hechtsprung). Gleichfalls ist das "Reinrutschen auf den Knien" in den Gegner verboten.

[2] Fällt ein Defense-Spieler beim Abreißen einer gegnerischen Flagge hin muss nicht zwangsläufig ein Sprung oder Reinrutschen der Grund dafür sein.

8.7. Abreißen einer Flagge vor der Landung ...

Fängt ein Spieler den Ball im Sprung und landet mit beiden Füßen "inbound" so gilt der Pass auch dann als "safe", wenn ihm vor der Landung (in der Luft) eine Flagge abgerissen wird. Geschieht dies in der gegnerischen Endzone, ist dies ein Touchdown.

09. Ballbesitz, Angriffsrecht, Turnover, ...

9.1. Münzwurf / Angriffsrecht laut Spielplan ...

[1] Ein Münzwurf bestimmt den ersten Ballbesitz. Der Sieger des Münzwurfs kann wählen, ob mit der Offense oder Defense begonnen werden soll (second half option). Der Verlierer des Münzwurfs hat die Seitenwahl. In der zweiten Halbzeit beginnt das Team, welches in der ersten Halbzeit mit der Defense gestartet ist. Die Teams wechseln zur zweiten Halbzeit die Spielrichtung. Für eine mögliche Verlängerung gelten gesonderte Regeln.

[2] Optional kann das jeweilige Angriffsrecht von der Wettkampfleitung im Vorfeld analog Spielplan bestimmt werden.

9.2. Start einer neuen Angriffsserie / Wechsel des Angriffsrechts ...

[1] Mit Ausnahme von Interceptions startet eine Offense-Serie grundsätzlich an der eigenen 5-Meter-Linie (touchback).

[2] Die Offense hat vier Versuche um die Mittellinie zu überqueren. Erreicht sie die Mittellinie erhält sie vier weitere Versuche um einen Touchdown zu erzielen. Schafft es die Offense nicht zu punkten oder die Mittellinie mit vier Versuchen zu überqueren wechselt das Angriffsrecht (touchback).

[3] Nach einem Touchdown mit Zusatzpunktversuch (conversion) sowie nach einer Safety wechselt das Angriffsrecht (touchback).

[4] In kleinen Hallen entfällt die Mittellinie. Der Offense stehen somit insgesamt nur vier Versuche zur Verfügung, um einen Touchdown zu erzielen (siehe hierzu auch 4.3.).

[5] Ein First-Down aufgrund einer Strafe hebt alle anderen Anforderungen auf.

9.3. Interceptions ...

[1] Fängt ein Spieler der Defense einen gegnerischen Pass liegt eine Interception vor. Nach einer Interception wechselt das Angriffsrecht unverzüglich. Der Interceptor darf sofort versuchen den Ball in die gegnerische Endzone zu tragen. Einem Interceptor ist es nicht gestattet den Spielball in irgendeiner Form abzuspielen.

[2] Eine Interception in der gegnerischen Endzone ist ein Touchdown.

[3] Der erste Versuch nach einer Interception beginnt dort, wo der Interceptor gestoppt wurde, außer der Ballträger wird nach einer Interception gefoult oder der Interceptor wird bereits in der eigenen Endzone gestoppt.

[4] Strafen für Fouls nach einer Interception gelten als Spot-Foul.

9.4. Interception in der eigenen Endzone ...

[1] Wird der Ball von einem Spieler der Defense in seiner eigenen Endzone abgefangen und nicht herausgetragen oder verlässt der Interceptor die Endzone ins hintere oder seitliche Aus dann ist der Down beendet. Das Interception-Team bekommt das Angriffsrecht an der eigenen 5-Meter-Linie (touchback).

[2] Wird der Ball in der eigenen Endzone abgefangen und der Ballträger verlässt die Endzone, bekommt das Interception-Team den Ball an der Stelle, wo der Ballträger gestoppt wurde.

[3] Sollte der Ballträger nach einer Interception wieder in die eigene Endzone zurückkehren, wird der Spielzug beendet und auf Touchback entschieden.

[4] Ein Interceptor kann keine Safety verursachen.

9.5. Conversion-Return ...

[1] Fängt die Verteidigung den Ball während einer Conversion ab (Zusatzversuch für ein oder zwei Punkte) und trägt den Ball in die gegnerische Endzone, erhält die Defense zwei Punkte und das anschließende Angriffsrecht an der eigenen 5-Meter-Linie.

[2] Kann der Conversion-Return nicht in die gegnerische Endzone gebracht werden wechselt das Angriffsrecht ganz normal mit einem First-Down an der eigenen 5-Meter-Linie, egal wie weit der Interceptor gekommen ist.

[3] Wird eine Conversion von der Defense abgefangen und der Interceptor beim Versuch die gegnerische Endzone zu erreichen gefoult, erhält das Interception-Team die zwei Punkte auch dann, wenn der Interceptor aufgrund des Fouls die gegnerische Endzone nicht erreicht hat.

9.6. Raumverlust hinter die Mittellinie ...

[1] Pro Angriffsserie kann ein Team nur einmal einen First-Down für das Überschreiten der Mittellinie erhalten. Verliert die Offense in einem nachfolgenden Versuch so viel Raum, dass der neue Spot hinter der Mittellinie liegt führt eine erneute Überquerung der Mittellinie nicht mehr zum First-Down. Die Ansage des Downs wird nunmehr durch den Nachsatz "...and goal" ergänzt.

[2] Überschreitet ein Ballträger die Mittellinie und begeht ein Spot-Foul mit Raumstrafe, wodurch der neue Spot hinter der Mittellinie liegt, so gilt die Mittellinie als noch nicht überschritten. Geschieht dies im vierten Versuch wechselt das Angriffsrecht.

[3] Neue "First-Downs" aufgrund eines Defense-Fouls sind weiterhin möglich.

9.7. Fumble ...

[1] Verliert ein Spieler einen zunächst sicher kontrollierten Ball, so liegt ein Fumble vor.

[2] Bei Pässen ist entscheidend, ob ein Receiver oder Interceptor den Ball für mindestens eine Sekunde sicher unter Kontrolle hatte.

[3] Einem Ballträger ist es gestattet während seines Laufs den Ball von einer in die andere Hand zu wechseln. Hierbei muss der Ball zu jeder Zeit Körperkontakt haben.

[4] Verliert ein Ballträger den Körperkontakt zum Ball oder berührt der Ball den Boden liegt ein Fumble vor. Auch ein Ballträger kann den selber verlorenen Ball nicht sichern.

[5] Verliert ein Quarterback den Ball und sichert ihn selber bevor der Ball den Boden berührt, wird analog 14.3.[4] auf incomplete-pass entschieden.

[6] In Gegensatz zum "American Football" kann ein Fumble von keinem Team erobert werden. Gleichfalls ist es nicht gestattet einem Gegenspieler den Ball aus der Hand zu reißen. Nach einem Fumble endet der Spielzug an der Stelle, an der sich die Füße des Ballträgers im Augenblick des Fumbles befanden.

[7] Ein Fumble der Offense in der eigenen Endzone ist eine Safety.

[8] Bei einem Fumble eines Interceptors in seiner eigenen Endzone wird auf Touchback entschieden, da ein Interceptor keine Safety verursachen kann.

[9] Ein niemals sicher unter Kontrolle gebrachter Ball kann keinen Fumble verursachen, sondern gilt als fangbar oder als unvollständig insofern der Ball den Boden berührt.

10. Safety ...

10.1. Safety allgemein ...

[1] Entscheidend für eine Safety sind die Füße des Ballträgers, der als letzter Spieler den Ball sicher unter Kontrolle hatte.

[2] Erzielt die Defense eine Safety, erhält sie zwei Punkte sowie das Angriffsrecht an ihrer eigenen 5-Meter-Linie (touchback).

10.2. Safety bei Offense-Spielzügen ...

Eine Safety liegt vor, wenn innerhalb der eigenen Endzone:

- der Ballträger eine Flagge verliert,
- dem Ballträger eine Flagge legal gezogen wird,
- ein Offense-Spieler den Ball empfängt, dem eine oder beide Flaggen fehlen,
- der von einem Defense-Spieler angegriffene Ballträger seitlich verschobene Flags hat,
- der Ballträger ein Flag-Guarding, Twisting-Foul oder Jumping-Foul begeht,
- der Ballträger einen Fumble verursacht,
- die Offense ein technisches Fouls begeht (z.B. Ballübergabe nach vorne),
- der Ballträger die Endzone ins hintere oder seitliche Aus verlässt,
- der Ballträger den Boden der EZ mit einem Körperteil außer Hand oder Fuß berührt,
- ein Running-Back aus der Endzone einen unvollständigen Pass wirft,
- ein aus der Endzone geworfener Pass, Pitch oder Toss den Boden der Endzone berührt.

10.3. Safety bei einer Interception ...

Ein Interceptor kann keine Safety verursachen.

10.4. Keine Safety bei Shotgun-Fehler ...

Überfliegt ein Shotgun-Snap den Quarterback und landet in der eigenen Endzone, liegt keine Safety vor, da hierbei die Position des Centers den letzten sicheren Ballbesitz markiert. Diese Regelung gilt auch, falls der Quarterback den Snap noch berührt, ihn aber nicht unter Kontrolle bringen kann.

11. Defense ...

11.1. Bewegungsfreiheit ...

Die Spieler der Defense haben auf ihrer Seite der Angriffslinie volle Bewegungsfreiheit. Sie dürfen Pässe abfangen bzw. abwehren und entsprechend der Regeln die Flaggen der gegnerischen Ballträger angreifen (siehe Abschnitt 8).

11.2. Blocken von QB-Pässen verboten / von RB-Pässen erlaubt ...

[1] Keinem Defense-Spieler ist es gestattet den gegnerischen Quarterback beim Werfen eines Passes zu behindern. Insbesondere das Blocken eines Passes unmittelbar vor dem Quarterback ist verboten. Bereits das Hochhalten der Arme oder das Hochspringen unmittelbar vor dem Quarterback gilt als illegaler Angriff. Im Zweifel hat der Schutz des Quarterbacks immer Vorrang.

[2] Pässe von Runningbacks dürfen hingegen geblockt werden, wobei ein Körperkontakt in diesem Fall immer gegen den Abwehrspieler gepfiffen wird (run into the passer).

11.3. Überschreiten der Angriffslinie ...

[1] Solange der Quarterback den Ball legal in seinen Händen hält, ist es (mit Ausnahme von gegnerischen Blitzern) keinem Spieler der Defense gestattet die Angriffslinie zu überqueren.

[2] Hat der Quarterback den Ball mittels Pitch, Handoff, Pass oder Toss abgegeben, dürfen alle Spieler der Defense die Angriffslinie überqueren und das Backfield der Offense betreten.

[3] Täuscht ein Quarterback eine Ballübergabe oder einen Pass nur an, bleibt die Angriffslinie für die Spieler der Defense geschlossen.

[4] Überschreitet ein Defense-Spieler (mit Ausnahme legaler Blitzer) die Angriffslinie solange der Quarterback den Ball noch hat, liegt ein Defense-Foul vor (illegal-rushing).

[5] Die frühere "Play-Action-Regel" wurde außer Kraft gesetzt.

11.4. Blitz ...

[1] Alle Verteidiger, die die Flaggen des gegnerischen Quarterbacks angreifen wollen oder das Backfield der Offense vor einer Ballabgabe betreten wollen, müssen beim Snap mindestens sieben Meter von der Angriffslinie entfernt sein. Beliebig viele Verteidiger dürfen blitzten.

[2] Ein Schiedsrichter oder Linienrichter steht zu Beginn des Spielzuges sieben Meter von der Angriffslinie entfernt, um die Blitz-Distanz anzuzeigen.

[3] Ein Blitz darf erst loslaufen, wenn der Center den Ball angehoben hat.

[4] Hält ein Blitzler den vorgeschriebenen 7-Meter-Abstand nicht ein oder läuft los bevor der Ball vom Center angehoben wurde, verliert der Blitzler das Recht die Angriffslinie zu überqueren, solange der Quarterback den Ball noch hat.

[5] Ein Blitzler kann seinen Blitz-Lauf zu jeder Zeit abbrechen und andere Aufgaben in der Defense übernehmen.

[6] Ein Blitzler, der zu früh losläuft oder den 7-Meter-Abstand nicht eingehalten hat begeht erst dann ein „Illegal-Rushing“, wenn er die Angriffslinie tatsächlich überschreitet.

11.5. Abwehren und Abfangen von Pässen ...

[1] Alle Verteidiger dürfen gegnerische Pässe abwehren oder abfangen (interception).

[2] Der aktive Einsatz von Füßen oder Beinen zur Abwehr von Pässen gilt als Foul und Missachtung des Fair-Play-Kodex (Gefährdung anderer Teilnehmer). Berührt ein Ball unbeabsichtigt die Füße oder Beine eines Abwehrspielers liegt kein Foul vor.

[3] Fängt ein Abwehrspieler den Ball mit beiden Oberschenkeln gilt der Ball als sicher gefangen, insofern der Spieler den Ball mindestens eine Sekunde in dieser Position hält oder den Ball sicher in seine Hände überführt.

[4] Defense-Spieler dürfen alle legalen Abwehr-Aktionen durchführen, auch wenn ihnen eine oder beide Flaggen fehlen.

[5] Fängt ein Abwehrspieler eine Interception während ihm Flaggen fehlen oder seitlich verschoben sind, ist die Interception dennoch gültig, jedoch kann der Interceptor keinen zusätzlichen Raumgewinn erzielen (siehe hierzu auch Abschnitt 8).

12. Offense ...

12.1. Start eines Spielzuges ...

Um einen Spielzug zu starten, muss der Center den Ball durch seine Beine an den Quarterback übergeben (snap) oder den Ball durch seine Beine dem Quarterback zuwerfen (shotgun). Quarterback ist, wer als erstes den Ball vom Center erhält. Snaps und Shotguns können einhändig oder beidhändig erfolgen.

12.2. Fehler beim Snap ...

Begeht die Offense beim Snap oder Shotgun-Snap einen Fehler, so verliert sie den laufenden Versuch. Hierzu zählen:

- Der Center hebt den Ball vom Boden auf und setzt ihn kurz vor dem Snap wieder ab.
- Der Shotgun-Snap wird vom Quarterback nicht sicher gefangen (siehe auch 10.4).
- Der Center hält den Ball mehr als eine Sekunde in der Luft.

12.3. One man in Motion ...

Nur ein Spieler der Offense darf unmittelbar vor Beginn des Downs in Bewegung sein (motion). Dieser Spieler darf sich zum Zeitpunkt des Snaps oder Shotguns nur parallel zur Angriffslinie oder nach hinten bewegen. Eine Motion-Bewegung in Richtung Line ist ein Foul. Alle anderen Offense-Spieler müssen für mindestens eine Sekunde still stehen.

12.4. Ballbesitz des Quarterbacks ...

[1] Der Quarterback hat sieben Sekunden Zeit um einen Pass zu werfen oder den Ball mittels Pitch oder Handoff an einen Mitspieler abzugeben. Überschreitet der Quarterback die sieben Sekunden, ist der Spielzug beendet. Der Angriff verliert einen seiner Versuche und der Ball wird an der vorherigen Angriffslinie platziert.

[2] Die maximale Zeit von sieben Sekunden, die der Ball in den Händen des Quarterbacks verbleiben darf, bleibt auch erhalten, wenn ein Quarterback einen Handoff, Pitch oder Pass antäuscht. Die ursprüngliche "Play-Action-Regel" wurde außer Kraft gesetzt.

12.5. Kein Überschreiten der Angriffslinie durch den Quarterback ...

[1] Der Quarterback darf mit dem Ball die Angriffslinie nicht überschreiten. Geschieht dies wird der Spielzug sofort abgepfiffen und als Offense-Foul bewertet.

[2] Ein illegaler Vorwärtspass kann durch keinen Spieler legal gefangen werden.

[3] Hat der Quarterback den Ball mittels Pitch oder Handoff abgegeben und bekommt ihn im gleichen Spielzug noch einmal zurück (double reverse), darf auch er ein Laufspiel durchführen oder Pässe fangen, da er nicht mehr Quarterback ist.

12.6. Springen, Twisten und Spinning ...

[1] Ballträger dürfen einem Verteidiger nicht durch einen Sprung ausweichen. Gleichfalls ist das Überspringen von Gegnern und Mitspielern verboten. Das Springen eines Ballträgers gilt auch dann als Foul, wenn sich kein Gegner in unmittelbarer Nähe aufhält. Dies gilt insbesondere für einen finalen Sprung in die gegnerische Endzone.

[2] Die Regelungen in Absatz 12.6.1 werden außer Kraft gesetzt, wenn die Beine eines Ballträgers illegal durch einen Gegenspieler attackiert werden. Nur die Tatsache, dass sich ein Gegenspieler in der Nähe befindet oder ein anderer Spieler den Laufweg versperrt reicht keinesfalls aus, um sich auf diesen Absatz zu berufen.

[3] Keinem Spieler ist es gestattet über einen Gegenspieler zu springen. Gleichfalls darf kein Spieler des eigenen Teams als Sprunghilfe benutzt werden.

[4] Twisten oder Spinning ist nur erlaubt, insofern sich der Ballträger ohne Unterbrechung nicht mehr als 360 Grad um die eigene Achse dreht.

12.7. Ende des Raumgewinns ...

[1] Der Raumgewinn eines Ballträgers gilt als beendet, wenn ...

- dem Ballträger eine Flagge abgerissen wird oder ihm eine Flagge abfällt,
- der Ballträger den Ball verliert,
- der Ballträger outbound ist,
- der Spielzug durch den Pfiff eines Schiedsrichters beendet wird,
- der Ballträger mit beiden Füßen die gegnerische Endzonengrenze überschreitet.

[2] Insofern kein Foul, keine Safety oder kein Touchdown vorliegt, wird der Ball im nachfolgenden Versuch an der Stelle platziert, wo die Füße des Ballträgers waren, als der Lauf beendet wurde. War es der vierte Versuch, ohne dass die Mittellinie oder die Endzone erreicht wurde wechselt das Angriffsrecht.

13. Lauf-Spielzüge ...

13.1. Lauf-Spielzüge ...

Pro Down sind mehrere Handoffs, Pitches oder Rückwärtspässe gestattet. Diese müssen sichtbar nach hinten oder zur Seite erfolgen. Solange der Ball hierbei die Angriffslinie noch nicht überschritten hat, darf abschließend gepasst werden. Hat der Ball einmal die Angriffslinie überschritten darf dieser nicht mehr abgegeben oder gepasst werden.

13.2. Handoffs nach Vorne verboten ...

Ballübergaben (handoffs) nach vorne sind verboten und gelten als Offense-Foul. Ist der Ball hingegen kurzzeitig in der Luft (gelupft) gilt dies als Pass.

13.3. No-Running-Zone (Laufspiel verboten Zone) ...

Jeweils fünf Meter vor der gegnerischen Endzone beginnt die No-Running-Zone. Befindet sich die Angriffslinie innerhalb dieser Zone oder exakt auf der Zonen-Grenze, darf die Offense keinen Raumgewinn durch den Lauf eines Runningbacks erzielen. Hieraus folgt, dass bei allen One-Point-Conversions Laufspiele verboten sind.

13.4. Trickspiel innerhalb der No-Running-Zone ...

Erfolgt ein berechtigter Pass nach einer oder mehreren Ballübergaben, so gilt dies nicht als Laufspiel sondern als Pass-Spielzug. Hieraus folgt, dass bei allen Spielzügen innerhalb der No-Running-Zone Pitches oder Handoffs durchaus gestattet sind, wenn der Spielzug mit einem abschließenden Vorwärts-Pass endet.

13.5. Missglückte Ballübergaben ...

Lässt die Offense einen Pitch oder Handoff fallen, ist der Spielzug beendet sobald der Ball den Boden berührt. Der Ball wird an der Stelle platziert, wo er letztmalig sicher unter Kontrolle war. Stand der Spieler, der den Ball letztmalig unter Kontrolle hatte hierbei in seiner eigenen Endzone so liegt eine Safety vor.

13.6. Abfangen von Pitches ...

[1] Gelingt es einem Spieler der Defense einen Pitch oder Rückwärtspass sicher abzufangen liegt eine Interception vor. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Spieler der Defense (mit Ausnahme der Blitzler) erst die Angriffslinie überqueren dürfen, nachdem der Ball die Hände des gegnerischen Quarterbacks verlassen hat.

[2] Fängt ein Spieler der Defense legal einen Pitch oder Pass in der gegnerischen Endzone ab, erzielt er einen Touchdown.

14. Pass-Spielzüge ...

14.1. Pass-Spielzüge allgemein ...

Pro Spielzug ist maximal ein Vorwärtspass erlaubt. Dieser muss geworfen werden bevor der Ball die Angriffslinie überschritten hat. Nach einem Vorwärtspass gibt es keine weiteren Möglichkeiten den Ball an einen Mitspieler abzugeben. Als Pass wird jede Handlung definiert, bei der ein Ball in Richtung gegnerische Endzone geworfen wird.

14.2. Pass-Empfänger (berechtigt, unberechtigt) ...

[1] Grundsätzlich dürfen alle Spieler Pässe fangen, insofern sie berechnigte Pass-Empfänger sind. Dies gilt auch für Quarterbacks, die den Ball hinter der Angriffslinie abgegeben haben.

[2] Die Spieler der Offense und der Defense sind gleichermaßen berechnigt einen in der Luft befindlichen Ball zu fangen.

14.3. Quarterback-Pässe ...

[1] Ein Quarterback-Pass gilt als unvollständig (incomplete), sobald er den Boden berührt oder ein Ereignis analog 14.6 erfolgt. Der folgende Angriff startet an der vorhergehenden Angriffslinie. War es der vierte Versuch, so wechselt das Angriffsrecht.

[2] Der Quarterback hat maximal sieben Sekunden Zeit, um den Ball zu passen oder an einen Mitspieler zu übergeben. Überschreitet der Quarterback die ihm zustehenden sieben Sekunden liegt ebenfalls ein "incomplete pass" vor.

[3] Unvollständige Quarterback-Pässe aus der eigenen Endzone gelten nur dann als Safety, wenn der Pass den Boden der Endzone berührt oder ins hintere oder seitliche Aus der eigenen Endzone geworfen wird.

[4] Rutscht einem Quarterback der Ball beim Werfen aus der Hand und wird von ihm selber gefangen wird auf incomplete-pass entschieden.

14.4. Runningback-Pässe ...

[1] Angreifer, die den Ball durch eine direkte Ballübergabe oder einen Rückwärtspass erhalten haben (runningbacks), dürfen einen Vorwärtspass werfen, solange sie die Angriffslinie noch nicht überschritten haben. Für diese Spieler hat die 7-Sekunden-Regel keine Bedeutung.

[2] Ist der Pass eines Runningbacks unvollständig, wird der Ball dort platziert, wo der Werfer im Augenblick des Passes stand. War es der vierte Versuch wechselt das Angriffsrecht.

[3] Unvollständige Runningback-Pässe aus der eigenen Endzone gelten immer als Safety, außer es liegt ein Defense-Foul vor.

14.5. Intentional Grounding ...

[1] Jeder Ballträger hat das Recht den Spielball auf den Boden zu legen, um den laufenden Down zu beenden. Der Ball wird dort positioniert, wo der Ballträger im Moment des "groundings" stand.

[2] Legt ein Spieler der Offense den Ball auf den Boden seiner eigenen Endzone liegt eine Safety vor.

14.6. Unvollständig durch Hindernis ...

Trifft ein geworfener Pass einen Schiedsrichter oder berührt der Ball die Hallendecke, Basketballkörbe, Ringe, andere Sportgeräte oder eine am Spiel unbeteiligte Person so gilt der Pass in jedem Fall als unvollständig. Die Offense verliert den laufenden Versuch.

14.7. Zeitgleiches Fangen ...

Wird ein Pass exakt zeitgleich von jeweils einem Spieler der Offense und der Defense gefangen, so gilt der Pass als vollständig zugunsten der Offense, wobei der Spielzug sofort beendet ist. Stehen oder landen beide Füße des Offense-Spielers hierbei in der gegnerischen Endzone wird auf Touchdown entschieden. Geschieht eine vergleichsweise Handlung in der eigenen Endzone liegt eine Safety für den Gegner vor.

14.8. Pass im Moment eines legalen Flag-Pulls ...

Wird die Flagge eines Ballträgers genau in dem Moment abgerissen, in dem ein Pass erfolgt, gilt der Pass als geworfen - unabhängig davon, ob der Pass vollständig, unvollständig oder abgefangen wird. Im Zweifel gilt der Pass als geworfen.

14.9. Vollständiger Pass ...

Ein Pass gilt nur als „vollständig“, wenn der Pass-Empfänger oder Interceptor den Ball für mindestens eine Sekunde sicher unter Kontrolle hatte.

15. Inbound, Outbound, Linien ...

15.1. Inbound, Outbound ...

[1] Ein Spieler befindet sich "outbound", sobald er mit einem Fuß oder einem anderen Körperteil das Seitenaus oder eine Spielfeldbegrenzung berührt.

[2] Läuft ein Spieler mit seinen Füßen innerhalb des Feldes, darf der zum Seitenaus befindliche Arm mit oder ohne Ball durchaus die Seitenauslinie überschreiten.

[3] Ein Spieler gilt in jedem Fall als "outbound" sobald er eine Hallenwand berührt, selbst wenn sich beide Füße noch innerhalb des Spielfeldes befinden.

15.2. Füße zählen ...

[1] Für die Frage nach "Inbound" ist die Position des Balls unerheblich, insofern der Ball Nichts und Niemanden außerhalb der Spielfeldes berührt hat. Überschreitet ein in der Luft befindlicher Ball die Spielfeldbegrenzung kann dieser noch sicher gefangen werden, wenn sich beide Füße des Fängers "inbound" befinden.

[2] Beim Fangen von Pässen muss der Spieler mit beiden Füßen im Feld stehen oder landen. Fängt ein Spieler den Ball im Sprung, ist der Pass nur vollständig, wenn er mit beiden Füßen "inbound" landet.

15.3. Überschreitung der Mittellinie ...

Um die Mittellinie zu überschreiten muss der Ballträger mit beiden Füßen die zweite Hälfte des Spielfeldes erreichen. Die Mittellinie selbst zählt hierbei noch nicht zur zweiten Hälfte.

15.4. Touchdown ...

Um einen Touchdown zu erzielen, muss der Ballträger mit beiden Füßen in der Endzone stehen oder landen. Alle Linien zählen hierbei nicht zur Endzone.

15.5. Out of Bounds ...

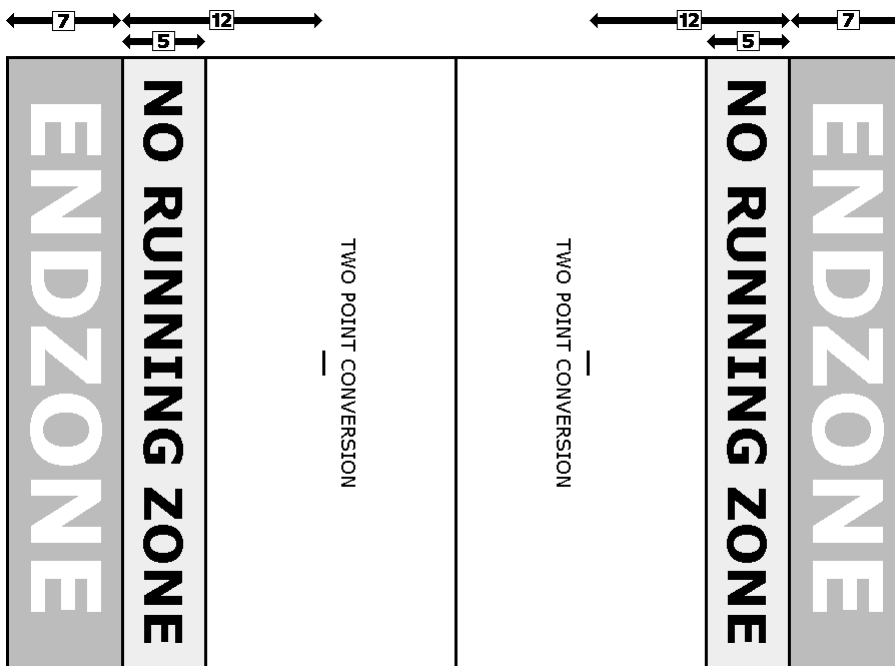
[1] Ein Spieler, der während eines Downs das Spielfeld eigenständig verlässt oder eine Seitenauslinie betritt, ist nicht mehr berechtigt in das Spielgeschehen einzugreifen. Gleichfalls ist es keinem Spieler gestattet das Spielfeld zu betreten nachdem der Snap bereits erfolgt ist.

[2] Wird ein Spieler durch ein Contact-Foul aus dem Spielfeld gedrängt wird die Regel 15.5.1 außer Kraft gesetzt.

15.6. Kein Touchdown im Zweifelsfall ...

Konnten die Schiedsrichter nicht genau sehen, ob ein Offense-Spieler bis in die Endzone gekommen ist, wird der Touchdown im Zweifelsfall nicht erteilt.

15.7. Spielfeld-Skizze ...



16. Strafen allgemein ...

16.1. Allgemeine Grundlagen der Strafbemessung ...

[1] Raumstrafen betragen in der Regel 5-Meter. Bei Verstößen gegen den Fair-Play-Kodex können auch Raumstrafen von 10-Meter ausgesprochen werden. Eine Raumstrafe darf niemals länger sein als die halbe Distanz zur Endzone (Halbdistanzstrafe).

[2] Mit Ausnahme von "Spot-Fouls" und "Fouls nach einer Interception" werden Raumstrafen immer von der ursprünglichen Angriffslinie des laufenden Versuchs bemessen.

[3] Alle Offense-Fouls führen grundsätzlich zum Verlust eines Downs.

16.2. Anzeige von Fouls durch den Schiedsrichter ...

[1] Wenn ein Schiedsrichter pfeift ist der Spielzug unverzüglich beendet. Auch Fouls, die nach einem Pfiff erfolgen (late-hit), können im Ermessen der Schiedsrichter bestraft werden.

[2] Erfolgt ein Pfiff versehentlich, liegt es im Ermessen des Hauptschiedsrichters den Spielzug zu wiederholen, das Ergebnis des Spielzuges für gültig zu erklären oder eine angemessene Position der neuen Angriffslinie frei zu bestimmen.

[3] Wirft ein Schiedsrichter eine gelbe Flagge ohne gleichzeitig zu pfeifen, läuft der Spielzug ganz normal weiter. Erst nach Beendigung des Downs entscheiden die Schiedsrichter über die Bewertung des angezeigten Fouls.

[4] Mit Ausnahme der unter 6.4. aufgeführten Ereignisse entscheidet der Schiedsrichter, ob er einen Spielzug abpfeift oder zunächst nur eine gelbe Fahne wirft.

16.3. Ablehnen von Strafen ...

[1] Alle Strafen aufgrund eines einseitigen Fouls können vom Gegner abgelehnt werden und das Ergebnis des Spielzuges hat Gültigkeit.

[2] Platzverweise aufgrund grober Fouls können auch dann verhängt werden, wenn der Gegner die eigentliche Strafe ablehnt.

16.4. Beidseitige Fouls ...

Begehen sowohl Offense als auch Defense ein oder mehrere Fouls während des gleichen Downs, heben sich die Strafen gegenseitig auf. Der Down oder die Conversion gilt als gescheitert und wird nicht wiederholt. Beidseitige Fouls können nicht abgelehnt werden. Platzverweise sind dennoch möglich.

16.5. Fouls im letzten Down ...

[1] Ein Spiel und eine Halbzeit können nicht mit einer Strafe gegen die Defense enden, es sei denn, die Offense lehnt die Strafe ab. Begehen beide Teams ein Foul bei auslaufender Uhr endet das Spiel ohne Wiederholung und der Down gilt als gescheitert.

[2] Wird bei auslaufender Uhr im letzten Down einer Halbzeit eine Interception gefangen und der Interceptor illegal gestoppt, erhält das Interception-Team in jedem Fall noch einen Versuch, auch wenn die Spielzeit bereits abgelaufen ist.

16.6. Auswechselfehler ...

Nur nach der Beendigung eines Spielzuges darf ausgewechselt werden. Sobald der Ball freigegeben ist, darf die Offense den Spielzug beginnen (No-Huddle-Offense). Die Offense muss hierbei nicht auf die Auswechslung der Defense warten. Befinden sich beim Snap mehr als fünf Spieler eines Teams auf dem Spielfeld, so gilt dies als Auswechselfehler.

16.7. Illegaler Aufenthalt auf dem Spielfeld ...

Befinden sich Ersatzspieler, Trainer oder Betreuer beim Snap auf dem Spielfeld gilt dies ebenfalls als Auswechselfehler. Wird der konkrete Spielverlauf durch Handlungen dieser Art beeinflusst, kann dies im Ermessen der Schiedsrichter als "Illegal Contact" oder "Pass-Interference" und im Extremfall als "Touchdown" oder "Interception" bewertet werden.

16.8. Platzverweise, Spielverbote, Missachtung des Fair-Play-Kodex ...

[1] Bei groben Kontakt-Fouls, bei unsportlichem Verhalten, für die absichtliche Gefährdung anderer Teilnehmer, bei lautstarker oder dauerhafter Kritik an den Entscheidungen der Schiedsrichter, bei Manipulationsversuchen und für die Missachtung des Fair-Play-Kodex kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen Raumstrafen und Platzverweise aussprechen.

[2] Für einen durch Platzverweis sanktionierten Spieler bedeutet dies das Ende des gesamten Wettkampftages. Strafen dieser Art können auch gegen Coaches, Auswechselspieler und Teamhelfer ausgesprochen werden.

[3] Auch der Turnierleiter kann Spielverbote und Hallenverbote aussprechen. Gleichfalls hat der Turnierleiter die Möglichkeit ganze Teams zu disqualifizieren und der Halle zu verweisen.

[4] Teams, welche durch maximal zwei Platzverweise oder Spielverbote sanktioniert wurden, ist es gestattet auch weiterhin mit fünf Feldspielern zu spielen, insofern ihnen noch gemeldete Ersatzspieler zur Verfügung stehen.

[5] Erhält ein Team mehr als zwei Platzverweise oder Spielverbote an einem Wettkampftag, wird das gesamte Team disqualifiziert und muss den Veranstaltungsort unverzüglich verlassen.

17. Strafen gegen die Defense ...

17.1. Verbindliche Härtefall-Strafen gegen die Defense ...

[1] Wird ein Ballträger auf dem Weg in die gegnerische Endzone durch ein Contact-Foul oder ein Holding gestoppt, entscheidet der Schiedsrichter in jedem Fall auf Touchdown, wenn davon auszugehen ist, dass der Ballträger ohne die illegale Einwirkung des Gegners einen sicheren Touchdown erzielt hätte. Diese Regelung gilt verbindlich ...

- innerhalb der letzten zwei Minuten eines Spiels
- bei Contact-Fouls, die einen Platzverweis mit sich bringen
- bei Contact-Fouls oder Holdings unmittelbar vor der Endzone
- bei Contact-Fouls oder Holdings des letzten Abwehrspielers vor der Endzone

[2] Bei einem eindeutigen Pass-Interference innerhalb der gegnerischen Endzone entscheidet der Schiedsrichter in jedem Fall auf Touchdown, wenn davon auszugehen ist, dass der gefoulte Spieler ohne die illegale Einwirkung des Gegners einen sicheren Touchdown gefangen hätte. Hierzu muss allerdings ein fangbarer Pass in Richtung des gefoulten Spieler erfolgt sein. Diese Regelung gilt verbindlich ...

- innerhalb der letzten zwei Minuten eines Spiels
- bei "blocking in the back" im Augenblick des Catches
- bei einem eindeutigen "Tackling" im Augenblick des Catches

[3] Wird ein Ballträger durch gegnerische Ersatzspieler, Coaches oder Teamhelfer bei seinem Lauf in die gegnerische Endzone behindert, weil diese den vorgeschriebenen Abstand (Coaching Zone) nicht eingehalten haben, wird auf Touchdown entschieden, insofern davon ausgegangen werden kann, dass der Ballträger ohne die illegale Einwirkung einen gültigen Touchdown erzielt hätte.

- Diese Regelung gilt immer als verbindlich!

[4] Wird ein Pass-Empfänger durch gegnerische Ersatzspieler, Coaches oder Teamhelfer an einem Catch gehindert, wird auf "spot-foul + 5-Meter-Raumstrafe" entschieden. Hierbei gilt, dass ein Spieler, dessen Füße sich "inbound" befinden auch einen Ball fangen kann, der bereits das Seitenaus überschritten hat.

- Diese Regelung gilt immer als verbindlich!

17.2. Defensive Strafen mit Spot-Foul und automatischem 1st Down ...

> *plus 5-Meter-Raumstrafe vom Spot des Fouls + automatischer 1st-Down <*

> *Die Regelungen analog Absatz 17.1 haben immer Vorrang <*

- Defensive-Pass-Interference ... Behinderung beim Fangen
- Illegal Contact + Holding (gegen den Ballträger) ... Festhalten, Abdrängen, Tackling
- Sliding ... Reinrutschen in den Gegner auf den Knien
- Jumping to the Flag ... Hechtsprung zur Flagge eines Gegners
- Early Flagpull ... Verfrühtes Abreißen der Flagge bei einem sicheren Catch

17.3. Defensive Strafen mit automatischem 1st-Down ...

> *plus 5-Meter-Raumstrafe von der Line + automatischer 1st-Down <*

> *Die Regelungen analog Absatz 17.1 haben immer Vorrang <*

- Illegal Flagpull ... Unberechtigtes Abreißen der Flagge eines Gegners ohne Ball
- Holding ... Festhalten eines Gegenspielers ohne Ball
- Kicking ... Absichtliche Abwehr des Balls mit Füßen oder Beinen

17.4. Defensive Strafen mit Wiederholung des Downs ...

> *plus 5-Meter Raumstrafe + Wiederholung des Downs <*

> *Die Regelungen analog Absatz 17.1 haben immer Vorrang <*

- Offside ... Defense-Spieler stand beim Snap auf der falschen Seite
- Auswechselfehler 1 ... mehr als fünf Spieler befinden sich beim Snap auf dem Feld
- Auswechselfehler 2 ... Coaches oder Teamhelfer befinden sich beim Snap auf dem Feld
- Out of Bounds ... Unberechtigtes Eingreifen nach dem Verlassen des Spielfeldes
- Interference at the Snap ... Verwirrendes Rufen, Startsignale vor dem Snap
- Illegal Rushing 1 ... Verfrühtes Überschreiten der Angriffslinie
- Illegal Rushing 2 ... Unberechtigtes Behinderung des Quarterback

18. Strafen gegen die Offense ...

18.1. Verbindliche Härtefall-Strafen gegen die Offense ...

[1] Bei eindeutigem Offensive-Pass-Interference entscheidet der Schiedsrichter in jedem Fall auf Interception, wenn davon auszugehen ist, dass der gefoulte Spieler ohne die illegale Einwirkung des Gegners eine sichere Interception gefangen hätte.

Diese Regelung gilt verbindlich ...

- innerhalb der letzten zwei Minuten eines Spiels,
- bei "blocking in the back" im Augenblick des Catches,
- bei einem eindeutigen "Tackling" im Augenblick des Catches

[2] Wird ein Defense-Spieler durch gegnerische Ersatzspieler, Coaches oder Teamhelfer bei dem Versuch eine Interception zu fangen behindert, weil diese den vorgeschriebenen Abstand (Coaching Zone) nicht eingehalten haben, wird auf Interception entschieden, insofern davon ausgegangen werden kann, dass der Spieler ohne die illegale Einwirkung eine sichere Interception erzielt hätte.

- Diese Regelung gilt immer als verbindlich!

18.2. Offensive Spot-Fouls ...

> minus 5-Meter-Raumstrafe vom Spot des Fouls + next Down <

> Die Regelungen analog Absatz 18.1 haben immer Vorrang <

- Flag Guarding ... Verbotenes Beschützen der Flaggen
- Twisting / Spinning ... Ballträger dreht sich ohne Unterbrechung mehr als 360°
- Diving / Jumping ... Springen des Ballträgers

18.3. Offensive Fouls ohne Raumstrafe ...

> keine Raumstrafe + next Down <

- Laufspiel in der No-Running-Zone
- Überschreitung der 7-Sekunden-Regel durch den Quarterback
- Illegal Snap ... Ball wird vom Center angehoben und wieder abgesetzt
- Lost Snap ... Der Quarterback lässt den Snap oder den Shotgun-Snap fallen

18.4. Offensive Fouls mit Raumstrafe ...

> minus 5-Meter-Raumstrafe von der Line + next Down <

> Die Regelungen analog Absatz 18.1 haben immer Vorrang <

- False Start ... Überschreiten der Angriffslinie, bevor der Ball gesnapt wurde
- Offside ... Offense-Spieler stand beim Snap auf der falschen Seite
- Illegal Contact 1 ... Unerlaubter Körpereinsatz eines Ballträgers
- Illegal Contact 2 ... Unerlaubter Körpereinsatz gegen einen Gegenspieler
- Blocking 1 ... Vorblocken für einen Ballträger
- Blocking 2 ... Absichtliche Behinderung eines Blitzers (Auflaufen lassen)
- Holding ... Festhalten eines Gegenspielers
- Kicking ... Absichtliche Berührung des Balls mit Füßen oder Beinen
- Offensive-Pass-Interference ... Behinderung beim Fangen
- Delay of Game ... Überschreiten der Beratungszeit von 30 Sekunden
- Auswechselfehler 1 ... mehr als fünf Spieler befinden sich beim Snap auf dem Feld
- Auswechselfehler 2 ... Coaches oder Teamhelfer befinden sich beim Snap auf dem Feld
- Out of Bounds ... Eingreifen ins Spielgeschehen nach Verlassen des Spielfeldes
- Illegal Motion 1 ... mehr als ein Spieler bewegt sich während des Snaps
- Illegal Motion 2 ... der Spieler in motion bewegt sich beim Snap nach vorne
- Illegal Motion 3 ... Spieler standen vor dem Snap weniger als eine Sekunde still
- Illegal Forward Pass 1 ... Zweiter Vorwärtspass im gleichen Down
- Illegal Forward Pass 2 ... Der Ball wird geworfen nach Überschreiten der Angriffslinie
- Illegal Handoff 1 ... direkte Ballübergabe nach vorne
- Illegal Handoff 2 ... Handoff nach Überschreiten der Line