

Flagfootballregelwerk des SAFV



SAFV

01.01.2014

Inhalt

Flag Football Regeln	4
Nationale Änderungen	4
Das Spielfeld	5
Regel 1 - Das Spiel, das Feld, der Ball und die Ausrüstung	6
Regel 2 – Definitionen	8
Regel 3 - Perioden und Zeit	13
Regel 4 - Live Ball, Dead Ball	15
Regel 5 – Downserie	16
Regel 6 – Kicks	16
Regel 7 – Snapping and Passing	17
Regel 8 – Erzielen von Punkten	20
Regel 9 - Verhalten von Spielern	22
Regel 10 – Strafdurchführung	24
Regel 11 – Schiedsrichteraufgaben	26
Zusammenfassung der Strafen	27
Schiedsrichtersignale	29
Interpretationen	30
Notizen	43

Wort des Autors

Das Regel-Buch Flagfootball 2010 des SAFV basiert auf dem NCAA Takle Football Reglement.

Nachdem in den Jahren zuvor immer eine kurze Zusammenfassung als Regelwerk genutzt wurde, hat man dies auf internationaler Ebene 2009 abgeschafft, da dies nicht länger gut genug für das Niveau von internationalen Spielen war.

Der allgemeine Sinn dieser Arbeit war es, gute und vollständige Regeln zu entwickeln, aber trotzdem weiterhin noch ein einfaches Spiel zu haben. Die Regeln sollten auf der einen Seite kurz und einfach zu verstehen sein, auf der anderen Seite sollten sie das Spiel für Trainer und Schiedsrichter grösstmöglich abdecken.

Ich versuchte, den richtigen Weg zu finden, um so nahe wie möglich an beide Absichten heranzukommen.

Es gibt 3 Hauptänderungen zu früheren Jahren. Der Ball ist für den Forward Progress entscheidend, Strafen werden vom Spot of Foul abgetragen (mit wenigen Ausnahmen) und 10-Yard-Strafen für Fouls mit Kontakt werden eingeführt, um den Faktor des Nichtkontakts zu betonen.

Dies alles soll mehr Sicherheit ins Spiel bringen und den Schiedsrichter die Gelegenheit geben eine harte Strafe auszusprechen, um weiter Kontrolle über das Spiel zu haben, ohne jemanden disqualifizieren zu müssen.

Es war eine lange Arbeit, um dieses Regelwerk fertig zu stellen und ich möchte mich für die Hilfe - bedanken bei:

Jim Briggs (GBR), Christian Freund (GER), Jürgen Gatterbauer (AUT), Nick Inzerello (USA), Magnus Lauesgaard (DEN), Tsutomu Negishi (JPN), Roope Noronen (FIN), John-Åke-Palm (SWE), KK Park (KOR), Alexandre Roger (FRA), Guido Schlauri (SUI), Rick Sowieta (CAN), Michael Ulicny (AUT) und Shigeyuki Watanabe (JPN).

Wolfgang Geyer (AUT)

An der deutschen Übersetzung und Anpassung haben mitgewirkt:

Uwe Prass (NRW), Jens Dührkop (Hamburg), Joachim Gleiss (Bayern) und Christian Freund (Hessen)

An der Schweizer Anpassung 2010 haben mitgewirkt:

Roland Frei (SAFV), Guido Schlauri (SAFV), Toni Frutig und Andreas Zbinden

Flag Football Regeln

Die SAFV Flag Football Regeln beruhen auf den IFAF Flag-Football Regeln, welche wiederum auf den IFAF-Tackle Footballregeln beruhen

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

Der Footballcode ist ein integraler Bestandteil der Flag Football Regeln.

Die Schiedsrichter werden gemäss den Tackle Football Regeln über jede Regelverletzung entscheiden, die durch dieses Regel-Buch nicht abgedeckt wird.

Flag Football ist ein Nichtkontakt Spiel. Das Blocken, Tackeln und Kicken ist nicht erlaubt.

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

Nationale Änderungen

Für Spiele in der Schweiz 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 geändert werden. Die Feldlänge beträgt 60 m, die Feldbreite 25 m. Die Endzonen haben eine Länge von Maximal 10 m und können auf Minimal 7 m verkürzt werden.
 - R 1-1-1 Pylonen oder Abdeckscheiben werden empfohlen.
 - R 1-1-1 Ein Downmarker wird nur empfohlen.
 - R 1-1-1 Ein Scoreboard wird nur empfohlen.
 - R 1-1-1 Die Mannschaftsaufstellung kann aus mehr als 12 Spielern bestehen.
 - R 1-1-1 Die Mannschaften können aus Spielern unterschiedlichen Geschlechtes bestehen.
 - R 1-1-4 Schiedsrichter sind nur empfohlen.
 - R 1-2-1 Spielbälle brauchen nicht aus Leder zu sein.
 - R 1-3-1 Trikots können ohne Nummern getragen werden.
 - R 1-3-2 Als Sonnenschutz sind gestattet: Zandanas, Bandanas und Cap. Die Cap müssen mit dem Schirmdach im Nacken getragen werden.
 - R 3-1-1 Coin Toss Wahl mit Second Half Option
 - R 3-1-2 Mannschaft welche den Ball ins Spiel bringt.
 - R 3-1-3 Kommt nur im Play Off oder Final zur Anwendung (wenn eine Entscheidung benötigt wird)
 - R 3-2-1 Die Spielzeit kann in einem Turnier oder wegen des Alters geändert werden.
 - R 3-3-2 Time Outs können wegen einem Turnier oder wegen des Alters geändert werden.
- Alle anderen Regeln sind Verhaltens-Regeln und dürfen nicht verändert werden.

Indoor Flag-Football

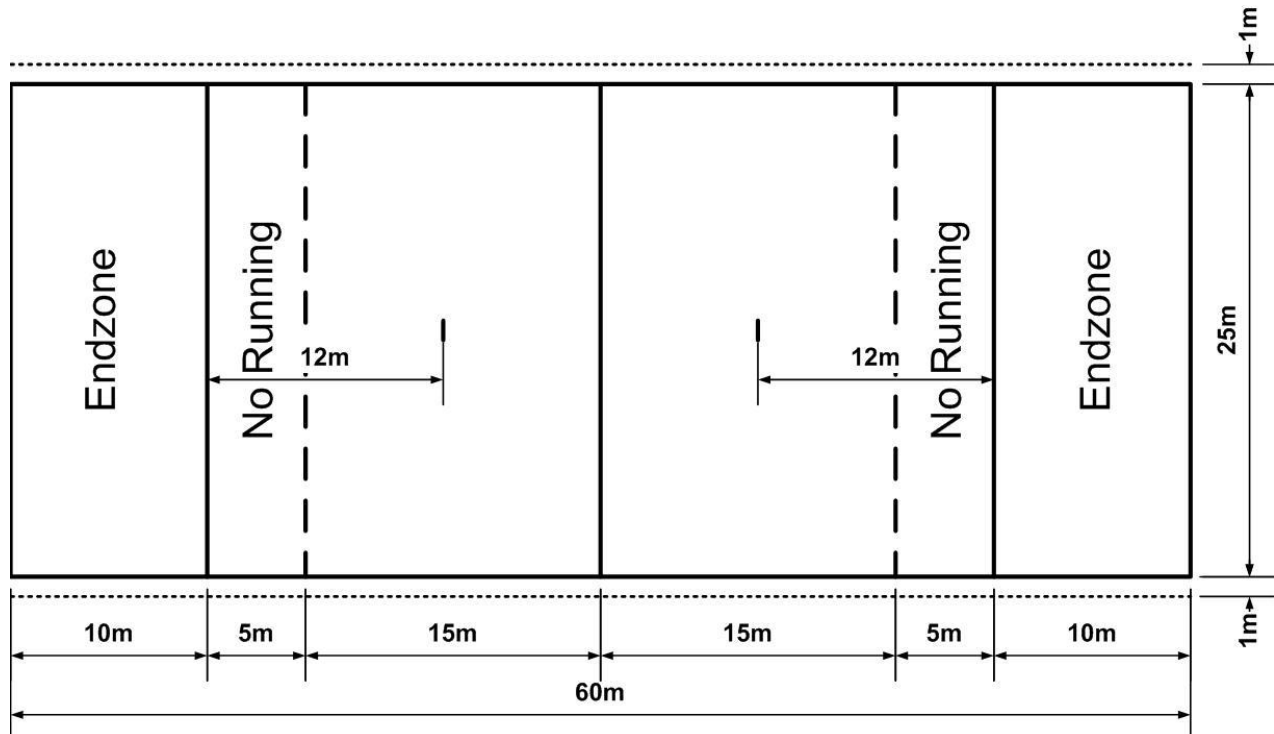
Die Spielfeldgrösse kann an die Gegebenheit der Halle angepasst werden. Die Markierung des Feldes erfolgt mit Pylonen oder Abdeckscheiben.

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

Das Spielfeld

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

Länge 60 m, Endzonen 10 m (können auf Minimal 7 m verkürzt werden), Breite 25 m



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

Ein Sicherheitsgebiet ist 3 m ausserhalb der Seitenlinien und der Endlinien. Das Sicherheitsgebiet braucht nicht gekennzeichnet zu werden.

Wenn zwei Felder nebeneinander liegen, ist die minimale Entfernung zwischen den Feldern 6 m.

Feldausrüstung: (Siehe Nationale Änderungen)

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

Ein Down Indikator sollte 2 m ausserhalb einer Seitenlinie arbeiten.

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

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

Abschnitt 1 – Allgemeine Bestimmungen

Artikel 1 – Das Spiel (Siehe Nationale Änderungen)

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

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

Mannschaften können in internationalen Spielen nur aus Spielern desselben Geschlechtes bestehen.

Artikel 2 – Sieger und abschliessendes Ergebnis

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

Artikel 3 – Aufsicht (Siehe Nationale Änderungen)

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

Artikel 4 – Spielführer und Coaches

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

Abschnitt 2 – Der Ball

Artikel 1 – Spezifizierungen (Siehe Nationale Änderungen)

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

Jede Mannschaft kann seinen eigenen regelgerechten Ball verwenden. Die Offense wählt den Ball.

Artikel 2 - Spezielle Grössen

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

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

Abschnitt 3 – Ausrüstung

Artikel 1 – Legale Ausrüstung (Siehe Nationale Änderungen)

Spieler von gegnerischen Mannschaften sollen Trikots tragen deren Farben sich unterscheiden. Wenn zwei Mannschaften ähnliche Trikots tragen, hat das Heimteam die Wahl, welche Mannschaft ihre Trikots wechseln muss.

- a. Spieler einer Mannschaft sollen Trikots derselben Farbe und Designs tragen. Die Trikots müssen den Oberkörper bedecken und in die Hose gesteckt sein. Sie müssen mit sich abhebenden Arabischen Ziffern, die mindestens 6 Inches (15 cm) in der Höhe haben und auf dem Rücken angebracht sind, versehen sein. Trikots dürfen nicht getapet werden oder auf eine andere Weise zusammengebunden sein.
- b. Spieler sollen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs ohne Taschen, Presseknöpfe oder Sicherheitsklammern tragen. Spieler können ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen.

- c. Es sind nur enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp Flaggen erlaubt. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf seiner Hüfte sitzt. Diese Flags haben eine Grösse von 2 Inches (5 cm) x 15 Inches (38 cm) und dürfen nicht verändert oder geschnitten werden. Die Einfassungen dürfen nicht geklebt oder in einer anderen Weise verändert sein. Die Flaggen sind abwärts und nach aussen zu tragen. Die Flaggen müssen sichtbar sein, nach unten frei hängen und dürfen in keinem Fall durch die Uniform des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen müssen eine andere Farbe als die Hose haben. Spieler die mit manipulierten Flaggen erwischt werden, werden disqualifiziert.
- d. Alle Spieler müssen ein Mundstück in einer sichtbaren Farbe tragen und kein Teil des Mundstückes darf mehr als 1 Inch (2,5 cm) hervorstehen.

Artikel 2 – Illegale Ausrüstung (Siehe Nationale Änderungen)

- a. Schuhe mit längeren Stollen als einen halben Inch (1,25 cm), scharfen Spitzen (Spikes) oder aus metallischem Material.
- b. Jede Art von Headwear oder Helmen (Kappen, Motorradhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder ähnlich).
- c. Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen und Brillen die aus nicht brechbarem Material gemacht sind.
- d. Schmucksachen (müssen entfernt oder völlig zugedeckt werden).
- e. Zusätzliche Ausrüstung [Ausnahmen: Ein Handtuch-Maximal 4 Inches (10 cm) mal 12 Inches (30 cm) auf der Vorderseite des Gürtels getragen. Handwärmer die während kalten Wetters getragen werden.]
- f. Klebendes Material, Farbe, Fett oder jede andere schlüpfrige Substanz, die auf die Ausrüstung oder auf einem Spieler angebracht ist. Kleidung oder Ausrüstung die den Ball oder einen Gegner vortäuscht.
- g. Irgendwelche elektronischen, mechanischen oder anderen Signalgeräte zum Zweck mit einem Trainer zu kommunizieren.

Artikel 3 - Trainerzertifikat

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

Regel 2 – Definitionen

Abschnitt 1. Gebiete und Linien

Artikel 1. Das Feld

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

Artikel 2. Spielfeld

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

Artikel 3. Endzonen

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

Artikel 4. No-Running-Zonen

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

Artikel 5. Goallines

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

Artikel 6. Mittellinie

In der Mitte zwischen den Goallines befindet sich die Mittellinie, welche die Line to Gain für eine neue Angriffsserie ist. Die Line to Gain ist die Mitte des Spielfeldes, d.H. die Mitte der Mittellinie muss überschritten werden.

Artikel 7. In Bounds, Out of Bounds

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

Abschnitt 2. Team- und Spielerbezeichnungen

Artikel 1. Offense und Defense Team

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

Artikel 2. Snapper

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

Artikel 3. Quarterback

Der Quarterback ist der Offense Spieler, der den Ball durch den Snap erhält. Er bleibt solange der QB bis er den Ball abgibt oder den Ball wirft.

Artikel 4. Passer

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

Artikel 5. Läufer

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

Artikel 6. Blitzler

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

Der Blitzler kann das Right of Way beanspruchen, wenn er bis spätestens eine Sekunde vor dem Snap, eine Hand deutlich über den Kopf hält. Der Angriff muss sofort nach dem Snap, schnell und gerade nahe dem Punkt, an dem der Quarterback den Ball bekommen hat, durchgeführt werden.

Gibt der Blitzler ein ungültiges Signal, greift zu langsam an oder ändert das Angriffsziel während dem Rush, verliert er das Right of Way.

Artikel 7. Spieler Out of Bounds

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

Artikel 8. Disqualifizierter Spieler

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

Abschnitt 3. Down, Scrimmage und Spiel

Artikel 1. Down

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

Artikel 2. Scrimmage Line

Die Scrimmage Line für jedes Team, wenn der Ball freigegeben ist, ist die Yardlinie und ihre vertikale Ebene, die durch den Punkt des Balles verläuft, der sich am nächsten an der eigenen Endzone befindet. Sie erstreckt sich bis zu den Seitenlinien. Ein Spieler hat die Scrimmage Line überschritten, wenn ein Teil des Körpers jenseits der Scrimmage Line war.

Artikel 3. Vorwärtspassspiel

Ein legales Vorwärtspassspiel ist das Intervall zwischen dem Snap und dem Moment, in dem ein legaler Vorwärtspass gefangen, abgefangen oder dead wird. Auch jeder unvollständige, oder von einem Defensespieler berührter Vorwärtspass von hinter der LOS wird als Vorwärtspassspielzug betrachtet.

Artikel 4. Laufspiel

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

Abschnitt 4. Der Ball: Live oder Dead

Artikel 1. Live Ball

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

Artikel 2. Dead Ball

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

Artikel 3. Ball ist Ready for Play

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

Abschnitt 5. Vorwärts, jenseits und Forward Progress

Artikel 1. Vorwärts, jenseits

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

Artikel 2. Forward Progress

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

Abschnitt 6. Spots

Artikel 1. Enforcement Spot

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

Artikel 2. Dead-Ball Spot

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

Artikel 3. Spot of the Foul

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

Artikel 4. Out of Bounds Spot

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

Artikel 5. Previous Spot

Previous Spot ist der Punkt, an dem der Ball zuletzt ins Spiel gebracht wurde.

Artikel 6. Succeeding Spot

Succeeding Spot ist der Punkt, an dem der Ball das nächste Mal ins Spiel gebracht wird.

Artikel 7. Basic Spot

Nach dem 2&1 Prinzip, siehe Seite 25.

Abschnitt 7. Foul, Strafe und Violation

Artikel 1. Foul

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

Artikel 2. Strafe

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

Artikel 3. Violation

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

Artikel 4. Loss of a down

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

Abschnitt 8. Shift, Motion

Artikel 1. Shift

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

Artikel 2. Motion

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

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

Artikel 1. Handoff

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

Artikel 2. Pass

Ein Pass ist jedes absichtliche Werfen des Balles in jede Richtung. Ein Pass bleibt solange ein Pass, bis er durch einen Spieler gefangen, abgefangen oder dead wird. Es kann nur einen Pass geben, nachdem ein Spieler in Ballbesitz war.

Artikel 3. Fumble

Ein Fumble ist jede Aktion, die im Verlust des Ballbesitzes eines Spielers resultiert, ausgenommen Passen oder erfolgreiches Übergeben des Balles. Es kann nur einen Fumble geben, nachdem ein Spieler in Ballbesitz war.

Artikel 4. Ballbesitz

Ballbesitz heisst das Festhalten und kontrollieren eines Live Balles.

Artikel 5. Wegschlagen

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

Artikel 6. Kicken

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

Abschnitt 10. Pässe

Artikel 1. Vorwärts- und Rückpässe

Ein Vorwärtspass wird durch den Punkt bestimmt, an dem der Ball zuerst irgendetwas jenseits des Punktes berührt, von dem aus er geworfen wurde. Alle anderen Pässe sind Rückpässe auch wenn er parallel zur Line of Scrimmage geworfen wurde (lateral pass).

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

Artikel 2. Überqueren der Scrimmage Line

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

Artikel 3. Catch, Interception

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

Artikel 4. Sack

Ein Sack ist das Ziehen der Flagge des Quarterback, bevor der Ball die Hand verlässt.

Abschnitt 11. Holding, Blocken, Kontakt und Tackeln

Artikel 1. Holding

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

Artikel 2. Blocken

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

Artikel 3. Kontakt

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

Artikel 4. Ziehen der Flaggen

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

Artikel 5. Flag Guarding

Flag Guarding ist ein Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen Teils seines Körpers (Hand, Ellenbogen oder Bein) oder des Balles zu verhindern. Flag Guarding ist auch das Vorlehnen des Oberkörpers (Diving) oder das Ausstrecken des Armes um das Erreichen der Flags zu erschweren.

Abschnitt 12. Jumping, Diving, Spinning

Artikel 1. Jumping

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

Artikel 2. Diving

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

Artikel 3. Spinning

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

Abschnitt 13. Right of Place, Right of Way

ARTIKEL 1. Right of Place

Right of Place wird einem stehenden Spieler zuerkannt. Gegner müssen den Kontakt vermeiden. Stehend heisst, ruhig auf einem Punkt zu bleiben und keine Bewegung in irgendeine Richtung zu machen. Der Versuch einen Ball zu fangen, hebt den Right of Place nicht auf.

ARTIKEL 2. Right of Way

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

Regel 3 – Perioden und Zeitfaktoren

Abschnitt 1. Beginn jeder Periode

Artikel 1. Erste Halbzeit (Siehe Nationale Änderungen)

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

Der Gewinner des Coin Toss hat die Wahl, ob er den Ball als erstes durch einen Snap an der eigenen 5-Yardlinie ins Spiel bringt oder erst in der zweiten Halbzeit.

Der Verlierer bestimmt, welche Endzone sein Team verteidigen soll.

Es gibt keine Kick Offs

Artikel 2. Zweite Halbzeit (Siehe Nationale Änderungen)

Während der ersten und der zweiten Halbzeit müssen die Teams die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen. Je nach Entscheid beim Coin Toss bringt die entsprechende Mannschaft den Ball durch einen Snap an der eigenen 5-Yardlinie ins Spiel.

Artikel 3. Extraperioden (Siehe Nationale Änderungen)

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

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

Artikel 4. Turnier Tie Breaker System

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

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

Abschnitt 2. Spielzeit

Artikel 1. Länge des Spiels und Pausen (Siehe Nationale Änderungen)

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

Artikel 2. Verlängerung der Spielzeit

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

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

Artikel 3. Zeitnahme-Vorrichtung

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

Artikel 4. Starten der Uhr

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

Ausnahme: Die Uhr startet bei „Ready for Play“ nach einem Schiedsrichter Time Out.

Artikel 5. Anhalten der Uhr

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

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

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

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

Abschnitt 3. Timeouts

Artikel 1. Wie zu belasten

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

Artikel 2. Team-Timeouts (Siehe Nationale Änderungen)

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

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

Artikel 3. Verletzungs-Timeout

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

Artikel 4. Länge eines Timeout

Ein Team-Timeout darf 90 Sekunden (inklusive der 25 Sekunden nach dem ready for play) nicht überschreiten.

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

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

Artikel 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

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

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

Regel 4 – Live Ball, Dead Ball

Abschnitt 1. Live Ball – Dead Ball

Artikel 1. Dead Ball wird zum Live Ball

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

Artikel 2. Live Ball wird zum Dead Ball

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

- a. Der Ballträger etwas ausserhalb des Spielfeldes berührt.
- b. Der Ballträger mit irgendwas, ausser seinen Händen und Füßen, den Boden berührt.
- c. Der Ballträger vortäuscht, dass er mit dem Knie auf den Boden geht.
- d. Ein Spieler mit weniger als 2 Flaggen oder nicht korrekt sitzenden Flags, wofür der Spieler selber verantwortlich ist, in Ballbesitz kommt.
- e. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Extrapunktversuch erzielt wurde.
- f. Ein Pass oder ein Fumble den Boden berührt.
- g. Ein Pass verspätet geworfen werden soll.
- h. Ein illegaler Kick durchgeführt wird.
- i. Ein Foul welches den Ball dead macht (kicking und delay of pass) passiert

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

Regel 5 – Down Serie

Abschnitt 1. Eine Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

Artikel 1. Eine Serie zuerkennen

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

Eine neue Serie wird der Offense zuerkannt, wenn:

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

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

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

Abschnitt 2. Down und Ballbesitz nach einer Strafe

Artikel 1. Foul vor einem Team Ballbesitzwechsel

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

Artikel 2. Fouls nach einem Team Ballbesitzwechsel

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

Artikel 3. Strafe abgelehnt

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

Artikel 4. Fouls zwischen den Downs

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

Artikel 5. Fouls durch beide Teams

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

Regel 6 – Kicks

Abschnitt 1. Kicken

Artikel 1. Illegale Kicks

Der Ballträger darf den Ball nicht kicken, das ist unerlaubt und ein live Ball Foul welches den Ball dead macht.

PENALTY - 5 yards, bestraft wie ein dead ball foul [S19].

Regel 7 – Snappen und Werfen des Balles

Abschnitt 1. Das Scrimmage

Artikel 1. Freigabe des Balles

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

Strafe: 5 Yard (S19)

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

Strafe: 5 Yard (S21)

Artikel 2. Starten mit dem Snap

Der Ball muss, durch einen legalen Snap, mittig zwischen den Seitenlinien, ins Spiel gebracht werden. Vor dem Snap muss sich die Längsachse des Balles im rechten Winkel zur Scrimmage Line befinden. Ein legaler Snap ist eine Übergabe oder ein Zurückwerfen des Balles, mit einer schnellen und gleichmässigen Bewegung mit einer oder beiden Händen vom Boden aus, wobei der Ball die Hand/die Hände des Snappers durch diese Bewegung tatsächlich verlassen muss. Der Snap muss nicht durch die Beine des Snappers gehen.

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

Strafe: 5 Yard (S19)

Artikel 3. Anforderungen an das Offense Team

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

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

b. Alle Spieler der Offense müssen sich stationär in ihrer Position, für mindestens eine Sekunde befinden, bevor der Ball gesnapt wird oder eine Motion beginnt.

c. Kein Offense Spieler darf einen False Start oder eine Bewegung, die den Start des Downs antäuscht, machen.

d. Wenn der Snap beginnt, kann ein Spieler in Bewegung, aber nicht in Richtung der gegnerischen Endzone, sein.

Strafe: 5 Yard (S19)

e. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Line of Scrimmage überqueren.

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

Strafe: 5 Yard (S19)

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

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

Artikel 4. Anforderungen an das Defense Team

a. Bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden und dürfen den Ball nicht berühren.

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

Strafe: 5 Yard (S18)

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

d. Maximum 2 Blitzler können das Right of Way beanspruchen. Heben mehr als 2 Spieler gleichzeitig die Hand, verlieren alle das Right of Way und es wird als illegales Signal gewertet. Es muss nicht zwingend geblitzt werden, es ist bloss eine Anfrage auf das Right of Way. Andererseits, um zu blitzen muss nicht die Hand erhoben werden, allerdings hat der Blitzler kein Right of Way.

e. Ein Spieler der weniger als 7 yards von der Scrimmage line entfernt ist, darf nicht die Hand erheben um einen Blitzler vorzutauschen.

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

Artikel 5. Umgang mit dem Ball

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

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

Strafe: 5 Yard abgetragen vom Basic Spot (S19)

Abschnitt 2. Pass und Fumble

Artikel 1. Rückpass

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

Strafe: 5 Yard und loss of down (ausser nach einer Interception), abgetragen vom Spot of Foul [S35 + S9].

Artikel 2. Vollständiger Pass und Fumble

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

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

Artikel 3. Unvollständiger Pass und Fumble

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

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

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

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

Artikel 4. Illegale Berührung

Alle Spieler sind berechtigt den Ball zu berühren oder zu schlagen, den Pass oder Fumble zu fangen. Der Quarterback darf einen Pass erst fangen, wenn der Ball zuvor von irgendeinem Spieler berührt worden ist. Kein Offense Spieler der selbständig das Spielfeld während eines Downs verlässt, darf den Pass im Spielfeld oder während er sich in der Luft befindet, berühren. Wenn der Offense Spieler vom Gegner gezwungen wurde das Spielfeld zu verlassen und sofort wieder versucht das Spielfeld zu betreten, bleibt er berechtigt einen Ball zu fangen.

Strafe: Loss of down an der Scrimmage Line (S9)

Abschnitt 3. Vorwärtspass

Artikel 1. Legaler Vorwärtspass

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

Artikel 2. Illegaler Vorwärtspass

Ein Vorwärtspass ist illegal:

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

Strafe: 5 Yard und loss of down (ausser nach einer Interception), abgetragen vom Spot of Foul (S35 + S9)

Artikel 3. Passbehinderung

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

Strafe: Offense Passbehinderung: 5 Yard Strafe vom Previous Spot und Verlust eines Downs (S33+S9).

Defense Passbehinderung: Automatischer Erster Versuch am Punkt des Fouls. (keine Yard Strafe) (S33 + S8) Wenn dieser Punkt in der Endzone der Defense ist, wird der Ball an der 2 Yard-Linie gespottet. Befand sich der Previous Spot auf oder innerhalb der 2 Yard-Linie, First Down und Distanzhalbierung zwischen dem Previous Spot und Goallinie.

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

Regel 8 – Punkte

Abschnitt 1. Punkte

Artikel 1. Punktebewertung

Die Punktwerte sind:

Touchdown – 6 Punkte (S5)

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

Erfolgreicher Try von der 12 Yard-Linie – 2 Punkte (S5)

Defense Touchdown bei einem 5 Yard- oder 12 Yard Try - 2 Points [S5]

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

Safety bei einem Try – 1 Point (Punkte werden dem Gegner zuerkannt) [S6]

Abschnitt 2. Touchdown

Artikel 1. Wie erzielt

Ein Touchdown wurde erzielt, wenn:

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

Abschnitt 3. Try Down

Artikel 1. Wie erzielt

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

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

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

Artikel 2. Gelegenheit zu Punkten

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

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

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

Der Snap wird in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien an der gegnerischen 5 Yard-Linie (1 Punkt) oder 12 Yard-Linie (2 Punkte) durchgeführt.

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

Strafen führen zu einer Wiederholung des Try oder resultieren in Punkten oder beenden den Try. Wird der Try nach einer Strafe wiederholt, bleibt der Wert des Trys bestehen. Die Entscheidung (1 oder 2 Punkte) wurde vor dem Try getroffen.

Artikel 3. Nächster Spielzug

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

Abschnitt 4. Safety

Artikel 1. Wie erzielt

Es ist ein Safety wenn:

- Der Ball hinter eine Goalline, ausser durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von ausserhalb der End Zone, dead wird und das Team dieser Goal Line ist dafür verantwortlich dass der Ball dort ist.
- Eine angenommene Strafe für ein Foul den Ball auf oder hinter der Goalline des verursachenden Teams belässt.
- Es ist kein Safety wenn der Ball beim Snap in der Endzone liegen bleibt oder das Spielfeld durch die Endzone verlässt. (Sonderregelung für Flag)

Artikel 2. Snap nach einem Safety

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

Abschnitt 5. Touchback

Artikel 1. Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback wenn:

Der Ball hinter einer Goalline, ausser durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von ausserhalb der End Zone, dead wird und der Ballträger die Goalline nie überschritten hat.

Ein Defensespieler fängt einen Pass oder Fumble zwischen seiner 5-Yard und der Goallinie ab und der ursprüngliche Antrieb bringt ihn in die Endzone.

Artikel 2. Snap nach einem Touchback

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

Regel 9 – Verhalten der Spieler

Abschnitt 1. Kontakt Fouls

Artikel 1. Absichtlicher Kontakt

- a. Kein Spieler soll einen Trainer, Gegenspieler oder Schiedsrichter absichtlich berühren.
- b. Kein Spieler darf auf einen anderen Spieler treten, springen oder stehen.
- c. Kein Spieler darf einen andern Spieler festhalten.
- d. Jeder Spieler hat das Recht auf Raum. Der Gegner muss den Kontakt vermeiden.
- e. Der Läufer ist in der Pflicht den Kontakt mit dem Gegenspieler zu vermeiden.
- f. Alle Offense Spieler haben das Recht auf einen ungehinderten Weg sobald der Ball geworfen wurde oder der Läufer die LOS überschritten hat. Defensespieler haben den Kontakt zu vermeiden. Wenn der Ball in der Luft ist, haben alle Spieler das Recht den Ball zu spielen aber ohne auf den Gegenspieler zu zielen oder diesen absichtlich zu berühren.
- g. Alle Spieler, die vor dem Snap mittels deutlich über Ihrem Kopf erhobener Hand anzeigen das sie beabsichtigen zu blitzten, haben das Recht auf einem direkten Weg zum Quarterback, der „Right of Place“ der Offense hat Vorrang.
Beachte: Auch wenn kein Kontakt geschieht, kann es dennoch einen Block durch einen Offense Spieler geben.

Strafe – 5 Yard und Automatischer Erster Versuch oder Los of Down, abgetragen vom Basic Spot [S38 + S8 oder S9]

Artikel 2. Zielen auf Spieler

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

Strafe – 5 Yard und Automatischer Erster Versuch oder Los of Down abgetragen vom Basic Spot [S38 + S8 oder S9]

Artikel 3. Störungen des Spieles

- a. Kein Trainer oder Vertreter darf das Spiel stören während der Ball im Spiel ist.

Strafe – 5 Yard und Automatischer Erster Versuch oder Los of Down, abgetragen vom Basic Spot [S38 + S8 oder S9]

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

Strafe – 5 Yard, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, abgetragen vom Basic Spot [S28]

Abschnitt 2. Fouls ohne Kontakt

Artikel 1. Unsportliches Verhalten

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

Strafe – 5 Yard, als Deadball Foul zu bestrafen abgetragen vom Basic Spot [S27]

Artikel 2. Unfaire Aktionen

- a. Kein Spieler darf einen Gegner blocken.
Strafe – 5 Yard abgetragen vom Basic Spot [S43]
- b. Jumping und Diving durch den Ballträger ist verboten.

Strafe – 5 Yard und Loss of Down (nur 5 Yard nach einer Interception) abgetragen vom Spot of Foul [S51]

c. Kein Spieler soll Flag Guarding begehen.

Strafe – 5 Yard und Loss of Down (nur 5 Yard nach einer Interception) abgetragen vom Spot of Foul [S51]

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

Strafe – 5 Yard abgetragen vom Basic Spot [S52]

e. Kein Spieler darf den Ball kicken. Dieses Foul ändert den Status eines Passes nicht.

Strafe – 5 Yard abgetragen vom Basic Spot [S19]

f. Die Teilnahme von sechs oder mehr Spieler ist eine unerlaubte Teilnahme

Strafe – 5 Yard, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, abgetragen vom Basic Spot [S28]

g. Keinem Spieler ist es ohne vollständige oder mit illegaler Ausrüstung erlaubt am Spiel teilzunehmen.

Spieler mit blutenden Wunden haben das Spielfeld umgehend zu verlassen, nachdem sie von einem Schiedsrichter dazu aufgefordert wurden.

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

Abschnitt 3. Auswechslung

Artikel 1. Auswechslungen

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

Strafe – 5 Yard, spot of foul ist die Scrimmage Line [S19]

Abschnitt 4. Kicken des Balles

Artikel 1. Kicken des Balles

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

Regel 10 – Strafdurchführung

Abschnitt 1. Generell

Artikel 1. Grob unsportliche Fouls

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

Artikel 2. Unfaire Taktiken

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

Abschnitt 2. Abschluss der Strafe

Artikel 1. Wie und wann abgeschlossen

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

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

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

Artikel 2. Fouls gleichzeitig mit dem Snap

Strafen die gleichzeitig mit dem Snap geschehen, werden als zum Spielzug gehörend gewertet. Der Spot of Foul ist die Scrimmage Line.

Artikel 3. Live-Ball Fouls von derselben Mannschaft.

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

Artikel 4. Sich aufhebende Strafen

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

Artikel 5. Dead-Ball Fouls

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

Artikel 6. Spielunterbrechung Fouls

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

Abschnitt 2. Strafdurchführung

Artikel 1. Basic Spot

Der Basic Spot ist die previous scrimmage line.

Ausnahmen:

1. Für offense Fouls hinter der scrimmage line, ist der Basic Spot der Spot of Foul.
2. Für defense Fouls, wenn der dead ball spot jenseits der scrimmage line liegt, ist der Basic Spot der dead ball spot.
3. Für Fouls nach einem Ballbesitzwechsel, ist der Basic Spot der dead ball spot.

Der enforcement spot für live ball fouls ist die previous scrimmage line, falls in den Strafen nichts anderes erwähnt.

Der enforcement spot für dead ball fouls ist die nächste scrimmage line (succeeding Spot).

Dead ball Fouls von beiden Teams heben sich auf und der Down zählt.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Try:

1. Fouls, die ein automatisches First Down oder ein Loss of Down beinhalten, der nicht punktenden Mannschaft werden beim Zusatzpunktversuch geahndet. Die anderen Fouls werden durch die Regeln abgelehnt.
2. Fouls, die sich nach dem Touchdown und vor dem Zusatzpunktversuch ereignen, werden beim Zusatzpunktversuch geahndet.
3. Fouls, die ein automatisches First Down oder ein Loss of Down beinhalten, der nicht punktenden Mannschaft während des Zusatzpunktversuches, werden beim nächsten Snap (succeeding Spot) geahndet. Die anderen Fouls werden durch die Regeln abgelehnt.
4. Fouls die sich nach dem Zusatzpunktversuch ereignen, werden beim nächsten Snap (succeeding Spot) geahndet.

Artikel 3. Halbierung der Distanz zur Goalline

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

Philosophie der Strafdurchführung

Technische Fouls werden von der previous scrimmage line abgetragen.

Illegal snap, delay of game (der ball bleibt dead).

Delay of pass, illegal touch, encroachment, false start, illegal motion, illegal run play, offside, disconcerting signals, illegal blitz, side line interference, illegal substitution.

Fouls vom Ballträger sind Spot Fouls und beinhalten ein Loss of Down.

Illegal (forward und backward) Pass, Jumping, diving, flag guarding.

Ein Illegaler Kick macht den Ball dead, die Strafe wird als Dead Ball Foul geahndet.

Unerlaubte (Vorwärts und Rückwärts) Pässe machen den Ball nicht dead, um der Defense eine Interception zu ermöglichen, beinhalten aber ein loss of down um ein Erhalten des Downs durch ein Foul zu verhindern.

Fouls während dem Spielzug werden vom basic spot geahndet.

Illegal handoff, illegal forward pass, illegal backward pass, blocking, illegal flag pull, illegal contact, illegal kicking, targeting, game interference, illegal participation, unsportsmanlike.

Der basic spot ist ein 2 & 1 Prinzip vom schlechtesten spot. Für Offense Fouls heisst dass, die schlechteste Wahl zwischen der Scrimmage Line und dem Spot of Foul.

Für Defense Fouls heisst dass, die schlechteste Wahl zwischen dem Dead ball spot und der Scrimmage Line.

Live ball fouls beider Teams während eines Spielzuges heben sich auf und der Spielzug wird wiederholt.

Fouls vor einem Ballbesitzwechsel durch das Team, welches als letztes im Ballbesitz ist, werden aufgehoben und der Down wird wiederholt. (Clean hands Prinzip)

Fouls nach einem Ballbesitzwechsel werden vom Dead ball Spot durchgeführt.

Offense pass interference wird von der previous scrimmage line durchgeführt und enthält ein Loss of Down.

Defense pass interference ist ein Spot Foul und enthält ein automatic first down.

Regel 11 – Zuständigkeiten der Schiedsrichter

Abschnitt 1. Generelles

Artikel 1. Zuständigkeit der Schiedsrichter

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

Artikel 2. Anzahl der Schiedsrichter

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

Artikel 3. Zuständigkeiten der Schiedsrichter

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

Artikel 4. Ausrüstung

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

Abschnitt 2. Referee (R)

Artikel 1. Position

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

Artikel 2. Zuständigkeiten

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

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

Abschnitt 3. Linesman (LM)

Artikel 1. Position

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

Artikel 2. Zuständigkeiten

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

Abschnitt 4. Fieldjudge (FJ)

Artikel 1. Position

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

Artikel 2. Zuständigkeiten

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

Abschnitt 5. Backjudge (BJ)

Artikel 1. Position

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

Artikel 2. Zuständigkeiten

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

Zusammenfassung der Strafen

LEGENDE: „O“ Bezeichnet die Signalnummer: „R-A-N“ ist die Regel, Abschnitt und Nummer

AUTOMATISCHER ERSTER VERSUCH

	O	R-A-N
Defense Passbehinderung..... <i>Spot of Foul oder 2m Linie</i>	33	7-3-3
Illegaler Kontakt (Defense) [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Basic Spot</i>	38	9-1-1
Gezieltes Blocken ohne Ball [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Basic Spot</i>	38	9-1-2
Spielstörung [ebenfalls 5 Yard oder LOD]..... <i>Succeeding Spot</i>	38	9-1-3

LOSS OF DOWN (LOD)

Verzögerung des Passes (7 Sek.)..... <i>Previous Spot</i>	21	7-1-3
Illegale Berührung..... <i>Previous Spot</i>	9	7-2-4
Illegaler Vorwärtspass [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Basic Spot</i>	35	7-3-2
Jumping oder Diving [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Dead Ball Spot (SoF)</i>	51	9-2-2
Flagguarding [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Dead Ball Spot (SoF)</i>	52	9-2-2
Offense Passbehinderung [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Previous Spot</i>	33	7-3-3
Illegaler Kontakt (Offense) [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Basic Spot</i>	38	9-1-1
Gezieltes Blocken ohne Ball [ebenfalls 5 Yard]..... <i>Basic Spot</i>	38	9-1-2

5 YARD STRAFE

Delay of Game..... <i>Previous Spot</i>	19	7-1-1
Illegaler Snap..... <i>Previous Spot</i>	21	7-1-2
False Start..... <i>Previous Spot</i>	19	7-1-3
Verletzung der neutralen Zone..... <i>Previous Spot</i>	19	7-1-3
Illegale Motion..... <i>Previous Spot</i>	19	7-1-3
Illegaler Laufspielzug..... <i>Previous Spot</i>	19	7-1-3
Offside..... <i>Previous Spot</i>	18	7-1-4
Illegale Nutzung von Signalen..... <i>Previous Spot</i>	18	7-1-4
Illegaler Blitz..... <i>Previous Spot</i>	18	7-1-4
Illegal Blitzer Signal..... <i>Previous Spot</i>	18	7-1-4
Illegale Ballübergabe (QB an Center)..... <i>Basic Spot</i>	19	7-1-5
Illegaler Rückpass (jenseits LOS)..... <i>Basic Spot</i>	35	7-2-1
Illegaler Vorwärtspass (jenseits LOS, zweiter Pass) [ebenfalls LOD]..... <i>Basic Spot</i>	35	7-3-1
Illegaler Vorwärtspass (nach Ballbesitzwechsel)..... <i>Basic Spot</i>	35	7-3-1
Offense Passbehinderung [ebenfalls LOD]..... <i>Previous Spot</i>	33	7-3-3
Illegale Spielteilnahme..... <i>Previous Spot</i>	28	9-1-3
Stören der Seitenlinie [ebenfalls LOD oder First Down]..... <i>Succeeding Spot</i>	27	9-1-3
Unsportliches Verhalten (bestrafen wie Dead Ball Foul)..... <i>Succeeding Spot</i>	27	9-2-1
Blocking..... <i>Basic Spot</i>	43	9-2-2
Jumping oder Diving [ebenfalls LOD]..... <i>Dead Ball Spot (SoF)</i>	51	9-2-2
Flagguarding [ebenfalls LOD]..... <i>Dead Ball Spot (SoF)</i>	52	9-2-2
Illegales Ziehen der Flagge..... <i>Basic Spot</i>	52	9-2-2
Illegale Auswechslung..... <i>Previous Spot</i>	19	9-3-1
Illegaler Kick..... <i>Dead Ball Spot (SoF)</i>	19	9-4-1

























ZWANGS TIMEOUT (Violation)

Spieler mit illegaler Ausrüstung verlässt nicht das Spielfeld	3	9-3-2
Spieler ohne die erforderliche Ausrüstung verlässt nicht das Spielfeld	3	9-3-2
Spieler mit blutender Wunde verlässt nicht das Spielfeld	3	9-3-2

DISTANZHALBIERUNG

Distanzstrafe die mehr als die verbleibende Hälfte der Distanz zur Endzone entspricht.

Schiedsrichtersignale

<p>S1</p>  <p>Ballfreigabe</p>	<p>S2</p>  <p>Uhr starten</p>	<p>S3</p>  <p>Uhr stoppen / Timeout</p>	<p>S5</p>  <p>Touchdown</p>
<p>S6</p>  <p>Safety</p>	<p>S7</p>  <p>Dead Ball</p>	<p>S8</p>  <p>First Down</p>	<p>S9</p>  <p>Loss Of Down</p>
<p>S10</p>  <p>Unvollständiger Pass</p>	<p>S12</p>  <p>Unabsichtlicher Pfiff</p>	<p>S13</p>  <p>Rücknahme einer Flagge</p>	<p>S14</p>  <p>Ende einer Spielperiode</p>
<p>S18</p>  <p>Offside Defense Illegaler Blitz</p>	<p>S19</p>  <p>False Start Illegales Verhalten</p>	<p>S21</p>  <p>Spielverzögerung Verzögerung des Pass</p>	<p>S27</p>  <p>Unsportliches Verhalten</p>
<p>S28</p>  <p>Illegale Spielteilnahme</p>	<p>S33</p>  <p>Passbehinderung</p>	<p>S35</p>  <p>Illegaler Vorwärtspass Illegaler Rückpass</p>	<p>S38</p>  <p>Illegaler Kontakt</p>
<p>S43</p>  <p>Illegaler Block</p>	<p>S47</p>  <p>Disqualifikation</p>	<p>S51</p>  <p>Springen Hechten</p>	<p>S52</p>  <p>Illegales ziehen der Flagge Schützen der Flagge</p>

Schiedsrichter Zusatzsignale

Die offiziellen Football Signale (S1 bis S52) sind vorgängig beschrieben, aber in der Praxis können zusätzliche Signale zum besseren Verständnis verwendet werden. Solche Signale helfen bei grosser Distanz und lauter Umgebung.

Schiedsrichtersignale

Sup3: Der Line- und Fieldjudge, welche verantwortlich für die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld sind, bestätigt die Anzahl von 5 Spielern.

Signal: Ausgestreckter Arm mit Daumen nach oben. (auch Sup24)

Sup4: Der Line- und Fieldjudge, welche verantwortlich für die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld sind, bestätigt die Anzahl von mehr als 5 Spielern.

Signal: Eine Hand auf den Kopf legen

Sup5: Der letzte Pass im Backfield war ein Rückwärtspass.

Signal: Faust mit gestrecktem Arm mehrmals Richtung Backfield bewegen.

Sup6: Die nächste zu erreichende Linie ist die Goallinie

Signal: Mit beiden Zeigefingern diskret auf Brusthöhe wackeln.

[Note: Dieses Signal wird nur genutzt wenn der Ball in A's Feldhälfte liegt und das überschreiten der Mittellinie kein neues First Down mehr gibt.

Sup8: Die Uhr stoppt nach dem nächsten Spielzug.

Signal: Verschränkte Handgelenke auf Brusthöhe.

Sup11: Der Spielzug startet mit dem Snap.

Signal: Fingerschnippen.

Sup12: Die Spieluhr, nahe zwei Minuten, weiterlaufen lassen.

Signal: Kreisen des Zeigefingers auf Hüfthöhe.

Sup13: Anzeige complete Pass.

Signal: Fangbewegung vor der Brust ausführen.

Sup14: Der Pass wurde Out of Bounds gefangen (incomplete)

Signal: Beide Arme Richtung Out of Bounds bewegen.

Sup24: Der Line- und Fieldjudge, welche verantwortlich für die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld sind, bestätigt die Anzahl von weniger als 5 Spielern.

Signal: Ausgestreckter Arm mit Daumen nach unten. (auch Sup3)

Sup26: Der Ballfänger hatte den Ball nicht unter Kontrolle.

Signal: Beide Hände mit Handfläche nach oben auf Brusthöhe auf und ab bewegen.

Interpretationen

Eine Regelinterpretation resp. anerkannte Auslegung, ist eine formelle Entscheidung betreffend einer bestimmten Gegebenheit. Sie dient dazu den Geist und die Auslegung einer Regel zu illustrieren. (Männliche Schreibweise gilt auch für weibliche Spielteilnehmerinnen)

AR 1-3-2 Irreguläre Ausrüstung

- I. Ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft tragen übergrösse (weite) Hosen oder Shirts.
Regelung: Irreguläre Ausrüstung. Diese Art von Hose oder Shirt ist für das Spielen unnötig. Es ist offensichtlich, dass sich der Spieler einen Vorteil zu verschaffen versucht.

AR 3-2-4 Starten der Uhr

- I. Wird die Uhr, beim Erreichen eines First Down, in den letzten 2 Minuten einer Halbzeit gestoppt.
Regelung: Startet die Uhr on Snap.
- II. Der Pass ist incomplete und der Ball rollt weit über das Spielfeld hinaus, kein Spieler hilft den Schiedsrichtern den Ball zur Scrimmage Linie zurück zu holen.
Regelung: Der Referee soll die Spielzeit stoppen und die Uhr startet wieder on Ready.

AR 5-1-1 Neue Angriffsserie

- I. "2. Versuch bis Mitte" an der 14-m-Linie, der Lauf wird an der Mittellinie gestoppt. Der Ball wird so gespottet, dass die Spitze des Balles zwar über der Mittellinie zu liegen kommt aber die Mitte der Mittellinie nicht überragt.
Regelung: Kein neuer erster Versuch (First Down). Die Mitte des Spielfeldes befindet sich in der Mitte der Mittellinie. Würde die Ballspitze die Mitte der Mittellinie überqueren, wäre es ein neuer erster Versuch (First Down).
- II. "1. Versuch und Goal" an Team B's 14-m-Linie. Der QB wird jenseits der Mittellinie an der 12-m-Linie der eigenen Spielfeldhälfte gesackt.
Regelung: "2. Versuch und Goal" an Team A's 12-m-Linie ohne Möglichkeit einen neuen ersten Versuch zu erspielen. Der nächste Spielzug endet mit einem vollständigen Pass an Team B's 8-m-Linie.
Regelung: "3. Versuch und Goal" an Team B's 8-m-Linie. Es wird keine neue Angriffsserie zugesprochen.

AR 6-1-1 Illegale Kicks

- I. "4. Versuch bis Spielfeldmitte" an der 9-m-Linie, der Quarterback kickt den Ball weg.
Regelung: Penalty für illegales Kicken. Der Ball wird dead, die Down Serie endet und der Penalty wird von der nächsten Scrimmage Linie abgetragen. "1. Versuch bis Spielfeldmitte" für den Gegner an der 10-m-Linie.

AR 7-1-3 Anforderung an das Offense Team (Illegales Laufen)

- I. "2. Versuch bis Mitte" an der 14,5-m-Linie, der Quarterback macht einen Schritt vorwärts und streckt den Ball vorwärts über die Mittellinie, bevor ihm ein Flag gezogen wird.

Regelung: Kein First Down. Penalty für illegales Laufen (illegal run). "2. Versuch bis Mitte" an der 9,5-m-Linie.

Anmerkung: Die gleiche Regelung gilt auch an der Goal Linie. Technisch gesehen, wäre es auch ein illegaler Laufspielzug in der No-Running Zone.

- II. "2. Versuch bis Mitte" an der 9-m-Linie, der Quarterback macht einen Roll Out und läuft vorwärts über seine Scrimmage Linie, wo ihm ein Defense Spieler, welcher zum Zeitpunkt des Snap weniger als 7 m Abstand zur Scrimmage Linie hatte, ein Flag zieht, bevor er einen Pass werfen kann.

Regelung: Penalty für illegales Laufen (illegal run), kein Penalty für illegales blitzen. Wenn der Quarterback seine Scrimmage Linie überschritten hat (R 2-3-2), haben alle Defense Spieler das Recht die Flaggen des Ballträgers zu ziehen. "2. Versuch bis Mitte" an der 4,5-m-Linie (half the distance).

Anmerkung: Das technische überschreiten seiner Scrimmage Linie, durch den Defense Spieler beim ziehen des Flag, wird ignoriert.

- III. "2. Versuch und Goal" an der 4-m-Linie, der Quarterback wirft einen Pass, welcher durch einen Defense Spieler hinter der Scrimmage Linie berührt wird. Der Quarterback fängt den Ball und läuft in die Endzone.

Regelung: Touchdown, kein illegaler Lauf. Ein legaler Pass, berührt (touched) durch einen Defense Spieler, wird als Passspiel gewertet (R 2-3-3).

AR 7-1-4 Anforderungen an das Defense Team (Blitzer)

- I. Ein Defense Spieler (#46), steht 6 m von der Scrimmage Linie weg und hebt seine Hand.

Regelung: Penalty für illegales Blitz Signal.

Anmerkung: Versucht den Spieler vor dem Snap zu informieren: "Nummer 46 du bist weniger als 7 m von der Scrimmage Linie entfernt." Wenn der Spieler seine Position vor dem Snap korrigiert, gibt es kein Penalty.

Wenn der Spieler seine Position nicht ändert, hat er kein Right of Way (RoW) zum Quarterback und es ist ein Penalty.

- II. Ein Defense Spieler, steht 7 m von der Scrimmage Linie weg, er hebt seine Hand nur für einen Bruchteil einer Sekunde oder hebt seine Hand bevor der Snapper den Ball berührt oder hebt seine Hand nur bis auf Schulterhöhe.

Regelung: Es ist ein ungültiges Signal (R 2-2-6). Wenn der Spieler blitzt, hat er kein Right of Way (RoW) zum Quarterback aber es ist kein Penalty.

Informiert den Spieler vor dem nächsten Down, das Signal klar anzuzeigen.

- III. 3 oder mehr Blitzer geben gleichzeitig ein gültiges Signal für das Right of Way (RoW).

Regelung: Penalty für illegales Blitz Signal. Keiner der Blitzer hat ein Right of Way (RoW).

- IV. 2 Blitzer geben gleichzeitig ein gültiges Signal für das Right of Way (RoW). Vor dem Snap nimmt einer dieser beiden Blitzer seine Hand wieder herunter und ein anderer Defense Spieler, welcher 7 m von der Scrimmage Linie weg steht, hebt nachher seine Hand zu einem klaren Signal bis zur letzten Sekunde vor dem Snap.

Regelung: Kein Penalty für illegales Blitz Signal. Beide Spieler, welche zuletzt das klare Signal gegeben haben, erhalten das Right of Way (RoW) zum Quarterback.

AR 7-2-1 Rückwärtspass

I. "2. Versuch bis Mitte" an der 3-m-Linie. Der Quarterback wirft aus der Endzone einen Rückwärtspass über die Seitenlinie um einen Sack zu vermeiden.

Regelung: Keine Strafe aber Wertung als Safety für das gegnerische Team.

II. "2. Versuch bis Mitte" an der 3-m-Linie. Der Quarterback wirft von der 1-m-Linie einen Rückwärtspass über die Seitenlinie um einen Sack zu vermeiden.

Regelung: Keine Strafe. Der Versuch gilt als gespielt (QB hatte Kontrolle über den Ball) Der nächste Spielzug ist „3. Versuch bis Spielfeldmitte“ von der 1-m-Linie. (Frage an Flag-Kommission: mangels Nennung ist das in jedem Fall so, auch wenn der Pass durch die eigene Endzone ins Spielfeldaus geht?)

III. "2. Versuch bis Mitte" ab der 8-m-Linie. Der Ballträger verliert absichtlich (Pass) oder unabsichtlich (Fumble) die Kontrolle über den Ball auf der 15-m-Linie. Der Ball berührt den Boden an der 11-m-Linie.

Regelung: Penalty für illegalen Rückwärts Pass. Nächster Down "3. Versuch bis Mitte" ab der 10-m-Linie. Es spielt keine Rolle, ob es ein Pass oder Fumble war.

Anmerkung: Es gilt die gleiche Regelung, wenn der Ball den Boden an der 11-m-Linie des Gegners berührt (Vorwärts Pass).

AR 7-2-2 Vollständiger Pass und Fumble

I. Je ein Offense und ein Defense erlangen in der Luft (ohne Bodenberührung) die Kontrolle über einen Pass, und beide Spieler berühren anschliessend den Boden des Spielfeldes (inbounds).

Regelung: Simultan gefangen, gehört der Ball dem passenden Team (R 2-10-3).

II. Ein Passfänger in der Luft (ohne Bodenberührung) fängt einen Pass. Er hält den Ball fest in seiner Hand und kehrt auf den Boden des Spielfeldes zurück, ein Teil des Balles berührt den Boden bevor ein Teil seines Körpers den Boden des Spielfeldes (inbounds) berührt. Er behält den Ball fest unter Kontrolle und verliert den Ball auch nicht.

Regelung: Vollständiger Pass (complete pass).

III. Ein Passfänger in der Luft (ohne Bodenberührung) fängt einen Pass. Er hält den Ball fest in seiner Hand und kehrt auf den Boden des Spielfeldes zurück, wobei ein Teil seines Körpers den Boden des Spielfeldes (inbounds) berührt. Beim Kontakt mit dem Boden verliert er den Ball, im Nachgreifen bekommt der Spieler wieder die Kontrolle über den Ball, innerhalb des Spielfeldes (inbounds), zurück.

Regelung: Vollständiger Pass (complete pass).

IV. Ein Passfänger in der Luft (ohne Bodenberührung) fängt einen Pass. Er hält den Ball fest in seiner Hand und kehrt auf den Boden des Spielfeldes zurück, wobei ein Teil seines Körpers oder ein Teil des Balles den Boden des Spielfeldes (inbounds) berührt. Beim Kontakt mit dem Boden verliert er die Kontrolle über den Ball und der Ball berührt den Boden.

Regelung: Unvollständiger Pass (incomplete pass). Ein Passfänger in der Luft (ohne Bodenberührung) muss, im Ablauf für einen vollständigen gefangenen Pass, die Kontrolle über den Ball behalten, wenn er wieder den Boden des Spielfeldes (inbounds) berührt.

V. Ein Offense Spieler fängt den Ball in der Luft und bevor er wieder Kontakt mit dem Boden hat, wird er von einem Defense Spieler berührt und der Ballfänger verliert dabei die Kontrolle über den Ball. Der Ball fällt zu Boden.

Regelung: Unvollständiger Pass (incomplete pass) und Defense Pass Interference. Der Pass war nicht komplett (R 2-10-3) und das Foul passierte während der Ball in der Luft war.

VI. Ein Offense Spieler auf der rechten Seite des Feldes wird von einem Defense Spieler angegangen (Kontakt), bevor der Ball vom Quarterback geworfen wird. Der Pass endet unvollständig auf der linken Seite des Feldes.

Regelung: Illegaler Kontakt durch die Defense. Es ist nicht erlaubt einen gegnerischen Spieler anzu gehen (Kontakt ist nicht gleich berühren) bevor der Ball geworfen wurde. Egal zu welchem Offense Spieler der Ball auch immer geworfen wird.

VII. Ein Offense Spieler fängt den Ball in der Luft, während dieser Spieler und Ball noch in der Luft sind, macht dieser Spieler einen Rückwärtspass zu einem anderen Offense Spieler. Dieser zweite Spieler fängt den Ball und macht dann einen grösseren Raumgewinn als der Pass selbst gebracht hätte.

Regelung: Legaler Spielzug. Der Pass wurde gefangen aber nicht Vollständig und der Status des Balls ist noch immer der gleiche Pass (R 2-9-2). Der Pass ist erst Vollständig mit dem zweiten Fang, wenn dieser Spieler Kontakt mit dem Boden auf dem Spielfeld (inbounds) hat (R 2-10-3).

Anmerkung: Die gleichen Regeln gelten, wenn der Ball kurz berührt wurde und dadurch vorwärts oder Rückwärts fliegt.

AR 7-3-1 Vorwärtspass

I. "2. Versuch bis Mitte" von der 3-m-Linie. Der Quarterback wirft aus der eigenen Endzone einen Vorwärtspass auf den Boden, ohne dass ein eigener Spieler eine realistische Fangmöglichkeit hat, um einen Sack zu vermeiden („Intentional Grounding“).

Regelung: Keine Strafe, da Intentional Grounding im Flag Football Regelwerk nicht vorgesehen ist. Nächster Spielzug „3. Versuch bis Mitte“ an der 3-m-Linie (Previous Spot).

II. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Linie einen hohen Vorwärtspass und fängt seinen eigenen Pass für einen Raumgewinn von 10m.

Regelung: Strafe für illegales Berühren, der Quarterback darf seinen eigenen Pass erst dann fangen, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde. Nächster Spielzug ist „3. Versuch bis Mitte“ von der 7-m-Linie (Versuch gilt als gespielt, keine Raumstrafe [Loss of Down])

III. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Linie einen Vorwärtspass. Der Vorwärtspass wird durch einen Spieler (Angriff oder Verteidigung) abgefälscht und schliesslich vom Quarterback gefangen.

Regelung: Keine Strafe für illegale Berührung, der Quarterback kann nach dem Fang zusätzlichen Raumgewinn erzielen (R 7-2-4, Flag Football Rules 2011)

IV. "2. Versuch bis Mitte" an der 10-m-Linie. Der Quarterback weicht dem anlaufenden Blitzler zur Seite aus, rennt bis zur 12-m-Linie und wirft von dort einen vollständigen Pass an die gegnerischen 13-m-Linie.

Regelung: Penalty für illegales Laufen (illegal run), 5 Meter Strafe von der Scrimmage Linie (R 7-1-3) oder Penalty für illegalen Vorwärts Pass (illegal forward pass), 5 Meter Strafe vom Spot of Foul and Loss of Down (LOD). Die Defense hat die Wahl: "2. Versuch bis Mitte" an der 5-m-Linie oder "3. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie.

AR 8-3-2 Strafe beim Auspielen der Zusatzpunkte (1-, 2-pt. Conversion)

- I. Bei einem Ein-Punkt-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 7-m-Linie wiederholt.
Regelung: Der Angriff darf den Versuch mit einem Pass oder einem Lauf für einen Punkt auspielen.
- II. Bei einem Zwei-Punkte-Versuch wird eine Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 7-m-Linie wiederholt.
Regelung: Der Angriff darf den Versuch mit einem Pass oder einem Lauf für 2 Punkte auspielen.
- III. Bei einem Ein-Punkt-Versuch wird eine Strafe angenommen und der Versuch wird von der 2 ½ m-Linie wiederholt.
Regelung: Der Angriff kann den Versuch nur mit einem Passspielzug auspielen.
- IV. Bei einem Zwei-Punkte-Versuch wird eine Strafe angenommen und der Versuch wird von der 2 ½ m-Linie wiederholt.
Regelung: Der Angriff darf den Versuch nur mit einem Passspielzug für 2 Punkte auspielen.
- V. Während des Zusatz-Punkt-Versuch macht der Läufer auf der 3-m-Linie ein Flag Guarding und punktet.
Regelung: Penalty für Flag Guarding mit Loss of Down (LOD). Keine Punkte und der Zusatz-Punkt-Versuch ist vorbei.

AR 8-4-1 Safety

- I. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Ein Blitzler greift dem Quarterback in der End Zone an die Hose. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Vorwärtspass.
Regelung: Strafe für illegaler Kontakt (Holding). Die Raumstrafe wird vom Previous Spot abgetragen. Nächster Spielzug "2. Versuch bis Mitte" von der 12-m-Linie.
- II. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Quarterback in der End Zone hält den Ball vor sein Flag während der Verteidiger versucht das Flag zu ziehen. Der Verteidiger verpasst das Flag und der Quarterback wirft einen vollständigen Pass für 14m Raumgewinn.
Regelung: Die Strafe für Flag Guarding macht den Ball dead. Erfolgt das Flag Guarding in der eigenen Endzone muss der verteidigenden Mannschaft ein Safety zugesprochen werden.
- III. "2. Versuch bis Mitte" von der 2-m-Linie. Der Snap ist zu Hoch und fliegt durch End Zone und berührt den Boden hinter der Endlinie.
Regelung: Safety (R 8.4.1)

AR 9-1-1 Right of Place, Right of Way

- I. Ein Defense Spieler stellt sich nahe der Scrimmage Linie vor einem Receiver auf (Manndeckung).
Regelung: Der Receiver hat den Kontakt mit dem Verteidiger zu vermeiden, da der Verteidiger an seinem angestammten Platz das uneingeschränkte RoP genießt. Sobald sich der Defense Spieler bewegt, verliert er sein RoP und hat dem Angriffsspieler angemessen Raum für seine Passroute zu gewähren.
- II. Ein Defense Spieler stellt sich nahe der Scrimmage Linie vor einem Receiver auf. Gleichzeitig mit dem Snap bewegt er sich einwärts und prallt mit dem Offense Spieler zusammen, der sich ebenfalls zur Mitte bewegt.
Regelung: Illegaler Kontakt der Verteidigung. Mit seiner eigenen Bewegung verliert der Verteidiger das RoP und ist verantwortlich für den Zusammenstoß. Der Offense Spieler hat zwar das RoP des Verteidigers zu achten wenn der Verteidiger STEHT, er muss jedoch nicht voraussehen, wohin sich der Verteidiger anschließend bewegt.

III. Ein Defense Spieler spielt Zonenverteidigung und hat seinen Blick auf den Quarterback gerichtet. Ein Offense Spieler läuft über das Spielfeld und stösst den Verteidiger absichtlich von hinten.

Regelung: „Zielen auf Gegner“ des Angriffs. Es ist dem Angreifer nicht erlaubt, absichtlich auf den Gegner zu zielen und diesen umzustossen. Er kann sich dabei auch nicht auf sein RoW (Vortritt) berufen. (R 9-1-2).

IV. Der Defense Spieler drängt den Ballträger zur Seitenlinie ab. Beim Versuch des Ballträgers im Spielfeld zu bleiben kommt es zum physischen Kontakt zwischen den Spielern.

Regelung: Illegaler Kontakt des Ballträgers. Der Ballträger hat in dieser Situation den Kontakt zu vermeiden und genießt kein RoW (Vortritt).

V. Zwei Defense Spieler drängen den Ballträger in den Raum zwischen den beiden Defense Spielern. Beim Versuch des Ballträgers durch die Lücke vorzustossen, kommt es zum physischen Kontakt zwischen dem Ballträger und Verteidiger.

Regelung: Illegaler Kontakt des Ballträgers. Der Ballträger hat den Kontakt auch dann zu vermeiden, wenn dies zum Ende des Spielzuges (zB. durch das Ziehen eines Flags) führt.

AR 9-1-1 Blitzler

I. Nach dem Snap sprintet der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler auf direktem Weg Richtung Quarterback und zwingt durch sein Verhalten einen Offense Spieler auf einer Einwärts-Passroute einen Umweg zu machen.

Regelung: Keine Strafe. Der Offense Spieler muss dem ausgewiesenen Blitzler das RoW (Vortritt) gewähren. Hat sich der Blitzler hingegen nicht durch Handzeichen zu erkennen gegeben, würde dies eine Strafe zu Lasten der Verteidigung für unerlaubtes Blocken nach sich ziehen.

II. Nach dem Snap sprintet der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler auf direktem Weg Richtung Quarterback. Mit seinem Verhalten erzwingt er einen physischen Kontakt eines Offense Spielers auf einer Einwärts-Passroute.

Regelung: Strafe wegen Blockens (5m) oder Illegalem Kontakt (5m First Down) gegen die angreifende Mannschaft. Die Offense Spieler müssen den Laufweg des ausgewiesenen Blitzlers errahnen und sich seines RoW's bewusst sein.

III. Nach dem Snap läuft der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler langsam aber auf direktem Weg in Richtung Quarterback. Mit seinem Verhalten erzwingt er, dass der Offense Spieler auf einer Einwärts-Passroute einen Umweg machen muss oder in ihn hinein rennt.

Regelung: Strafe wegen Blockens gegen die Verteidigung. Der Blitzler kann sich nur auf sein RoW (Vortritt) berufen, wenn er den Quarterback schnellst möglich (im Sinne der Ausnutzung seiner körperlichen Möglichkeiten) zu erreichen versucht (R 2-2-6). Dem Offense Spieler muss die Möglichkeit gegeben werden, den Laufweg und das Lauftempo des Blitzlers bereits vor dem Snap einzuschätzen.

IV. Nach dem Snap sprintet der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler auf direktem Weg Richtung Quarterback und ändert durch die Positionsveränderung des Quarterbacks seine Laufrichtung.

Regelung: Sobald der Blitzler seine Laufrichtung ändert, verliert er sein RoW (Vortritt). Er muss nun darauf bedacht sein, keinen Offense Spieler in seiner Aufgabe zu behindern.

V. Der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler läuft in den nach dem Snap stillstehenden Snapper.

Regelung: Strafe wegen „Zielen auf Gegner“ der Verteidigung (5m First Down). Das RoP (Stehen an Ort) wird höher eingestuft als das RoW (Vortritt) (R 2-13-2).

- VI. Der (durch Handzeichen ausgewiesene) Blitzler läuft schnell in Richtung Scrimmage Linie und stoppt, bevor er die Scrimmage Linie überquert.
Regelung: Keine Strafe. Der Blitzler muss die Scrimmage Linie nicht überqueren, verliert aber sein RoW (Vortritt) und muss den Kontakt und das Im-Weg-Stehen gegenüber den Offense Spielern vermeiden.
- VII. Der Offense Spieler kreuzt den Weg des (durch Handzeichen ausgewiesenen) Blitzlers. Obwohl der Blitzler auszuweichen versucht, kommt es zu physischem Kontakt.
Regelung: Strafe wegen Illegalen Kontakts gegen den Angriff (5m First Down)
- VIII. Der Offense Spieler kreuzt den Weg des (durch Handzeichen ausgewiesenen) Blitzlers. Der Blitzler versucht nicht auszuweichen und es kommt zu physischem Kontakt.
Regelung: Strafe wegen Blockens gegen den Angriff (5m Raumstrafe), UND Strafe wegen „Zielen auf Gegner“ gegen die Verteidigung (5m First Down). Die Regelverstöße heben sich gegenseitig auf und der Versuch wird wiederholt.
- IX. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback und berührt ihn nachdem dieser den Ball geworfen hat.
Regelung: Keine Strafe für das Berühren, da der Kontakt ungefährlich ist und keinen Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt.
- X. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback und stösst ihn mit den Händen nachdem dieser den Ball bereits geworfen hat. Der Quarterback braucht zwei Schritte um wieder ins Gleichgewicht zu kommen.
Regelung: Strafe wegen illegalem Kontakt gegen die Verteidigung.
- XI. Der Blitzler stoppt in dem Zeitpunkt als der Quarterback den Ball loslässt. Die natürliche Wurfbewegung mit einem weiteren Vorwärtsschritt des Quarterbacks verursacht einen physischen Kontakt mit dem Blitzler.
Regelung: Keine Strafen für den Kontakt, da beide Spieler stehen und somit das RoP genießen.
- XII. Der Blitzler springt senkrecht in die Luft als der Quarterback den Ball loslässt. Der Quarterback macht nach dem Passwurf noch 3 Schritte und verursacht einen physischen Kontakt mit dem Blitzler.
Regelung: Strafe wegen illegalem Kontakt gegen den Angriff. Der Blitzler hat das RoP auch wenn er dabei springt. Wenn sich der Blitzler hingegen im Sprung vorwärtsbewegt (Landung nicht am gleichen Ort wie Absprung) und diese Vorwärtsbewegung Ursache für den Kontakt ist, wird der Regelverstoss gegen die Verteidigung ausgesprochen.
- XIII. Der Blitzler springt vorwärts um den Ball der vom Quarterback geworfen wird abzufangen/abzufälschen. Dabei berührt der Blitzler den Ball bevor der Ball die Hand des Quarterbacks verlassen hat, ODER er berührt den Quarterback nachdem der Ball die Hand des Quarterbacks verlassen hat.
Regelung: Strafe wegen „Zielen auf Gegner“ gegen die Verteidigung, da der Ball in der Hand eines Offense Spielers kein Angriffsziel darstellen darf. (R 9-1-2)

AR 9-2-2 Flag ziehen

- I. Der Ballträger bewegt seine Hand auf Hüfthöhe auf und ab wenn ein naher Defense Spieler versucht, das Flag zu ziehen. Obwohl kein physischer Kontakt entsteht, misslingt dem Verteidiger das Ziehen des Flags.
Regelung: Strafe wegen Flag Guarding. Es muss kein physischer Kontakt entstehen um dem Verteidiger einen Nachteil beim Flagziehen zu verschaffen. Allein das Bewegen der Hand oder des Balles vor dem Flag genügt um dem Verteidiger seine Aufgabe zu erschweren.
- II. Der Ballträger bewegt seine Hand auf Hüfthöhe auf und ab als ein Defense Spieler von weitab einen verzweifelten Versuch unternimmt, das Flag zu ziehen. Es entsteht kein physischer Kontakt und der Verteidiger verfehlt das Flag bei Weitem.
Regelung: Keine Strafe. Für eine Strafe bedarf es eines ernstzunehmenden Versuchs, das Flag zu ziehen.
- III. Der Ballträger läuft in Richtung eines Verteidigers und beugt seinen Oberkörper nach vorne als der Verteidiger in Reichweite gelangt.
Regelung: Strafe wegen Abtauchens (Diving, R 2-12-2) gegen den Angriff. Der Verteidiger muss dem Kopf und Rumpf des Angreifers ausweichen. Die Vorgehensweise des Angreifers erschwert oder verunmöglicht dem Verteidiger regelkonformes Verhalten.
- IV. Der Ballträger läuft auf einen Defense Spieler zu und streckt unmittelbar bevor das Flag gezogen wird seinen Arm mit dem Ball vorwärts aus, um extra Raumgewinn zu erzielen.
Regelung: Strafe für Flag Guarding gegen Angriff. Die Aufgabe des Defense Spielers erschwert sich dadurch, dass er dem Ball ausweichen muss um Kontakt zu vermeiden.
- V. Der Ballträger wird von einem Defense Spieler verfolgt und streckt unmittelbar bevor das Flag gezogen wird seinen Arm mit dem Ball vorwärts aus, um extra Raumgewinn zu erzielen.
Regelung: Keine Strafe. Das Ziehen des Flags von hinten wird durch das Ausstrecken des Balles nicht erschwert.
- VI. Der Blitzler zieht das Flag des Quarterbacks Sekundenbruchteile nachdem der Ball die Hand des Quarterbacks verlassen hat.
Regelung: Keine Strafe für illegales Ziehen des Flag. Der Verteidigung muss ein ernstzunehmender Versuch eines Sacks zugestanden werden.
- VII. Nachdem der Quarterback den Ball bereits geworfen hat, setzt der Blitzler seinen Lauf auf den Quarterback fort und zieht das Flag.
Regelung: Strafe wegen illegalen Ziehens des Flag gegen die Verteidigung. Das Verhalten des Blitzlers verhindert im Falle eines Trickspielzuges, dass der Quarterback mit dem zurückerhaltenen Ball weiteren Raumgewinn erzielen kann.
- VIII. Der Defense Spieler zieht das Flag zu genau demjenigen Zeitpunkt als der Passempfänger den Ball berührt. Der Passempfänger kann den Ball darob erst im Nachgreifen in seinen sicheren Besitz bringen.
Regelung: Keine Strafe für illegales Ziehen des Flag. Der Verteidiger darf einen vollständigen Pass erwarten, was den Passempfänger zum Ballträger macht. Der Verteidiger muss nicht auf die Vervollständigung des Passes warten.

AR 10-2-4 Sich aufhebende Regelverstöße

I. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass oder eine Interception an der 15-m-Linie. Vor dem Passfang/Abfangen des Passes blockt der Snapper den Blitzler an der 10-m-Linie und ein Verteidiger blockt einen Offense Spieler an der 20-m-Linie.

Regelung: Die Regelverstöße heben sich auf, der Versuch wird wiederholt.

II. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Passversuch des Quarterbacks wird durch die Defense an der 15-m-Linie abgefangen und bis zur 6-m-Linie zurückgetragen. Vor dem Abfangen des Passes blockt der Snapper den Blitzler an der 10-m-Linie und während des Zurücktragens des Balles blockt der Blitzler den Snapper an der 12-m-Linie.

Regelung: Die Verteidigung kann die Strafe gegen den Angriff ablehnen und den Ballbesitz behalten. Die Raumstrafe gegen die Verteidigung wird vom Basic Spot (Basic Spot ist Spot of Foul) abgetragen. Es resultiert „1. Versuch bis Endzone“ von der 17-m-Linie.

III. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Passversuch des Quarterbacks wird an der 15-m-Linie vollständig. Vor dem Abfangen des Passes blockt ein Defense Spieler einen Offense Spieler an der 10-m-Linie und während des Laufes hält der Snapper einen Defense Spieler an der 12-m-Linie.

Regelung: Beide Teams machen mindestens je ein Foul während des gleichen Downs. Es ist nicht wichtig, in welcher Reihenfolge oder welcher Art. Die Live Ball Fouls heben sich auf und der Spielzug wird wiederholt.

AR 10-3-1 Durchführung der Raumstrafe am Basic Spot für Regelverstöße des Angriffs

I. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Quarterback lässt sich in die Endzone zurückfallen und wird in der Endzone gesackt. Der Snapper blockt den Blitzler an der 10-m-Linie.

Regelung: Der Basic Spot ist die Scrimmage Linie. Die Strafe wird von der 7-m-Linie abgetragen und es resultiert ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 3 ½-m-Linie. Bei Ablehnung der Strafe seitens der Verteidigung ist das Ergebnis des Spielzuges ein Safety.

II. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Quarterback wird an der 1-m-Linie gesackt. Der Snapper blockt den Blitzler in der Endzone.

Regelung: Der Basic Spot ist der Spot of Foul in der Endzone. Es resultiert ein Safety. Das Ablehnen der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 1-m-Linie zur Folge.

III. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Quarterback wird an der 1-m-Linie gesackt. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, die Raumstrafe wird von der 5-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ an der 2 ½-m-Linie. Die Ablehnung der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 1-m-Linie zur Folge.

IV. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass von der 1-m-Linie zur 15-m-Linie. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, die Raumstrafe wird von der 5-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ an der 2 ½-m-Linie. Die Ablehnung der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 15-m-Linie zur Folge.

V. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass von der 1-m-Linie zur 15-m-Linie. Der Snapper blockt einen Defense Spieler an der 20-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie (Previous Spot), die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 3 ½-m-Linie. Die Ablehnung der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 15-m-Linie zur Folge.

VI. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen Touchdown-Pass von der 1-m-Linie. Der Snapper blockt einen Defense Spieler in der gegnerischen Endzone.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie (Previous Spot), die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 3 ½-m-Linie.

VII. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Pass von der 1-m-Linie. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, die Raumstrafe wird von der 5-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 2 ½-m-Linie. Die Ablehnung der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 7-m-Linie zur Folge.

VIII. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Pass von der 1-m-Linie. Der Snapper blockt den Blitzler an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie (Previous Spot), die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 3 ½-m-Linie. Die Ablehnung der Strafe hätte einen „3. Versuch bis Mitte“ von der 7-m-Linie zur Folge.

AR 10-3-1 Durchführung der Raumstrafe am Basic Spot für Regelverstöße der Verteidigung

I. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wird in der End Zone gesackt. Der Blitzler blockt den Snapper an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie (Previous Spot), die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 12-m-Linie.

II. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wird an der 1-m-Linie gesackt. Ein Verteidiger blockt den Snapper an der 5-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie (Previous Spot), die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 12-m-Linie.

III. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass von der 1-m-Linie an die 12-m-Linie. Ein Verteidiger blockt den Snapper auf einer Screen-Route in der Endzone.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 12-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 17-m-Linie.

III. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass von der 1-m-Linie an die 12-m-Linie. Ein Verteidiger blockt einen potenziellen Passempfänger an der 20-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 12-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 17-m-Linie.

V. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Pass von der 1-m-Linie und der Angriff erzielt einen Touchdown. Ein Verteidiger blockt den Snapper an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot (gegnerische Goallinie), das Ergebnis des Spielzuges wird gewertet. Die Raumstrafe wird beim Zusatzversuch abgetragen (Ein-Punkt-Versuch: von der 2 ½-m-Linie [halbe Distanz] / Zwei-Punkte Versuch: von der 7-m-Linie).

VI. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Pass von der 1-m-Linie. Ein Verteidiger blockt den Snapper an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist die Scrimmage Linie, die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 12-m-Linie.

VII. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Blitzler ergreift den Quarterback hinter der Scrimmage Linie an der Hose. Trotz Behinderung wirft er einen vollständigen Pass an die 12-m-Linie.

Regelung: Strafe für illegalen Kontakt (Halten), Basic Spot ist der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 12-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein "1. Versuch und Goal" von der 13-m-Linie des Gegners.

VIII. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Ein Verteidiger ergreift die Hose des Ballträgers an der 12-m-Linie. Trotz Behinderung kann der Ballträger bis zur 13-m-Linie des Gegners weiter laufen.

Regelung: Strafe für illegalen Kontakt (Halten), die Raumstrafe wird von der 13-m-Linie des Gegners abgetragen. Daraus folgt ein "1. Versuch bis Endzone" von der gegnerischen 8-m-Linie.

IX. "4. Versuch bis Mitte" an der 9-m-Linie, ein Defense Spieler kickt den Ball weg, um einen vollständigen Pass zu verhindern, das Resultat dieses Down ist ein unvollständiger Pass.

Regelung: Penalty für illegales Kicken eines Passes (illegal kicking a pass). Basic Spot ist die Scrimmage Linie, abgetragen von der 9-m-Linie. Nächster Down: "4. Versuch bis Mitte" an der 14-m-Linie.

X. "4. Versuch bis Mitte" an der 9-m-Linie, ein Defense Spieler kickt den Ball weg, um einen vollständigen Pass zu verhindern, der Ball wird durch einen Offense Spieler gefangen und bis zur 12-m-Linie getragen.

Regelung: Penalty für illegales Kicken eines Passes (illegal kicking a pass). Basic Spot ist der Dead Ball Spot, abgetragen von der 12-m-Linie. Nächster Down: "1. Versuch und Goal" an der 13-m-Linie des Gegners.

AR 10-3-1 Durchführung der Raumstrafe am Basic Spot bei Ballbesitzwechsel

I. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 11-m-Linie des Gegners abgefangen und wiederum bis zur 12-m-Linie des Gegners zurückgetragen. Nach dem Ballbesitzwechsel hält der Snapper den Ballträger an der 15-m-Linie.

Regelung: Basic Spot der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 12-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „1. Versuch bis Endzone“ von der 7-m-Linie

II. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 19-m-Linie abgefangen und bis zur 8-m-Linie zurückgetragen. Nach dem Ballbesitzwechsel verursacht der Snapper einen illegalen Kontakt mit einem Mitspieler des Ballträgers an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 8-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „1. Versuch bis Endzone“ von der 4-m-Linie

III. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 19-m-Linie abgefangen und bis zur 8-m-Linie zurückgetragen. Nach dem Ballbesitzwechsel blockt ein Mitspieler des Ballträgers den Snapper an der 10-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, die Raumstrafe wird von der 10-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „1. Versuch bis Endzone“ von der 15-m-Linie.

IV. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 19-m-Linie abgefangen und bis zur 8-m-Linie zurückgetragen. Nach dem Ballbesitzwechsel blockt ein Mitspieler des Ballträgers den Snapper an der 6-m-Linie.

Regelung: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, die Raumstrafe wird von der 8-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „1. Versuch bis Endzone“ von der 13-m-Linie.

V. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 19-m-Linie abgefangen und der Ballträger verliert an der 12-m-Linie die Kontrolle über den Ball. Der Snapper fängt den Ball auf bevor dieser den Boden berührt und läuft bis zur 19-m-Linie. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel, hält ein Mitspieler des Snappers den Ballträger an der 17-m-Linie.

Regelung: Das Foul hebt den Spielzug auf, der Versuch wird wiederholt (R10-2-4). Daraus folgt ein „2. Versuch bis Mitte“ von der 7-m-Linie.

VI. "2. Versuch bis Mitte" von der 7-m-Linie. Der Pass des Quarterbacks wird an der 11-m-Linie des Gegners abgefangen und der Ballträger wiederum verliert an der 12-m-Linie des Gegners die Kontrolle über den Ball. Der Snapper fängt den Ball auf bevor dieser den Boden berührt und läuft bis zur 12-m-Linie des Gegners. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel, blockt ein Mitspieler des Snappers einen Gegenspieler an der 14-m-Linie des Gegners.

Regelung: Basic Spot ist der Spot of Foul, die Raumstrafe wird von der 14-m-Linie abgetragen. Daraus folgt ein „1. Versuch bis Mitte“ an der 11-m-Linie.

AR 10-3-2 Durchführung

I. "3. Versuch und Goal" an der 14-m-Linie. 3 Blitzer geben das Blitzer Signal.

Regelung: Illegales Blitz Signal beim Snap (illegal blitzer signal at the snap). Penalty wird abgetragen von der 14-m-Linie. "3. Versuch und Goal" an der 9-m-Linie.

II. "2. Versuch bis Mitte" an der 10-m-Linie. Der Ballträger macht ein Flag Guarding an der gegnerischen 13-m-Linie.

Regelung: Das Foul (Spot Foul) bringt den Ball zurück hinter die Mittellinie. "3. Versuch bis Mitte" an der eigenen 12-m-Linie.

III. "4. Versuch bis Mitte" an der 9-m-Linie, beim Pass hat ein Defense Spieler, mit dem unteren Teil eines seiner Beine, Kontakt mit dem Ball, kein Spieler kann den Ball fangen.

Regelung: Kein Penalty für illegales Kicken, da es ein unabsichtlicher Kontakt war. Der Ball wird Dead als unvollständiger Pass, die Down Serie endet. Ballbesitzwechsel und "1. Versuch bis Mitte" an der 5-m-Linie.

IV. "2. Versuch und Goal" an der 10-m-Linie. Der Pass ist Vollständig für ein Touchdown. Während des Snap war ein Defense Spieler im Offside.

Regelung: Touchdown, das Foul (Penalty) wird auf Grund der Regeln abgelehnt.

V. "2. Versuch und Goal" an der 10-m-Linie. Der Pass ist Vollständig für ein Touchdown. Die Defense macht eine Pass Interference.

Regelung: Touchdown, das Foul (Penalty) wird auf Grund der Regeln abgelehnt.

VI. Extrapunkt Versuch an der 5-m-Linie. Der Pass ist Vollständig für ein Touchdown. Die Defense verursacht während des Downs einen Illegalen Kontakt.

Regelung: Touchdown, das Foul (Penalty) wird zum nächsten Snap übertragen. "1. Versuch bis Mitte" an der 10-m-Linie.

AR 10-3-3 Halbe Distanz Regel beim Abtragen einer Raumstrafe

I. "2. Versuch bis Mitte" an der 7-m-Linie. Der Angriff begeht einen Frühstart.

Regelung: Die Raumstrafe wird von der 7-m-Linie abgetragen. "2. Versuch bis Mitte" von der 3,5-m-Linie.

II. "3. Versuch bis Endzone" an der 9-m-Linie. Die Verteidigung steht im Abseits.

Regelung: Die Raumstrafe wird von der 9-m-Linie abgetragen. „3. Versuch bis Endzone“ von der 4,5-m-Linie.

Gemeinsam für einen gesunden, respektvollen und fairen Sport!

Die sieben Prinzipien der Ethik-Charta im Sport

1 Gleichbehandlung für alle!

Nationalität, Alter, Geschlecht, sexuelle Orientierung, soziale Herkunft, religiöse und politische Ausrichtung führen nicht zu Benachteiligungen.

2 Sport und soziales Umfeld im Einklang!

Die Anforderungen in Training und Wettkampf sind mit Ausbildung, Beruf und Familie vereinbar.

3 Förderung der Selbst- und Mitverantwortung!

Sportlerinnen und Sportler werden an Entscheidungen, die sie betreffen, beteiligt.

4 Respektvolle Förderung statt Überforderung!

Die Massnahmen zur Erreichung der sportlichen Ziele verletzen weder die physische noch die psychische Integrität der Sportlerinnen und Sportler.

5 Erziehung zu Fairness und Umweltverantwortung!

Das Verhalten untereinander und gegenüber der Natur ist von Respekt geprägt.

6 Gegen Gewalt, Ausbeutung und sexuelle Übergriffe!

Prävention erfolgt ohne falsche Tabus: Wachsam sein, sensibilisieren und konsequent eingreifen.

7 Absage an Doping und Suchtmittel!

Nachhaltig aufklären und im Falle des Konsums sofort einschreiten.

www.spiritofsport.ch