



Offizielle Regelungen des AFVBy Flagfootball für die Saison 2009

- Regelwerk 2009

9on9 (Flagregelwerk des AFVBy)
5on5 (AFVD Regeln 2008)

- Spielzeit

9on9: 2x 12 Minuten (normale Spielzeit) mit jeweils 2 Timeouts pro Halbzeit.
5on5: 20 Minuten durchlaufende Uhr (bis auf die letzten 2 Minuten – normale Spielzeit) mit jeweils 2 Timeouts pro Halbzeit

- Altersklassen und Spielmodus

U15: 9on9
U11: 5on5
Halle: 5on5 (alle Altersklassen)
Es wird kein 7on7 Spielmodus gespielt.

- Schiedsrichter

5 Lizenz-Schiedsrichter pro Turnier (max. 4 Spiele). Lizenzverteilung obliegt dem Schiedsrichterobmann (AFSVBy). Es gibt keine Flag-Assistenten.

- Schiedsrichterkosten je Turnier (4 Spiele)

A/B Lizenz (70,- Euro), C-Lizenz (60,- Euro), D-Lizenz (50,- Euro)
Kostenregelung nach Tackle-Jugendtarif.
Die einzelnen Spiele werden wie „halbe“ Jugend-Tackle-Spiele berechnet.

Fahrtkostenpauschale: 100,- Euro

Crewverantwortlichenpauschale: 5,- Euro (einmalig pro Turnier)



Offizielle Spielregeln des AFVBy für 9-er Flagfootball für die Saison 2009



1. Grundlage

Grundlage für die Spielregeln für Flagfootball sind die jeweils aktuellen deutschen Regeln (American Football - Regeln und Interpretationen) und die entsprechenden Bestimmungen der jeweils gültigen BSO. Abweichungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert. Die Regelhinweise beziehen sich auf die deutschen Regeln.

2. Mannschaftsgröße/Anzahl der inneren Linienspieler

Gespielt wird mit 9 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 5 Offense Spieler an ihrer Scrimmage Line stehen, von denen mindestens 3 zwischen 50-79 nummeriert sein müssen. Für die unberechtigten Spieler gelten analog die Regelungen der deutschen Regeln.

3. Spielzeit

3.1. Jugend-Ligamodus

3.1.1. Bei Jugendligaspielen beträgt die Spielzeit 4x10 Minuten

3.1.2. Bei Jugend-Liga Turniertagen beträgt die Spielzeit 2x12 Minuten

3.2. Senioren Ligamodus:

3.2.1. Bei Seniorenligaspielen beträgt die Spielzeit 4x12 Minuten

3.2.2. Bei Senioren-Liga Turnieren beträgt die Spielzeit 2x12 Minuten

3.3. Bei Freundschaftsturnieren oder Freundschaftsspielen kann die Spielzeit individuell vom Veranstalter in Absprache mit dem Ligaobmann vereinbart werden. Veränderungen während eines laufenden Turniers sollten wie im NCAA Regelwerk 3-2-2 gehandhabt werden.

4. Ausrüstung

4.1. Flaggen

a) Es wird mit "Plopp-Flaggen" gespielt.

b) Jeder Spieler muss einen Gürtel mit 2 Flaggen (5 cm breit und 35 cm lang) tragen, der an den Seiten (in Höhe der Gürtellinie) befestigt sein muß.

c) Alle Flaggen, die von einer Mannschaft getragen werden, müssen die gleiche Farbe

haben.

- d) Die Flaggen einer Mannschaft müssen sich farblich von den Flaggen der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Gastmannschaft hat Vorteilsrecht, d.h. entscheidet der Referee, daß die Flaggenfarben zu ähnlich sind, so muß die Heimmannschaft für Abhilfe sorgen.
- e) Die Flaggen müssen sich farblich von den Hosen unterscheiden.
- f) Der Head Coach kann von den Schiedsrichter jederzeit verlangen, die Flaggen des gegnerischen Teams zu überprüfen. Es gelten die Bestimmungen der Regel 3-3-4d (Head Coaches Conference).
- g) Die Flagge darf nur aus dem Spielgeschehen heraus abgezogen werden. Ein Hechtsprung zur Flagge ist verboten.

Strafe: 15 Meterstrafe vom Basic Spot (persönliches Foul).

4.2. Ball

Für den Ball gelten die Regeln 1-3 ff. Vor dem Spiel müssen die Bälle dem Referee zur Kontrolle vorgelegt werden. Die Offense wählt den Ball. Gummibälle sind im Jugendbereich erlaubt.

4.3. Hosen

Vorgeschrieben sind enganliegende Hosen. Gürtelschlaufen, Taschen oder Reißverschlüsse, die zu Verletzungen führen könnten, sind nicht zulässig. Gepolsterte Footballhosen sind erlaubt.

4.4. Trikots

Die Trikots:

- a) müssen in die Hosen gesteckt werden,
- b) dürfen die Flaggengürtel nicht verdecken,
- c) müssen vorne und hinten mit Nummern versehen sein. Für die Nummerierung gelten analog die deutschen Regeln 1-4-2b.

4.5. Mundschutz

Alle Spieler müssen einen farbigen Mundschutz tragen.

4.6. Schuhwerk

- a) Es wird in Sportschuhen mit Sohlen aus weichem Gummi oder synthetischem Material gespielt.
- b) Football- und Fußballschuhe sowie andere Schuhe mit Gummistollen sind im Freien erlaubt.
- c) Metallstollen, sowie Schraubstollen sind strikt verboten.

4.7. Andere Ausrüstung

- a) Polster oberhalb der Gürtellinie sind nicht erlaubt (Ausnahmen: Bandagen/Verbände, Handgelenk- und Ellenbogenschoner aus weichem Material).
- b) Spieler, deren Verletzungen mit Gips geschützt sind, sind nicht spielberechtigt (keine Ausnahme).
- c) für die Handschuhe gelten die Bestimmungen der Regel 1-4-5m.
- d) Mützen, Schweißbänder aus weichem Material sind erlaubt.
- e) Baseball-Mützen und andere Mützen mit Schirmen oder anderen harten Teilen sind

verboten.

5. Neutrale Zone

Die neutrale Zone entspricht der neutralen Zone im Tackle-Football. Es ist verboten, mit Ausnahme des Snappers in den Drei- bzw. Vier-Punkt-Stand zu gehen.

6. Kicken

6.1. Blocken

6.1.1 Im Jugendbereich sind alle Scrimmage und Free Kick Spielzüge absolut körperlos. Aktives Blocken ist somit nicht erlaubt.

6.1.2. Im Seniorenbereich sind alle Free Kick Spielzüge absolut körperlos. Aktives Blocken ist somit nicht erlaubt. Bei Scrimmage Kick Spielzügen ist aktives Blocken im Rahmen der Regeln erlaubt.

Strafe: 15 Meter Strafe vom Basic Spot (Persönliches Foul)

6.2. Legale Free Kick Formation

Während eines Free Kick Spielzuges hat sich das Kicking Team so aufzustellen, dass sich auf beiden Seiten des Kickers im Moment des Kicks jeweils mindestens drei Spieler befinden.

Strafe: 5 Meter Strafe vom Basic Spot (Illegale Formation)

6.3. Ball am Boden

Berührt ein Ball nach einem Scrimmage oder Free Kick zuerst den Boden, darf er nicht mehr returned werden.

6.3.1. Der Dead Ball Spot befindet sich zwischen den Goallines da, wo der Ball zur Ruhe kommt, bzw. wo er von einem Spieler in Besitz genommen wird und gehört Team B.

6.3.2. Kommt der Ball hinter Team B's Goalline zur Ruhe oder wird dort von einem Spieler in Besitz genommen, bekommt Team B einen Touchback zugesprochen.

6.3.3. Mufft ein Team B Spieler den Ball bei dem Versuch, einen Kick aus der Luft zu fangen, so hat er drei Sekunden Zeit, den Ball zu recovern und darf ihn dann auch returnen. Nur derjenige Spieler, der den Ball als erster berührt hat, darf den Muff recovern.

6.4. Kein Team A Spieler ist berechtigt, einen Kick zu recovern.

6.5. Rush bei Scrimmage Kicks

Bei Scrimmage Kicks darf je einen Meter rechts und links vom Center/Snapper nicht gerusst werden.

Strafe 15 Meter vom Basic Spot (Personal Foul).

7. Punkte nach einem Touchdown

Nach einem Touchdown, muss dem Referee, vor der Ballfreigabe, mitgeteilt werden, ob der Try als 1-Punktversuch durch Kick oder als 2-Punktversuch durch Lauf/Pass durchgeführt werden soll. Wird versäumt dem Schiedsrichter die Art des Trys mitzuteilen, muss ein 1-Punktversuch durch Kick von der gegnerischen 3-Meterlinie durchgeführt werden. Nach der Ballfreigabe kann die Art des Trys nicht geändert werden.

8. Blocken

8.1. Ein Spieler des ballbesitzenden Teams darf mit seinen Händen unter folgenden Voraussetzungen legal blocken:

Die Hände müssen:

- a) sich vor den Ellenbogen befinden.
- b) sich innerhalb des gegnerischen Körperrahmens (Regel 2-3-5) befinden (Ausnahme: wenn der Gegner dem Blocker den Rücken zudreht).
- c) sich an oder unterhalb der Schultern des Blockers und des Gegners befinden (Ausnahme: wenn der Gegner sich duckt oder bückt).
- d) getrennt sein und dürfen nicht verschränkt werden.
- e) geöffnet sein, wobei die offene Handfläche dem Gegner zugewandt sein muss.
- f) die Arme müssen bei der Blockaufnahme angewinkelt sein.

8.2. Illegale Blocks sind Kontakte:

- a) mit dem Körper, Schulter, Ellbogen, Armen, Fäusten oder anderen Körperteilen, außer offenen Händen,
- b) unterhalb der Gürtellinie oder oberhalb der Schultern,
- c) mit steifen Armen (die Ellbogen dürfen im Augenblick der Blockaufnahme nicht durchgedrückt sein, sondern sie sind abzuwinkeln),
- d) in den Rücken.
- e) die von Spielern durchgeführt werden, die beim Snap weiter als fünf Meter vom mittleren Linespieler entfernt positioniert sind,
- f) die von einem Vorblocker mit einem anderen Körperteil als den offenen Händen durchgeführt werden, um einen Verteidigungsspieler daran zu hindern die Flaggen des Ballträgers zu erreichen.

8.3. Der Ballträger darf nicht blocken (Stiff Arm). Der Ballträger darf nicht geblockt werden. Der Angriff auf den Ballträger muß den Flaggen gelten. Damit verbietet sich jedes andere Blocken des Ballträgers. Insbesondere ist verboten, dem Ballträger den Ball aus der Hand zu schlagen oder zu zerrn (Persönliches Foul).

Strafe 15 Meter vom Basic Spot (Personal Foul).

8.4. In Kinder- und Jugendspielen ist jegliches absichtliche Blocken verboten.

- a) Ausnahme: Offense Spieler, die sich beim Snap an der Scrimmage Line innerhalb der Blockzone (vom Snapper 5 Meter seitlich und 3 Meter längs in Spielrichtung) befinden, dürfen unter den Voraussetzungen von Punkt 9.1 innerhalb der Blockzone legal blocken.
- b) Die Block Zone existiert solange, bis der Ball das nächste Mal dead wird.
- c) Ein Spieler der sich beim Snap an der Scrimmage Line, innerhalb der Blockzone befindet, darf diese nicht verlassen und wieder zurückkehren, um zu blocken.

9. Spinning (Herausdrehen)/Illegaler Raum- bzw. Punktgewinn

9.1. Spinning ist für den Ballträger verboten. Spinning ist eine durchgehende Drehung um die eigene Körperachse um 360 Grad.

9.2. Der Ballträger darf nicht springen und dabei mit seinen Füßen den Boden des Spielfeldes verlassen, um Raumgewinn oder Punkte zu erzielen.

10. Angriff auf den Passer

10.1. Der Passer darf während des Werfens nicht über der Taille angegriffen werden. Ein Angriff auf den Passer muss den Flaggen gelten. Ein Defense Spieler darf vor dem Passer hochspringen, um einen Pass zu blocken. Er ist aber dafür verantwortlich, sich so weit vom Passer entfernt zu befinden, dass es zu keinem Kontakt kommt. Kommt es zu einem Kontakt und der Angriff gilt nicht der Flagge, liegt ein überharter Angriff auf den Passer vor (Ausnahme: Ein Defense Spieler, der von einem oder mehreren Team A-Spieler(n) so geblockt wird, dass er keine Möglichkeit hat, den Kontakt mit dem Passer zu vermeiden).

11. Sonstige Erläuterungen

11.1. Der Ballträger darf seine Flaggen nicht schützen. Eine normales Bewegen der Arme beim Laufen gilt nicht als Schützen der Flagge, außer einem Gegner wird die Hand weggeschlagen. Ein Schützen der Flaggen liegt vor, wenn

- a) eine Hand, ein Arm oder der Ball über den Flaggen gehalten wird,
- b) einem Gegner die Hand weg geschlagen wird,
- c) die Hand eines Gegners festgehalten wird
- d) der Ballträger seine Schultern vorschiebt, um zu verhindern, dass ein Gegner die Flaggen erreicht.

12. Ende eines Spielzuges

Ein Spielzug ist beendet, wenn der Ball dead wird oder ein Schiedsrichter abpfeift (auch irrtümlich). Zusätzlich zu den im deutschen Regelwerk festgelegten Situationen wird der Ball, wenn:

- a) eine Flagge aus dem Gürtel des Ballträgers gezogen wird;
- b) der Ballträger eine Flagge verliert;
- c) ein Spieler, der nicht korrekt ausgerüstet ist, den Ball berührt;
- d) der Ball den Boden berührt (Ausnahme: ein Ball, der für einen Fieldgoalversuch auf dem Boden gehalten wird, sowie ein gemuffter Free- oder Scrimmage Kick, siehe 6.3.3).

13. Fumbles und andere freie Bälle

13.1. Der Ball wird dead, wenn ein Fumble oder ein Rückpass den Boden berührt. Die Schiedsrichter müssen sofort abpfeifen.

13.2. Ein Fumble oder Rückpass kann nach der Bodenberührung von keinem Spieler recovert werden.

13.3. Berührt der Ball den Boden jenseits des Ballverlustpunktes, wird er zu diesem Punkt zurückgebracht und gehört dort dem fumbelnden, bzw. werfenden Team. Es kann kein Raumgewinn durch das Recovern eines Fumble erzielt werden.

13.4. Berührt der Ball den Boden hinter dem Ballverlustpunkt, gehört er fumbelnden, bzw. werfenden Team am Punkt der Bodenberührung oder an der Stelle, an der er ins Aus ging.

13.5. Fliegt ein Fumble oder ein Rückpass ins Aus, ohne zuvor den Boden berührt zu haben, gelten analog die Regeln 7-2-4.

14. Strafen

Es gelten die gleichen Strafen wie beim Tackle-Football. Zusätzlich gelten die folgenden Flagfootballspezifischen Strafen. Die Schiedsrichtersignale (S) beziehen sich auf die Football Schiedsrichtersignale von 1 - 47.

Foul	Spot	Bezeichnung	SZ
5 Meter Strafen			
Tragen von Kleidungsstücken oder Ausrüstungsteilen, welche die Flaggen und/oder die Verbindungsstücke vollständig oder teilweise verdecken.	Previous Spot	Illegales Verhalten	S19
Drei- bzw. Vier-Punktstand an der Line of Scrimmage.	Previous Spot	Illegale Formation	S19
Versäumnis eines Spielers, der die Flagge des Ballträgers gezogen hat, sofort anzuhalten und die Flagge über den Kopf zu halten.	Succeeding Spot	Illegales Verhalten	S19
15 Meter Strafen			
Aufhalten des Ballträgers durch Benutzung einer oder beider Händen, um den Zugang zu den Flaggen zu erleichtern (Automatisch erster Versuch).	Basic Spot	Illegales Benutzen der Hände	S42
Absichtliches Wegwerfen oder Fallenlassen einer abgezogenen Flagge oder Versäumnis, die Flagge dem Spieler, dem sie abgezogen wurde oder dem Schiedsrichter ordnungsgemäß in einer sportlichen Weise zu übergeben.	Succeeding Spot	Unsportliches Verhalten	S27
Absichtliches Ziehen der Flagge eines Spielers, der nicht Ballträger ist.	Succeeding Spot	Unsportliches Verhalten	S27
Tragen einer Flagge, deren Verbindungsstück absichtlich verunreinigt wurde, um das Abziehen zu erschweren. Disqualifikation des Spielers.	Succeeding Spot	Unsportliches Verhalten	S27, S47
Illegales Benutzen der Hände/Arme durch den Ballträgers.	Basic Spot	Persönliches Foul	S38
Schützen der Flaggen	Basic Spot	Persönliches Foul	S38
Absichtliches Laufen oder Springen auf oder in einen anderen Spieler hinein (Charging). Disqualifikation des Spielers bei schweren bzw. wiederholten Verstößen.	Basic Spot	Persönliches Foul	S38, S47
Unerlaubtes Blocken.	Basic Spot	Persönliches Foul	S38
Absichtlicher Körperangriff auf den Ballträger.	Basic Spot	Persönliches Foul	S38

Hechtsprung zur Flagge	Basic Spot	Persönliches Foul	S38
Offense Holding	Basic Spot		S42
Illegaler Block in den Rücken	Basic Spot		S43
Spinning des Ballträgers.	Basic Spot	Unsportliches Verhalten	S27

Stand: 15. Februar 2009