



Offizielle Regelungen für
Flag Football
(9-gegen-9 und 7-gegen-7)
AFVBY

2017



Inhalt

Regel 1 Das Spiel, das Feld, der Ball und die Ausrüstung	Seite 4
Regel 2 Definitionen	Seite 5
Regel 3 Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler	Seite 6
Regel 4 Live Ball, Dead Ball	Seite 6
Regel 5 Serie, Line to Gain	Seite 7
Regel 6 Kicks	Seite 7
Regel 7 Snappen und Werfen des Balles	Seite 9
Regel 8 Punkte	Seite 9
Regel 9 Verhalten von Spielern	Seite 10
Regel 10 Strafdurchführung	Seite 13
Regel 11 Die Schiedsrichter	Seite 13
Zusammenfassung der Flag-Football spezifischen Strafen	Seite 13



Vorwort:

Es gilt das aktuelle Regelwerk des AFVD „Regeln & Interpretationen“ mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Dabei gelten die folgenden Grundsätze:

Normal gedruckte Passagen ersetzen den entsprechenden Teil der Regeln.

Kursiv gedruckte Passagen sind Ergänzungen zum Text der Regeln.

Regeländerungen 2017:

2.3.6 Definition der Flag Football Blockzone

(Vergrößerung der ursprünglichen Blockzone)



Regel 1 - Das Spiel, der Platz, die Spieler, die Ausrüstung

1.1. Allgemeine Bedingungen

1.1.1. Das Spiel

- a) (...) nicht mehr als 9 Spielern (9vs9) bzw. 7 Spielern (7vs7) (...)
- b) (...) darf mit weniger als 9 bzw. 7 Spieler spielen (...)
 - 1. (...) wenigsten 3 (9vs9) bzw. 2 (7vs7) Spieler (...)
 - 2. (...) wenigstens 3 Spieler bzw. 1 Spieler mit einer Trikotnummer zwischen 50 - 79 (...)

1.3. Der Ball

1.3.1. Spezifizierung

- b. (...) (Ausnahme: Im Jugendbereich darf mit Spielbällen aus Gummi gespielt werden)
- h. (...) (Ausnahme: Im Jugendbereich darf mit Youth Size Bällen und/oder mit Gummibällen gespielt werden).

1.4. Vorgeschriebene Ausrüstung

1.4.3. Vorgeschriebene Ausrüstung

Alle Spieler müssen die folgende vorgeschriebene Ausrüstung tragen:

- a) Trikot
- b) Mundschutz
- c) Hosen
- d) *Plopp-Flaggen (Sonic Socket Release Flags) an den Seiten getragen*

1.4.4. Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung

a) *Trikot*

Das Trikot hat volle Länge und muss zu Beginn und während der Spielzüge sicher in der Hose verstaut sein.

b) *Mundschutz*

Der Mundschutz muss im Mund getragen werden und darf nicht weiß oder transparent sein. Er muss aus Gel- oder Plastikmaterial hergestellt sein und die oberen Zähne vollständig bedecken.

c) *Hosen*

Vorgeschrieben sind enganliegende Hosen oder Shorts der gleichen Farbe ohne Taschen.

d) *Plopp-Flaggen*

Die Flaggenfarben der Mannschaften sollen sich mühelos unterscheiden lassen.

Alle Spieler tragen einen Gürtel mit zwei Flaggen (eine auf jeder Hüfte) die weder am Gürtel geklebt noch gebunden noch sonst wie verändert worden sein dürfen. Vorgeschrieben sind Plopp-Flaggen (Sonic Socket Release Flags) an den Seiten getragen. Der sichtbare Teil jeder Flagge (außerhalb der Hosen und des Jerseys) muss mindestens 35cm in der Länge und 5 cm in der Breite betragen. Die Flaggen müssen vom Körper abstehend getragen werden.

1.4.6. Sonstige Ausrüstung

Flag Football spezifischer Zusatz:

- e) *Es dürfen Hüftschützer, Knieschützer und Oberschenkelschützer getragen werden. Knieschützer sollen von den Hosen bedeckt sein. Hüftschützer und Oberschenkelschützer müssen von den Hosen bedeckt sein.*

1.4.7. Illegale Ausrüstung

(...)

g) (...)

Flag Football spezifischer Zusatz:

Hierunter fällt jede Art von Ausrüstung, die den Zugang zu den Plopp-Flaggen bzw. deren Ziehen behindert, wie z.B. weite Hosen, Handwärmer oder Handtücher an den Seiten in der Nähe der Flaggen, Trikots welche die Flaggen teilweise verdecken, Fett oder Öl auf den Plopp-Flaggen)

(...)

Flag Football spezifischer Zusatz:

l) Schirmmützen und Caps mit harten Schirm

m) Flaggen mit Klettband (Velcro Flags)

n) Helm

o) Schulterschutz

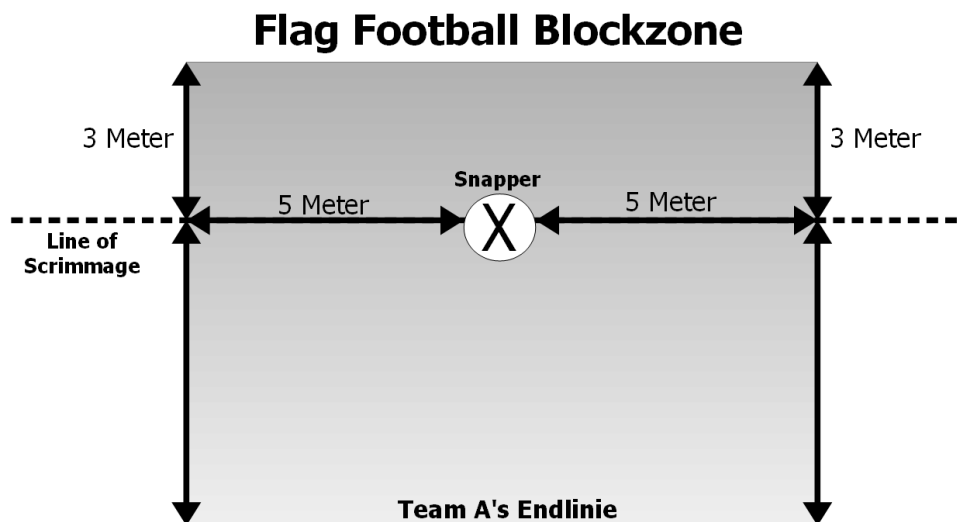
Regel 2 – Definitionen

Abschnitt 3 Blocken

2.3.6 Flag Football Blockzone

a) Die Blockzone ist eine rechteckige Zone, die sich vom Snapper fünf Meter seitlich in jede Richtung, drei Meter jenseits der neutralen Zone und zurück bis zu Team A's Endlinie erstreckt.

b) Die Blockzone ist aufgehoben, sobald der Ball die Zone erstmals verlassen hat.



Abschnitt 35 Zusätzliche Flag-Football spezifische Definitionen

2.35.1. Sperren

Als Sperren eines Gegenspielers bezeichnet man das Behindern eines Gegenspielers die Flagge des Ballträgers oder Runners zu erreichen, ohne ihn absichtlich zu berühren oder Kontakt mit ihm aufzunehmen.



2.35.2. Deflaggen

Deflaggen bezeichnet den Verlust einer Plopp-Flagge eines Spielers durch:

- a) *Ziehen der Flaggen. Das ist das Entfernen von einer oder zwei Flaggen eines Gegners mit den Händen. Der Spieler der die Flagge des Ballträgers zieht, muss direkt anschließend die Flagge sichtbar über seinen Kopf halten.*
- b) *Verlust einer Flagge ohne gegnerischen Einfluss*

2.35.3. Flag Guarding

Flag Guarding ist ein Versuch des Ballträgers, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen Teils seines Körpers, seiner Ausrüstung oder des Balles zu verhindern, indem er:

- a. *die eigenen Flaggen festhält, abdeckt oder sie in einer anderen Weise blockiert*
- b. *den Gegenspieler durch Wegdrücken der Hände oder durch einen anderen Kontakt davon abhält die Flaggen zu erreichen*
- c. *vom Boden abspringt (Ausnahme: Kurze Hüpfen zum Richtungswechsel oder lange Ausfallschritte sind footballtypische Bewegungen und gelten **nicht** als ein Abspringen vom Boden)*
- d. *seinen Oberkörper mit oder ohne Abspringen nach vorne beugt, um den Gegenspieler das Erreichen der Flaggen zu erschweren*

2.35.4. Hechten nach der Flagge

Ein Hechten nach der Flagge liegt vor, wenn ein Spieler absichtlich mit beiden Beinen vom Boden abspringt, um die Flagge des Ballträgers zu erreichen. Stürzen, Hinfallen oder ein Sich-Fallen-Lassen ist kein Hechten nach der Flagge.

Regel 3 - Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler

Keine Änderungen / Ergänzungen

Regel 4 – Live Ball, Dead Ball, im Aus

4.1. Live Ball – Dead Ball

4.1.3. Ball wird für Dead erklärt

Flag Football spezifischer Zusatz:

- r) *der Ballträger deflaggt wird*
- s) *ein Fumble oder Rückpass den Boden berührt*
- t) *ein Spieler in Ballbesitz kommt, dem eine oder beide Flaggen gezogen wurden bzw. der eine oder beide Flaggen ohne gegnerischen Einfluss verloren hat. Der Ball gehört diesem Team an diesem Punkt.*

Flag Football spezifischer Zusatz:

4.3. Nach dem Deflaggen des Ballträgers

Nachdem ein Verteidiger eine oder beide Flaggen des Ballträgers gezogen hat, muss er umgehend in der Nähe stehen bleiben und die eine oder beide Flaggen über seinen Kopf halten. Er darf sich erst von dem Punkt entfernen, wenn er die Flaggen an den gegnerischen Spieler oder einen Schiedsrichter übergeben hat.

Strafe: 5 Meter vom Succeeding Spot (S21)



Regel 5 – Serie, Line to Gain

Keine Änderungen / Ergänzungen

Regel 6 – Kicks

Flag Football spezifische Regelung (Regel 6 wird komplett durch diese Regelung ersetzt)

Abschnitt 1. Free Kick

Der Free Kick wird nur mit dem Kicker und drei Receiving-Team-Spielern durchgeführt. Die Restraining Line des Kicking Teams bleibt unverändert zum aktuellen Regelwerk des AFVD „Regeln & Interpretationen“

Der Kick gehört dem Receiving Team und darf nicht advanced werden (Analog zu Regel 5.2. Kein Advancen).

Das Receiving Team übernimmt das Angriffsrecht an der Stelle, wo der Ball gefangen oder für dead erklärt wird. Der Ball wird für dead erklärt, wenn er von einem Spieler in Besitz genommen wird oder zur Ruhe kommt. Wird der Ball aus der Luft gefangen, erhält das Receiving Team 5 Meter Raumgewinn vom Punkt an dem der Ball gefangen wurde.

Abschnitt 2. Punt

Der Punt wird nur mit dem Longsnapper, dem Kicker und drei Receiving-Team-Spielern durchgeführt.

Der Abstand zwischen dem Longsnapper an der Line of Scrimmage und dem Punter muss mindestens 5 Meter betragen. Der Kick muss innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap durchgeführt werden. Wird der Kick nicht innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap durchgeführt, wird der Ball am Previous Spot für dead erklärt. Fällt der Snap zu Boden, bevor der Punter in Ballbesitz ist, wird der Ball am Punkt der Bodenberührung für dead erklärt. Team B Spielern ist es verboten die neutrale Zone zu überqueren bevor der Ball gekickt wurde.

Der Kick gehört dem Receiving Team und darf nicht advanced werden (Analog zu Regel 5.2. Kein Advancen).

Nach dem Kick übernimmt das Receiving Team das Angriffsrecht an der Stelle, wo der Ball gefangen oder für dead erklärt wird. Der Ball wird für dead erklärt, wenn er von einem Spieler in Besitz genommen wird oder zur Ruhe kommt. Wird der Ball aus der Luft gefangen, erhält das Receiving Team 5 Meter Raumgewinn.



Abschnitt 3. Fieldgoal / Try

Fieldgoal Versuche werden nur mit dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld durchgeführt.

Der Abstand zwischen dem Longsnapper an der Line of Scrimmage und dem Holder muss mindestens 5 Meter betragen. Der Kick muss innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap erfolgen. Wird der Kick nicht innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap durchgeführt, wird der Ball am Previous Spot für dead erklärt. Fällt der Snap zu Boden, bevor der Holder in Ballbesitz ist, wird der Ball am Punkt der Bodenberührung für dead erklärt. Verliert der Holder den Ballbesitz bevor der Ball gekickt wurde, wird der Ball an diesem Punkt für dead erklärt.

Abschnitt 4. Einschränkungen des Kicking Teams

Kein Spieler des Kicking Teams darf die Line of Scrimmage mehr als 3 Yards überqueren.

STRAFE: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder von dem Punkt, an dem der Ball nach einem Touchback platziert wird (S18)



Regel 7 - Snappen und Werfen des Balles

7-1-3 Einschränkungen der Offense – vor dem Snap

Flag Football spezifischer Zusatz:

e) Keinem Spieler - mit Ausnahme des Snappers - ist es erlaubt sich in einem Drei -, bzw. Vierpunktstand aufzustellen (kein anderes Körperteil als die Füße dürfen den Boden berühren).

STRAFE: Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S19].

7-1-4 Einschränkungen der Offense – beim Snap

a. 3. wenigstens 3 Linemen (9-gegen-9) bzw. 1 Linemen (7-gegen-7) müssen Trikots mit einer Nummer von 50-79 tragen

7-1-4 Einschränkungen der Defense

Flag Football spezifischer Zusatz:

e) Keinem Defensespieler ist es erlaubt sich in einem Drei -, bzw. Vierpunktstand aufzustellen (kein anderes Körperteil als die Füße dürfen den Boden berühren) oder sich zum Zeitpunkt des Snaps im Drei -, bzw. Vierpunktstand zu befinden.

STRAFE: Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S19].

7-2-2 Rückpass und Fumble gefangen oder reconvert

Wird ein Rückpass oder Fumble von irgendeinem Spieler inbounds gefangen **bevor der Ball den Boden berührt** bleibt der Ball im Spiel.

Flag Football spezifischer Zusatz:

7-2-6 Dead Ball Spot bei Fumble oder Rückpass, der den Boden berührt

a) **Rückpass:** Der Ball wird dead an dem Punkt, wo der Rückpass den Boden berührt.

b) **Fumble:**

1. Der Fumble berührt jenseits vom Fumble Spot den Boden, dann wird er am Punkt des Fumbles dead.

2. Der Fumble berührt hinter dem Fumble Spot den Boden, dann wird der Ball am Spot der Bodenberührung dead.

c) **Fumble oder Rückpass berührt den Boden in der Endzone:**

Berührt ein Fumble oder Rückpass hinter oder jenseits einer Goalline den Boden, ist es, je nach Antrieb und Verantwortlichkeit, ein Safety oder ein Touchback.

Regel 8 - Punkte

Keine Änderungen / Ergänzungen



Regel 9 - Verhalten von Spielern und anderen, die den Regeln unterliegen

9.1. Persönliche Fouls

9.1.2. Schlagen und Tripping

c) Tripping ist verboten (*Keine Ausnahme*)

9.1.5 Clipping

Clipping ist verboten (*Keine Ausnahme*)

9.1.6 Blocken unterhalb der Gürtellinie

Blocken unterhalb der Gürtellinie ist verboten (*keine Ausnahme*)

9.1.9 Roughing gegen den Passer

Kein Defense Spieler darf mit einem Passer oberhalb der Brust inklusive des Wurfarms Kontakt machen, nachdem der Ball geworfen wurde. 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, dass es zu keinem Kontakt kommt. (...)

9.1.13 Hurdling

Hurdling ist verboten (*Keine Ausnahme*)

Flag Football spezifischer Zusatz:

9.1.18 Blocken außerhalb der Blockzone

Blocken außerhalb der Blockzone ist verboten. Außerhalb der Blockzone oder wenn die Blockzone aufgehoben wurde ist lediglich ein Sperren des Gegners erlaubt. Unabsichtlicher Kontakt ist kein Blocken, aber im Zweifel liegt ein Blocken vor.

9.1.19 Tackling

Tackling ist verboten

9.1.20 Hechten nach der Flagge

Hechten nach der Flagge ist verboten. Im Zweifel liegt kein Hechten nach der Flagge vor.

9.1.21 Festhalten und Behindern des Ballträgers

Es ist verboten den Ballträger festzuhalten, ihn aufzuhalten oder mit ihm Kontakt aufzunehmen, um den Zugang zu seinen Flaggen zu erleichtern. Kontakt, der stattfindet während der Verteidiger die Flaggen angreift ist kein Foul. Aber der Angriff darf nur den Flaggen gelten.

9.1.22 Kontakt durch den Ballträger

Der Ballträger darf nicht absichtlich Kontakt mit einem Verteidiger aufnehmen. Der Ballträger muss sich nähernden Verteidigern ausweichen.

9.1.23 Angriff auf den Ball im Besitz eines Spielers

Kein Verteidiger darf versuchen einem Ballträger den Ball aus den Händen zu reißen oder zu schlagen. Es dürfen nur die Flaggen des Ballträgers attackiert werden.



9.1.24 Flag Guarding

Flag Guarding ist verboten.

Strafe: 15 Meter vom Spot of Foul; zusätzlich Downverlust, wenn das Foul durch Team A vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes während des Downs begangen wurde (S9 und S38)

9.2. Unsportliches Verhalten Fouls

9.2.1. Unsportliches Verhalten

Flag Football spezifischer Zusatz:

C) Spezielle verbotene Tätigkeiten oder verbotenes Verhalten im Bezug auf die Flaggen

- 1. Nachdem ein Verteidiger eine oder beide Flaggen des Ballträgers gezogen hat, muss er dem Ballträger die Flaggen ordentlich und in sportlicher Art und Weise übergeben. Das absichtliche Wegwerfen oder Fallenlassen der Flaggen ist verboten.*
- 2. Kein Spieler darf einem anderen Spieler mit Ausnahme des Ballträgers oder des Runners oder sich selber die Flaggen absichtlich ziehen.*

9.3 Blocken, Benutzung von Händen oder Armen

9.3.1 Wer darf blocken

Nur Spieler, die sich beim Snap innerhalb der Blockzone befinden dürfen innerhalb der Blockzone blocken. Die Spieler dürfen auch weiterhin blocken, wenn die Blockzone aufgehoben wird, wenn der Kontakt mit dem Gegenspieler innerhalb der Blockzone begann als die Blockzone existierte.



9.3.3 Benutzung von Händen oder Armen durch Offense Spieler

a) Ein Teammitglied des Ballträgers oder Passers darf mit seinen offenen Händen unter folgenden

Voraussetzungen legal blocken:

Die Hände müssen:

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

Flag Football spezifischer Zusatz:

g) *Es ist verboten mit der Schulter, dem Ellbogen, der Außenseite des Unterarms, der Faust, dem Kopf oder anderen Körperteilen (außer den offenen Händen) zu blocken.*

Strafe: 15 Meter. Strafen für Team A-Fouls hinter der neutralen Zone werden vom Previous Spot durchgeführt. Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet. (S38) Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47)

9.3.4 Benutzung von Händen oder Armen durch Defense Spieler

Flag Football spezifischer Ersatz:

a) *Defense Spieler dürfen nur die offenen Innenseiten der Hände benutzen, um Offense Spieler wegzudrücken, wenn sie versuchen an einen Runner zu gelangen. Unter folgenden Bedingungen:*

Die Hände müssen:

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

b) *Es ist verboten mit der Schulter, dem Ellbogen, der Außenseite des Unterarms, der Faust, dem Kopf oder anderen Körperteilen (außer den offenen Händen) Kontakt mit einem Offense Spieler aufzunehmen, um an einen Runner zu gelangen.*

Strafe: 15 Meter. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47)



c) Defense Spieler dürfen die Hände und Arme nicht benutzen, um ein Teammitglied des Ballträgers oder des Passers festzuhalten oder in sonstiger Weise illegal zu behindern.

Strafe: 10 Meter (S42)

Regel 10 Durchführung der Strafen

Keine Änderungen / Ergänzungen

Regel 11 Die Schiedsrichter

Keine Änderungen / Ergänzungen

Zusammenfassung der Flag-Football spezifischen Strafen:

Downverlust

Spot	Bezeichnung	Signal	Regel
F	Flag Guarding (auch 15-Meter-Strafe)	9, 38	9-1-24

Verlust von 5 Metern

Spot	Bezeichnung	Signal	Regel
S	Verlassen des Punkts an dem die Flagge gezogen wurde	21	4-3
S	Deflaggen nicht angezeigt durch Hochhalten der Flagge	21	4-3
S	Illegaler Dreipunkt- oder Vierpunktstand Offense	7; 19	7-1-3
S	Illegaler Dreipunkt- oder Vierpunktstand Defense	7; 19	7-1-4

Verlust von 15 Metern

Spot	Bezeichnung	Signal	Regel
B	Blocken außerhalb der Blockzone	38	9-1-18
B	Tackling	38	9-1-19
B	Hechten nach der Flagge	38	9-1-20
B	Behindern des Ballträgers	38	9-1-21
B	Kontakt durch den Ballträger	38	9-1-22
B	Angriff auf den Ball in Besitz	38	9-1-23
B	Flag Guarding	38	9-1-24
B	Illegales Benutzen der Hände Offense	38	9-3-3
B	Illegales Benutzen der Hände Defense	38	9-3-4