

# American Football Verband Deutschland e.V.



## Ergänzungsregelwerk

### 9on9 Flag- Football 2013

Dieses Regelwerk wurde für den Erwachsenenbereich (DFFL) erstellt. Notwendige Anpassungen für den Jugendbereich müssen durch die eine Liga tragende Landesverbände bzw. bei Turnieren durch eine Turnierordnung vorgenommen werden.

Hinweis: Für Flagfootball 5on5 gilt ein eigenes Regelwerk

Erstellt in Zusammenarbeit mit Steffen Enderlein, AFV Sachsen

### **Für Schiedsrichter:**

Das 9er Flagregelwerk ist als Modifizierung des aktuellen Tackle- Regelwerkes zu verstehen. Es werden einige Regeln und Definitionen hinzugefügt, einige Regeln modifiziert, und einige Regeln außer Kraft gesetzt.

Als aktuelles Tackle- Regelwerk gilt das in der jeweiligen Saison gültige Regelwerk „Regeln & Interpretationen American Football“ herausgegeben vom AFVD.

Ziel ist es 9er Flag so zu regeln, dass Schiedsrichter, welche eine Lizenz im Tackle- Football besitzen, die hier aufgeführten Regeln ohne größere Probleme umsetzen können und die Spiele in Deutschland einheitlich durchführen können.

### **Hinweis zu den Regeln:**

Alle folgenden Flagregeln werden mit § angeführt, um sie von den Regelungen im Tackle- Bereich zu unterscheiden. Wenn auf eine Regel aus dem Tackle- Regelwerk verwiesen wird, ist dies wie folgt gekennzeichnet: siehe Tackle- Regelwerk Regel 1-4-5 „Design und Farbe des Trikots“.

Die grundsätzlichen Regeln gelten immer, sie sind geeignet Regelungen aus dem Tackle- Bereich außer Kraft zu setzen.

Werden Tackle- Regeln erweitert, werden die zusätzlichen Regeln mit „z“ beschrieben (Bsp. Regel 4-1-3za, Regel 4-1-3zb), in diesem Beispiel bleiben die Regeln 4-1-3a und 4-1-3b unverändert gültig, es sei denn sie würden im Konflikt mit Regeln aus diesem Erweiterungsregelwerk stehen.

## Die Regeln

### §1 Grundsätzliche Regeln, die immer gelten

#### §1.1 Anzahl der Spieler

Es dürfen max. 9 Spieler eines Teams auf dem Feld stehen. Die Anforderung an die Offense wird auf 3 Linemen mit Nummern zwischen 50 und 79 geändert.

#### §1.2 Blocken unterhalb der Gürtellinie

Blocken unterhalb der Gürtellinie ist für und gegen alle Spieler verboten. Verursacher schwerer Fouls sind zu disqualifizieren.

**Illegaler Tiefblock, Strafe: 15 Meter [S40]**

#### §1.3 Kontakt oberhalb der Schultern, Kontakt unterhalb der Gürtellinie

Absichtlicher Kontakt oberhalb der Schulter oder unterhalb der Gürtellinie ist für und gegen jeden Spieler verboten. Verursacher schwerer Fouls sind zu disqualifizieren.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

#### §1.4 Aktionen mit Schulter oder Kopf voran mit und ohne Kontakt

Jedem Spieler ist es verboten, Kontakt mit der Schulter oder dem Kopf voran herzustellen. Verursacher schwerer Fouls sind zu disqualifizieren.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

Es ist ebenfalls jedem Spieler verboten, mit Kopf oder Schulter voran auf einen Gegenspieler zuzulaufen, um diesen einzuschüchtern, ohne das Kontakt hergestellt wird.

**Unsportliches Verhalten, Strafe: Live Ball Foul, 15 Meter [S27]**

#### §1.5 Drei- oder Vierpunktstand

Keinem Spieler, mit Ausnahme des Snappers, ist es erlaubt, in den Drei- bzw. Vierpunktstand zu gehen.

**Strafe: Dead Ball Foul, 5 Meter vom Succeeding Spot [S19 bei Offense, S18 bei Defense]**

## §2 Zusätzliche Definitionen und Regeln

### §2.1 Kontakt

Kontakt ist das Berühren eines Gegenspielers mit Beeinflussung

### §2.2 Deflagging

- a) Deflagging ist das Entfernen (ziehen) einer oder beider Flaggen vom Gürtel des Runners. Dies ist legal, solange sich zumindest ein Fuß des Flagge ziehenden Spielers im Spielfeld befindet und mit dem Spieler, dem die Flagge gezogen wird, kein Kontakt hergestellt wird.
- b) Die Flagge darf nur gezogen werden:
  - beim Runner
  - bei Spielern, die einen Pass fangen bzw. abfangen wollen und dabei den Ball berührt haben.

**Illegales Ziehen einer Flagge, Strafe: 15 Meter [S38]**

- c) Jeder Angriff auf den Runner hat ausschließlich den Flaggen zu gelten. Das Freischlagen oder Stehlen des Balles in Besitz des Ballträgers ist verboten. Beim Ziehen der Flagge darf kein Kontakt mit dem Runner hergestellt werden.

**Illegaler Kontakt, Strafe 15: Meter [S38]**

*Hinweis: Es ist kein Foul, wenn der Verteidiger beim ziehen der Flagge ebenfalls die Hose (z.B. bei Shorts) des Ballträgers mit zufassen bekommt. Es ist dann ein Foul, wenn der oder die Verteidiger erst an der Kleidung des Ballträgers ziehen, um ihn so **absichtlich** zu behindern, und so einfacher die Flagge ziehen zu können.*

- d) Das Springen nach der Flagge des Ballträgers ist verboten. Ein Springen liegt vor, wenn der Spieler mit beiden Füßen den Boden verlässt.

**Springen zum Erreichen der Flagge, Strafe: 15 Meter [S30]**

- e) Der Spieler, der die Flagge des Ballträgers zieht, muss direkt anschließend die Flagge sichtbar über seinen Kopf halten.

Nachdem der Spielzug beendet ist, sind die gezogenen Flaggen den entsprechenden Spielern zurück zu geben. Wenn der Spieler, dem die Flagge gezogen wurde, sichtlich kein Interesse zeigt, seine Flagge zurückzubekommen (weil er z.B. nicht bemerkt hat, dass seine Flagge gezogen wurde), ist die Flagge dem Referee zu übergeben.

**Strafe für nicht Zurückgeben der Flagge(n): Dead Ball Foul, 15 Meter vom Succeeding Spot [S27]**

### §2.3 Scrimmage Kicks - Schutzzone um den Snapper

Befindet sich das Kicking Team in einer Scrimmage Kick Formation, ist es Gegnern des Kicking Teams (Team B) verboten, weniger als 1 Meter links oder rechts neben dem Snapper die Line of Scrimmage zu überqueren. Die Schutzzone endet 3 Sekunden nach dem Snap oder wenn das Kicking Team offensichtlich keinen Kick durchführen wird.

**Strafe: 15 Meter [S38]**

## §2.4 Freekick - Ballberührung durch das Kicking Team

Bei einem Freekick ist es **keinem** Spieler des Kicking Teams erlaubt, den Ball zu berühren, nachdem dieser gekickt wurde. Der Ball wird mit der Berührung dead und gehört dem Receiving Team am Punkt der Berührung.

## §3 Geänderte bzw. Erweiterte Regeln

### §3.1 Geänderte Regel 1-4-3 Vorgeschriebene Ausrüstung

Alle Spieler müssen folgende vorgeschriebene Ausrüstung tragen:

- I. Mundschutz
- II. Trikot
- III. Flaggen
- IV. Hosen

### §3.2 Geänderte Regel 1-4-4 Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung

- I. Mundschutz

Alle Spieler müssen einen Mundschutz in einer sichtbaren Farbe tragen. Kein Teil des Mundstückes darf mehr als 2,5 cm hervorstehen.

- II. Trikot

Regelung zum Trikot siehe Tacklerregelwerk Regel 1-4-4-c „Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung – Trikot“

- III. Flaggen

Es sind nur enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp-Flaggen erlaubt. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten seiner Hüfte sitzt. Diese Flaggen haben eine Größe von 5 cm x 38 cm und dürfen nicht verändert oder geschnitten werden. Die Einfassungen dürfen nicht geklebt oder in einer anderen Weise verändert sein. Die Flaggen sind abwärts und nach außen zu tragen. Die Flaggen müssen sichtbar sein, nach unten frei hängen und dürfen in keinem Fall durch die Uniform oder anderes Equipment des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen müssen eine andere Farbe als die Hosen haben. Spieler, die mit manipulierten Flaggen am Spiel teilnehmen, sind zu disqualifizieren.

- IV. Hosen

Spieler sollen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs **ohne** Taschen, Pressknöpfe oder Sicherheitsklammern tragen. Spieler können ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen. Die Verwendung der im Tacklefootball genutzten enganliegenden Hosen wird empfohlen.

### §3.3 Zusätzliche Regeln für Regel 1-4-7 Illegale Ausrüstung

- za) Harte Gegenstände auf der Hand, dem Handgelenk, dem Unterarm oder dem Ellenbogen irgendeines Spielers, es sei denn diese Gegenstände

sind auf allen Außenseiten und Rändern mit Zellstoff oder Schaumgummi nicht dünner als 1cm bedeckt.

zb) Protektoren aus Metall, Plastik oder anderer harter Substanz an der Person oder der Kleidung eines Spielers, ebenso gilt dies für Kopfbedeckungen.

zc) Mützen mit hartem Schirm (z.B. Baseballcaps)

zd) Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen und Brillen, die aus nicht brechbarem Material gemacht sind.

ze) Schmucksachen (müssen entfernt oder völlig zugedeckt werden).

### §3.4 Zusätzliche Regeln für Regel 4-1-3 Ball wird für dead erklärt

Ein Live Ball wird dead und die Schiedsrichter sollen abpfeifen oder den Ball für dead erklären, wenn:

za) der Ball den Boden berührt (**Ausnahme:** Das Platzieren des Balles durch den Holder bei einem Scrimmage Kick bzw. die nötige Bodenberührung bei einem Drop Kick)

*Hinweis, der Ball wird an dem Punkt dead, an dem er der Boden berührt, außer bei einem Fumble nach vorn (hier: Fumblespot = Deadballspot).*

zb) wenn ein Spieler in Ballbesitz kommt, dem eine oder beide Flaggen fehlen

*Hinweis, der Ball wird an dem Punkt dead, an dem Ballkontrolle erlangt wird.*

### §3.5 Geänderte Regel 9-3-2 Behinderung für oder Helfen des Ballträgers oder Passers (Restriktionen für den Ballträger oder Passer)

a) Der Ballträger darf seine Hand oder seinen Arm nicht benutzen, um seine Flagge zu schützen. Dies gilt auch für das Abwehren oder Wegdrücken des Gegners, um seine Flaggen zu schützen (Stiff-Arm ist verboten).

**Strafe 15 Meter [S38]**

b) Der Ballträger darf keinen Teamkollegen ergreifen; und kein anderer Spieler von seinem Team soll ihn ergreifen, drängen, hochheben oder ihn tragen, um ihm in der Vorwärtsbewegung zu helfen.

**Strafe 5 Meter [S44]**

c) Der Ballträger ist dafür verantwortlich den Kontakt mit den Gegenspielern zu vermeiden, dass beinhaltet auch den Kontakt mit dem Ball voran.

**Illegaler Kontakt Strafe 15 Meter [S38]**

*Hinweis, da der verteidigende Spieler ebenfalls den Kontakt beim Flaggenziehen zu vermeiden hat, ist im Falle von Kontakt nach dem Verursacher zu suchen und dieser zu bestrafen. Sollten sowohl Ballträger wie auch Verteidiger verantwortlich sein, sind beide zu bestrafen.*

- d) Springen für Raumgewinn ist dem Ballträger verboten. Im Zweifel ist es kein Foul. Es ist kein Foul, wenn der Ballträger einen am Boden liegenden Spieler überspringt, um so den Kontakt gemäß c) zu vermeiden.

**Strafe 15 Meter [S30]**

*Hinweis, Springen, um einen Pass zu fangen oder abzufangen ist **kein** Springen für Raumgewinn.*

- e) Spieler, die Blocken, dürfen sich nicht durch Greifen, Umfassen oder Unterhaken miteinander verhaken, während sie einen Gegner berühren.

**Strafe: 5 Meter [S44]**

### **§3.6 Geänderte Regel 9-3-3 Benutzung von Händen oder Armen durch Offense Spieler**

- a) Ein Teammitglied des Ballträgers oder Passers darf **nur mit seinen Händen** legal blocken.

Vorraussetzungen für legales Blocken siehe Regel 9-3-3-a.

- b) Ab Regel 9-3-3-b) gelten die Regelung des Tackleregelerkes