Flag Football Nachwuchs Liga - NÖ
Offizielles Regelwerk

Herausgegeben vom AFBNÖ

Version 1.0

Inhalt

Vorwort 1
Grundprinzipien 2
Regel 1 - Allgemeines 3
Regel 2 - Spieldauer und Zeitnehmung 5
Regel 3 - Live Ball und Dead Ball 7
Regel 4 - Angriffsserie 8
Regel 5 - Kicken 9
Regel 6 - Snappen und Passen 10
Regel 7 - Scores 13
Regel 8 - Verhalten der Spieler 14
Regel 9 - Definitionen 15
Regel 10 - Strafdurchführung 20
Regel 11 - Zuständigkeit der Schiedsrichter 22
Ligabetrieb 23
Zusammenfassung der Strafen 24
Schiedsrichtersignale 25

Vorwort

Dieses Regelwerk basiert auf den IFAF Flag Football Rules und ist im Wesentlichen eine Übersetzung und neu Interpretation der IFAF Flag Football Rules. Sie werden von dem Regelbeauftragten des AFBNÖ in Abstimmung mit den Vereine und dem Verband erstellt und fortlaufend gepflegt. Die Flag Football Nachwuchs Liga – NÖ Regeln sind nicht von der IFAF genehmigt und nur in dem Geltungsbereich des AFBNÖ anzuwenden.

Im Sinne des Spiels ist das Ziel Verbands, die Regeln so kurz wie möglich und so verständlich wie möglich zu halten. Daher deckt dieses Regelwerk nicht alle Kombinationen von Situationen ab, die in einem Spiel auftreten können. Dieses Regelwerk dient als Leitfaden für Schiedsrichter, Trainer und Spieler, um einen einheitlichen Standards für die Ermittlung eines Gewinners zu sichern.

Alle Beteiligten sind angehalten, die Regeln nach den Grundsätzen, auf denen sie beruhen, auszulegen und zu interpretieren. Die Regeln dabei der Altersklasse entsprechend zu interpretieren und anzuwenden. Die wichtigsten Aspekte sie Sicherheit, Fairness und Freude am Spiel müssen dabei aber immer an erster Stelle stehen.

Um das Lesen und Verstehen der Regeln zu vereinfachen, wird in diesem Regelwerk darauf verzichtet, geschlechtsspezifische Formulierungen zu verwenden. Soweit personenbezogene Bezeichnungen nur in männlicher oder weiblicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf alle Geschlechter in gleicher Weise.

Die Regeln sind aber der Saison 2026 in Kraft und gelten so lange, bis neue Regeln in Kraft treten.

Grundprinzipien

ABSCHNITT 1. Einführung

Die Grundprinzipien dienen als Verhaltenskodex und sollen Spieler, Trainer, Betreuer sowie Schiedsrichter eine Orientierung bieten.

Flag Football ist ein kontaktloser, aber dennoch wettkampforientierter Sport. Von allen beteiligten Personen wird Fairness, sportliches Verhalten und respektvoller Umgang erwartet. Unfaire Strategien, unsportliches Auftreten oder Handlungen, die darauf abzielen, Verletzungen zu verursachen oder den Gegner zu beleidigen, haben im Flag Football keinen Platz. Wer versucht, sich durch bewusste Regelverstöße oder das Umgehen der Regeln einen Vorteil zu verschaffen, stellt eine Gefahr für den Sport dar und ist für Flag Football ungeeignet.

Nur durch das Engagement und die verantwortungsbewusste Haltung aller Spieler, Trainer, Betreuer und Schiedsrichter können die höchsten ethischen Standards dauerhaft gewährleistet werden.

ABSCHNITT 2. Trainingsethik

Es ist nicht zu verantworten, Spielern bewusst beizubringen, gegen Regeln zu verstoßen. Übungen, die beispielsweise absichtliche Kontakte fördern, schaden der persönlichen Entwicklung der Spieler und dem Sport insgesamt, anstatt ihm zu nutzen. Ein solches Verhalten ist nicht nur unfair gegenüber den Gegnern, sondern wirkt auch entmutigend auf die eigenen Teammitglieder.

Trainer müssen sich jederzeit darüber im Klaren sein, welch großen Einfluss sie auf das Verhalten und die Haltung ihrer Spieler haben - im positiven wie im negativen Sinn. Der Wert eines Sieges darf niemals über die Charakterbildung und die ethischen Grundsätze der Spieler gestellt werden.

ABSCHNITT 3. Ethik

Spieler oder Trainer, die bewusst gegen eine Regel verstoßen, handeln unsportlich und unfair. Unabhängig davon, ob eine Strafe ausgesprochen wird oder nicht, schaden sie dem Ansehen des Sports.

- Das bewusste Vortäuschen einer Verletzung ist unethisch und zu unterlassen.
- Verletzten Spielern ist unverzüglich Hilfe zu leisten.
- Herabwürdigende, vulgäre oder beleidigende Sprache ist in jeder Situation strikt verboten.

Wenn Schiedsrichter Strafen aussprechen oder Entscheidungen treffen, erfüllen sie lediglich ihre Aufgabe. Sie sind dafür verantwortlich, die Integrität von Flag Football zu schützen. Ihre Entscheidungen sind verbindlich und müssen von Spieler und Trainer respektiert und akzeptiert werden.

ABSCHNITT 4. Leitgedanke

Safety First – Fair Play always. Flag Football im Nachwuchs soll Spaß machen, Verletzungen vermeiden und den Teamgeist fördern. Diese Liga dient der sportlichen Ausbildung und Entwicklung, der Teamarbeit und der Freude am Spiel.

ABSCHNITT 5. Drogen

Der Einsatz nicht-therapeutischer Medikamente widerspricht den Grundsätzen des Amateursports und den Zielen dieser Liga und ist daher streng verboten. Unter keinen Umständen darf ein Trainer den Konsum von Drogen durch Spieler oder sonstiges Personal erlauben.

Medikamente, Stimulanzien oder andere Substanzen dürfen nur mit ärztlicher Genehmigung eingenommen werden. Trainer müssen sich bewusst sein, dass das bewusste Ignorieren von Drogenmissbrauch bei Spielern als Unterstützung dieses Verhaltens gewertet wird.

Regel 1 - Allgemeines

ABSCHNITT 1. Modus 5 vs. 5

Gespielt wird zwischen zwei Teams mit jeweils maximal fünf Spieler auf einem rechteckigen Spielfeld unter Verwendung eines regelkonformen Balls. Die Teams können auch mit weniger Spieler antreten, müssen jedoch mindestens vier Spieler auf dem Feld haben.

ABSCHNITT 2. Altersklassen

Die Spielstufen werden in verschiedene Altersklassen unterteilt. Die Einstufung beginnt bei der Kategorie U9 und steigt anschließend in Zweijahresschritten bis zur Klasse U19 an. Die Zuordnung der Spieler erfolgt anhand ihres Geburtsjahres. Maßgeblich ist das Alter am Stichtag. Der Stichtag ist der letzte Tag vor dem ersten Spiel in der Saison.

ABSCHNITT 3. Spielball

Jedes Team hat dem Referee vor Beginn des Spiels einen Spielball auszuhändigen. Bestehen die beiden Bälle aus unterschiedlichen Materialien, hat das Team während dem Spiel ein Anrecht mit dem eigene Ball zu spielen. Handelt es sich um dasselbe Material, entfällt dieses Recht. Die Bälle sind von den Teams so zu markieren, dass sie dem Eigentümer eindeutig zuzuordnen sind.

Es sind Spielbälle in den folgenden Größen zu verwenden:

- **U9:** PeeWee
- **U11:** PeeWee
- **U13:** Junior
- **U15:** Youth
- **U17:** Youth
- **U19:** Youth

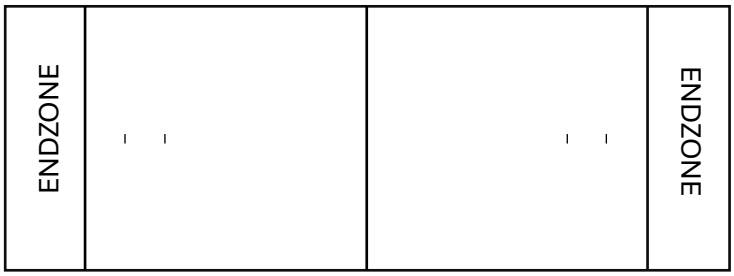
Zugelassen sind sowohl Bälle aus Leder als auch aus Kunstleder.

ABSCHNITT 4. Spielfeld

Das Spiel wird auf einem rechteckigen Spielfeld ausgetragen. Die Spielfeldlänge soll mindestens 40 Yards und höchstens 50 Yards betragen, zuzüglich einer 10-Yard-Endzone. Die Breite des Feldes soll zwischen 25 und 30 Yards liegen. Ein Spielfeld in maximaler Größe ist anzustreben.

Alle Linien des Spielfelds müssen klar und gut sichtbar markiert sein. Werden temporäre Markierungen verwendet, ist darauf zu achten, dass sie sicher befestigt sind und keine Stolpergefahr darstellen.
Die Markierungen für den 1- und 2-Punkt-Try befinden sich mittig auf dem Spielfeld, 5 bzw. 10 Yards von der Goal Line entfernt. Die Middle Line ist entweder durch eine durchgehende Linie oder durch Pylone an den Sidelines zu kennzeichnen.

Zum Anzeigen der Downs, muss ein Down-Indikator 2 Yards außerhalb der Side Line gegenüber der Haupttribüne verwendet werden.



ABSCHNITT 5. Ausrüstung

ARTIKEL 1. Verpflichtende Ausrüstung

Spieler von gegnerischen Teams sollen Jerseys mit Unterschiedlichen Farben tragen. Sollten beide Mannschaften dieselben Farben verwenden hat das Heimteam das Recht, sich auszusuchen welches Team die Jerseys ändern soll.

Folgende Ausrüstungsgegenstände sind verpflichtend:

- ein enganliegendes Jersey
- eine kurze oder lange Hose
- ein Flag-Gürtel mit 2 Flags
- Stollenschuhe
- Mundschutz (ab U15)

Jerseys und Hosen sollen einfarbig und im Team einheitlich sein.

ARTIKEL 2. Verbotene Gegenstände

Folgende Gegenstände sind Verboten:

- Stollenschuhe mit Stollen welche aus Metall, angespitzt oder länger als 0,5 inch sind.
- Helme und Shoulder-Pads
- Nicht vollständig abgedeckte Protektoren und Schienen
- Schmuck und Uhren
- Elektronische und mechanische Kommunikationseinrichtungen

ARTIKEL 3. Flags

Flags und deren Halterungen sollen bei jedem Spieler einer Mannschaft aus demselben Material sein und dürfen über keine scharfen Kanten und Ecken verfügen. Die Farbe der Flags soll einheitlich sein und sich von der Farbe der Hose abheben.

ARTIKEL 4. Teams

Der Kader eines Teams darf maximal 12 Spieler umfassen.

Den Vereinen steht es frei, gemischte Teams zu stellen und mit ihnen anzutreten.

ARTIKEL 5. Kapitäne

Vor dem Spiel haben beide Teams dem Referee einen Teamkapitän zu nennen.

ABSCHNITT 6. Gesundheit & Versicherung

Sämtliche Spieler müssen an dem Tag, an dem ein Spiel stattfindet, versichert sein (z.B. NÖ Sportversicherung).

Während eines Spiels müssen ein Erste-Hilfe-Set und Wasser zur Verfügung stehen.

Der Verband empfiehlt den Vereinen zweijährliche Erste-Hilfe-Schulungen für sämtliche Trainer.

Regel 2 - Spieldauer und Zeitnehmung

ABSCHNITT 1. Erste Hälfte

5 Minuten vor dem geplanten Beginn der ersten Halbzeit, wirft der Referee unter dem Beisein der Kapitäne eine Münze. Die Schiedsrichter und Kapitäne befinden sich dazu auf dem Spielfeld auf der Middle Line. Das Gastteam hat das Wahlrecht über die Münzseite.

Das Team, welche den Münzwurf gewonnen hat, darf bestimmen, ob sie in der ersten Hälfte mit der Offense auf der eigenen 5-Yard Linie starten möchte oder in der Zweiten. Das andere Team darf bestimmen welche Goal Line sie verteidigen wollen.

ABSCHNITT 2. Zweite Hälfte

In der zweiten Hälfte werden die Spielrichtungen getauscht und das Team, das in der ersten Hälfte mit der Defense gestartet hat, startet nun mit der Offense auf der eigenen 5-Yard Linie.

ABSCHNITT 3. Overtime Periode

Die Notwendigkeit einer Overtime tritt nur dann ein, wenn es sich bei einem Spiel um ein Playoff oder Finalspiel handelt. In sämtlichen anderen Fällen gilt das Ergebnis nach zwei Halbzeiten als Final und wird anhand den Ligavorgaben gewertet.

Wenn nach zwei gespielten Halbzeiten kein Team als Sieger hervorgegangen ist und der Wettbewerb einen Sieger vorschreibt kommt es zu einer Overtime.

a. Nach einer zweiminütigen Pause wird wieder eine Münzwurf vorgenommen. Das Team, welche den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob es mit der Offense oder Defense starten möchte, das andere Team entscheidet welche Spielfeldhälfte für die Overtime genutzt wird.
b. Die erste Overtime Periode besteht aus einer Serie für jedes Team, wobei jedes Team den Ball durch einen Snap auf der Middle Line ins Spiel bringt.
c. Nach einer Serie wird die Offense gewechselt, die Spielfeldhälfte bleibt die gleiche
d. Sollte die Defense während der ersten Serie Punkte machen (ausgenommen beim Try) ist die Overtime und das Spiel beendet.
e. Sollte nach der ersten Overtime Periode der Punktestand immer noch unentschieden sein, bestehen die zweite und alle folgenden Overtime Perioden aus einem 1-Point Try von der 5-Yard Linie für jedes Team.
f. Sollte die Defense ab der zweiten Overtime Periode während des ersten 1-Point Try's Punkte machen, ist die Overtime und das Spiel beendet.
g. Die Overtime endet, wenn der Punktestand nach einer Periode nicht mehr unentschieden ist.
h. Das Team, welches am Ende der Overtime die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

ABSCHNITT 4. Spieldauer

ARTIKEL 1. Länge einer Halbzeit und Pause

Die Gesamte Spieldauer beträgt 30 Minuten, unterteilt in 2 Halbzeiten zu je 15 Minuten mit einer Pause von 5 Minuten.

ARTIKEL 2. Verlängerung einer Halbzeit

Läuft die Uhr in einem Spielzug aus in dem von einem Team ein Live-Ball Foul begangen wurde, wird die Halbzeit um dieses Down ohne Zeitnehmung verlängert. Sollten in diesem Spielzug beide Teams ein Live-Ball Foul begangen haben, heben sich die Strafen auf und die Halbzeit ist beendet [Zeichen: Ende einer Spielperiode, S14].

ARTIKEL 3. Zeitnehmung

Die Spieluhr wird von einem Schiedsrichter am Feld in Form eine Stoppuhr oder bei Verwendung einer sichtbaren Stadionuhr von einem Operator, welcher zuvor von einem Schiedsrichter unterwiesen wurde bedient.

ARTIKEL 4. Starten der Uhr

Die Uhr startet, wenn der Ball das nächste Mal legal durch einen Snap ins Spiel gebracht wird.

ARTIKEL 5. Stoppen der Uhr
Die Uhr stoppt am Ende jeder Halbzeit, für ein Team Timeout, für eine Verletzung eines Spielers oder auf Ermessen des Referees [Zeichen: Uhr anhalten, S3].

ABSCHNITT 5. Timeouts

ARTIKEL 1. Schiedsrichter Timeout
Der Referee soll eine Timeout nehmen [Zeichen: Uhr anhalten, S3], wenn:

a. ein Foul bzw. eine Strafe diskutiert werden muss.
b. ein Spiel aufgrund von äußeren Bedingungen, wie z.B. Gewitter nicht fortgeführt werden kann.

Die Länge des Timeouts liegt im Ermessen des Referees, sollte allerdings so kurz wie möglich gehalten werden.

ARTIKEL 2. Injury Timeout
Wenn sich ein verletzter Spieler auf dem Feld befindet, soll von den Schiedsrichtern ein Timeout genommen werden. Der verletzte Spieler hat das Spielfeld für mindestens ein Down zu verlassen.

ARTIKEL 3. Team Timeout
Jedem Team stehen pro Halbzeit ein Timeout von 60 Sekunden zur Verfügung. Ungenützte Timeouts können nicht in die zweite Hälfte übertragen werden.

ARTIKEL4. 2-Minute Warning
Der Referee soll die Trainer beider Teams darüber informieren, wenn in einer Halbzeit nur mehr zwei Minuten zu spielen sind. Die Spieluhr wird dafür angehalte. Sollte die Spieluhr, die zwei Minuten während eines Spielzugs erreichen, ist zu warten bis der Ball das nächste Mal tot ist.

Regel 3 - Live Ball und Dead Ball

ABSCHNITT 1. Live Ball – Dead Ball

ARTIKEL 1. Dead Ball wird zum Live Ball

Für das nächste Down wird der Ball von der Offense auf der Linie ins Spiel gebracht, an der der Ball beim vorherigen Down tot war, an der ihn eine Strafe zurückgebracht hat oder an der eine neue Serie beginnt. Dabei wird der Ball mittig zwischen den beiden Sidelines platziert.

Sobald ein Dead Ball freigegeben ist, wird er durch einen legalen Snap zum Live Ball. Wird der Ball jedoch vor der Freigabe gesnapt oder illegal gesnapt, bleibt er tot. Auch ein Snap vor dem eigentlichen Snap führt dazu, dass der Ball tot bleibt.

ARTIKEL 2. Live Ball wird zum Dead Ball

Ein Live Ball wird gemäß den Regeln tot und von den Schiedsrichtern abgepfiffen, wenn:

a. der Ball das Spielfeld verlässt.
b. der Runner Out of Bounds ist.
c. der Runner mit einem Körperteil außer Händen oder Füßen den Boden berührt.
d. der Runner vortäuscht, mit dem Knie den Boden zu berühren.
e. ein Pass oder Fumble (vorwärts oder rückwärts) den Boden berührt.
f. eine Person den Ball fängt, den ein Teamkamerad gefumbelt hat.
g. eine Person mit weniger als zwei Flaggen in Ballbesitz kommt.
h. ein Touchdown, Touchback oder ein erfolgreicher Try erzielt wurde.
i. ein Foul erfolgt, das den Ball tot werden lässt.

Bei einem unbeabsichtigten Abpfeifen durch die Schiedsrichter wird der Ball ebenfalls tot. Das Team in Ballbesitz kann dann entscheiden, den Ball an der Stelle ins Spiel zu bringen, an der er tot erklärt wurde, oder das Down zu wiederholen.

Regel 4 - Angriffsserie

ABSCHNITT 1. Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

ARTIKEL 1. First Down

Eine Serie von 4 aufeinanderfolgenden Downs wird dem Team zugesprochen, das als nächsten den Ball zu Beginn jeder Halbzeit und nach einem Score (auch Try), Touchback oder Ballbesitzwechsel durch einen Snap ins Spiel bringt [Zeichen: First Down, S8].
Eine neue Serie wird einem Team zugesprochen, wenn:

a. sie sich im legalen Ballbesitz hinter der Middle Line befindet, wenn der Ball für tot erklärt wird und dies zum ersten Mal in dieser Serie geschieht.
b. Eine akzeptierte Strafe aufgrund von Raumgewinn zu einem First Down führt oder eine Strafe ein First Down vorsieht.

Eine neue Serie wird der Defense auf der eigenen 5-Yard Linie zugesprochen, wenn die Offense nach dem 4. Down keinen Score erzielt oder kein neues First Down erreicht.
Eine neue Serie wird der Defense nach einer Interception am Dead Ball Spot zugesprochen.

ABSCHNITT 2. Down und Ballbesitz nach einer Strafe

ARTIKEL 1. Foul vor einem Teamballbesitzwechsel

Bei einer Strafe, die sich während eines Downs und vor einem Teamballbesitzwechsel ereignet, gehört der Ball der Offense und das Down wird wiederholt, außer die Strafe beinhaltet den Verlust eines Down, ein neues First Down oder bringt den Ball jenseits der Middle Line.

ARTIKEL 2. Foul nach dem Teamballbesitzwechsel

Wird eine Strafe für ein Foul akzeptiert, das sich nach dem Teamballbesitzwechsel während eines Downs ereignet, so gehört der Ball dem Team, welches sich in Ballbesitz befand, als das Foul sich ereignete. Das nächste Down nach der Strafdurchführung ist ein First Down.

ARTIKEL 3. Strafe abgelehnt

Lehnt ein Team eine Strafe ab, gilt das nächste Down so, als hätte kein Foul stattgefunden.

ARTIKEL 4. Foul zwischen zwei Downs

Nach einer Strafe, die sich zwischen zwei Downs ereignet, ist die Nummer des nächsten Down die gleiche, die vor dem Foul feststand, außer die Durchführung für das Foul bringt den Ball jenseits der Middle Line oder die Strafe beinhaltet ein neues First Down.

ARTIKEL 5. Fouls durch beide Teams

Wenn sich aufhebende Fouls während eines Down ereignen, wird das Down wiederholt.

Regel 5 - Kicken

ABSCHNITT 1. Kicken

ARTIKEL 1. Illegales Kicken

Kein Spieler darf den Ball absichtlich Kicken. Dieses Foul sorgt dafür, dass der Ball sofort tot wird [Foul: illegales Kicken eines Balls, S19 + S9].

Strafe – 5 yard, verlust eines Downs, durchgeführt vom Foul Spot

Regel 6 - Snappen und Passen

ABSCHNITT 1. Das Scrimmage

ARTIKEL 1. Freigabe des Balls

Kein Spieler darf den Ball snapen, bevor dieser freigegeben wurde [Zeichen: Ballfreigabe, S1 + Pfiff] [Foul: Illegaler Snap, S19]. Der Ball darf vom Referee nur freigegeben werden, wenn alle Schiedsrichter bereit und in Position sind [Zeichen: Ballfreigabe, S1] [Foul: illegaler Snap, S19].
Strafe – Ball bleibt tot, 5 yard, durchgeführt vom Dead Ball Spot

ARTIKEL 2. Snapen

Ein legaler Snap ist eine Übergabe oder ein Zurückwerfen des Balls durch eine schnelle und gleichmäßige Bewegung mit einer oder zwei Händen nach hinten. Der Ball muss in Folge die Hände des Snappers verlassen. Der Snap muss nicht durch die Beine des Snapers erfolgen [Foul: illegaler Snap, S19].
Strafe – Ball bleibt tot, 5 yard, durchgeführt vom Dead Ball Spot

ARTIKEL 3.Anforderungen an die Offense

Es gibt keine Mindestanzahl an Spielern, die sich an der Line of Scrimmage befinden müssen.

a. Es müssen mindestens 4 Spieler am Feld stehen [Foul: illegale Formation, S22].
b. Es dürfen maximal 5 Spieler am Feld stehen [Foul: illegale Formation, S22].
c. Vor dem Snap müssen sich alle Spieler hinter der Line of Scrimmage befinden [Foul: Encroachment, S19].
d. Kein Spieler darf einen False Start begehen [Foul: Fehlstart, S19].
e. Während dem Snap darf sich nur ein Spieler bewegen [Foul: illegaler Shift, S19].

Strafe – Ball bleibt tot, 5 yard, durchgeführt vom Dead Ball Spot

f. Vor und während dem Snap darf maximal ein Spieler in Motion sein [Foul: illegale Motion, S19].
g. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Line of Scrimmage überqueren, wenn er der Einzige war der den Ball nach dem Snap in Besitz hatte [Foul: illegaler Lauf, S19].

Strafe – 5 yard, durchgeführt vom Previous Spot

ARTIKEL 4. Anforderungen an die Defense

a. Bevor der Ball gesnapt wird, müssen sich alle Defense Spieler innerhalb des Spielfelds und jenseits der Line of Scrimmage befinden [Foul: Offside, S18].
b. Es müssen mindestens 4 Spieler am Feld stehen [Foul: illegale Formation, S22].
c. Es dürfen maximal 5 Spieler am Feld stehen [Foul: illegale Formation, S22].
d. Bevor der Ball gesnapt wurde, darf kein Defense Spieler den Ball berühren [Foul: Offside, S18].
e. Die Defense Spieler dürfen keine Worte oder Signale verwenden, welche das gegnerische Team verwirren könnte [Foul: Störende Signale, S18].
f. Maximal zwei Spieler dürfen sich als Blitzer etablieren [Foul: illegales Blitzersignal, S18].

Strafe – Ball bleibt tot, 5 yard, durchgeführt vom Dead Ball Spot

g. Bevor der Ball vom Quarterback übergeben, geworfen oder die Ballübergabe vorgetäuscht wurde, darf die Line of Scrimmage ausschließlich von bereits etablierten Blitzern überquert werden [Foul: illegaler Blitz, S18].

Strafe – 5 yard, durchgeführt Previous Spot

ARTIKEL 5. Umgang mit dem Ball

Die Offense darf den Ball mehrfach übergeben, solange sich beide beteiligten Personen hinter der Line of Scrimmage befinden. Sobald der Ball die Line of Scrimmage einmal überquert, darf der Ball nicht mehr übergeben werden [Foul: illegale Ballübergabe, S19 + S9].
Der Ball Snapper darf den Ball nicht durch eine Übergabe nach vorne erhalten [Foul: illegale Ballübergabe, S19 + S9].

Strafe – 5 yard, verlust eines Downs, durchgeführt vom Foul Spot

ABSCHNITT 2. Pass und Fumble

ARTIKEL 1. Rückwärtspass
Ein Runner darf jederzeit den Ball nach hinten werfen, solange der Ball noch nicht die Line of Scrimmage überquert hat und es noch keinen Ballbesitzwechsel gab [Foul: Illegaler Rückwärtspass und Down-Verlust, S35 + S9].
Strafe – 5 yard, verlust eines Downs, durchgeführt vom Foul Spot

ARTIKEL 2. Vollständiger Pass
Jeder Pass, den ein berechtigter Spieler im Spielfeld fängt welcher anschließend In Bounds den Boden berührt, gilt als vollständig und bleibt im Spiel – ausgenommen wenn der Ball in der gegnerischen Endzone gefangen wird.

ARTIKEL 3. Unvollständiger Pass
Ein Pass gilt als unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt, ohne dass ein Spieler Kontrolle darüber hat. Ebenso ist ein Pass unvollständig, wenn ein Spieler den Ball in der Luft fängt, aber bei der Landung zuerst mit einem Fuß auf oder außerhalb der Side Line bzw. End Line aufkommt.
Wenn ein Vorwärtspass unvollständig ist, gehört der Ball dem werfenden Team am Previous Spot.

ARTIKEL 4. Fumble
Berührt ein Fumble den Boden oder wird er von einem Spieler desselben Teams berührt, ohne zuvor von einem Gegenspieler berührt worden zu sein, wird der Ball tot. In diesem Fall erhält das Team, das gefumbelt hat, den Ball an der Stelle des letzten Ballbesitzes zurück. Gelingt es jedoch dem Runner oder einem gegnerischen Spieler, den Ballbesitz wiederzuerlangen, bevor der Ball tot wird, bleibt der Spielzug aktiv.

ARTIKEL 5. Illegale Ballberührung und Ball schlagen
Kein Spieler der Offense, welcher freiwillig Out of Bounds gestiegen ist, darf einen Pass im Flug berühren. Wenn der Spieler aus dem Spielfeld hinaus gezwungen wird und sofort wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, bleibt sie weiterhin Passempfangsberechtigt [Foul: Illegale Ballberührung, S19 + S9].
Der Spieler der Offense der den Pass geworfen hat, darf den Ball erst wieder berühren oder fangen, wenn der Ball zuvor von einem Spieler der Defense berührt wurde [Foul: Illegale Ballberührung, S19 + S9].
Strafe – Verlust eines Downs am Previous Spot

ABSCHNITT 3. Vorwärtspass

ARTIKEL 1. Legaler Vorwärtspass
Ein Team darf in jedem Down einen Vorwärtspass ausführen, solange kein Ballbesitzwechsel stattgefunden hat.

ARTIKEL 2. Illegaler Vorwärtspass
Ein Vorwärtspass ist dann illegal [Foul: Illegaler Vorwärtspass, S35 + S9], wenn:

a. ein Offense-Spieler ihn wirft, der sich bereits jenseits der Line of Scrimmage befindet.
b. der Ball die Line of Scrimmage zuvor schon einmal überschritten hat.
c. es sich um den zweiten Vorwärtspass der Offense im selben Down handelt.
d. oder wenn in diesem Down bereits ein Ballbesitzwechsel stattgefunden hat.

Strafe – 5 yard, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Previous Spot

ARTIKEL 3. Passbehinderung
Passbehinderung liegt vor, wenn es während eines legalen Vorwärtspasses zu kontaktbedingter Beeinflussung kommt, und zwar bis zu dem Moment, in dem der Ball von einer Person berührt wird oder unvollständig zu Boden geht.
Als Passbehinderung gilt jeder Kontakt, durch den eine gegnerische Person daran gehindert wird, den Ball zu

fangen, solange sich der Ball in der Luft befindet. Die Defense trägt dabei die Verantwortung, solchen Kontakt zu vermeiden.

Keine Passbehinderung liegt vor, wenn zwei oder mehr berechtigte Spieler gleichzeitig und in angemessener Weise versuchen, den Pass zu erreichen, zu schlagen oder zu fangen. Beide Teams haben dabei dieselben Rechte am Ball; diejenige Person, die sich in der schlechteren Position befindet, ist dafür verantwortlich, einen Kontakt zu vermeiden [Foul: Passbehinderung, S33].
Strafe – 10 yard, durchgeführt vom Previous Spot, Verlust eines Downs, wenn von der Offense begangen, automatisches First Down falls von der Defense begangen

Regel 7 - Scores

ABSCHNITT 1. Spielzüge mit Punkten

- Touchdown: 6 Punkte [Zeichen: S5]
- Try von der 5-Yard Linie: 1 Punkt [Zeichen: S5]
- Try von der 10-Yard Linie: 2 Punkte [Zeichen: S5]
- Touchdown der Defense: 6 Punkte [Zeichen: S5]
- Touchdown der Defense bei einem Try: 2 Punkte [Zeichen: S5]

ABSCHNITT 2. Touchdown

Ein Touchdown wird erzielt, wenn der Ball in Besitz eines Runners die gegnerische Goal Line überquert oder wenn eine berechtigter Spieler einen Pass in der gegnerischen Endzone fängt.

ABSCHNITT 3. Try Down

Nach einem erzielten Touchdown hat das punktende Team die Möglichkeit, ein Try Down auszuspielen. Dabei muss das Team entscheiden, ob der Try von der 5-Yard- oder der 10-Yard-Linie ausgeführt wird. Sobald die Entscheidung getroffen und den Schiedsrichtern mitgeteilt wurde, kann sie bis zum Ende des Try Downs nicht mehr geändert werden.
Der Snap erfolgt mittig zwischen den Sidelines von der gewählten Linie. Kommt es während eines Try Downs zu einem Live-Ball-Foul, wird der Try wiederholt. Das Team, das das Foul nicht begangen hat, hat jedoch das Recht, die Strafe abzulehnen. Das Ergebnis aus dem Try wird dann gewertet.
Nach dem Try wird der Ball durch das gegnerische Team an ihrer 5-Yard Linie ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 4. Touchback

Ein Touchback liegt vor, wenn ein Spieler der Defense einen Pass der Offense zwischen ihrer eigenen 5-Yard Linie und End Line fängt und der Ball dort tot wird.
Nach einem Touchback wird der Ball durch die Defense auf ihrer eigenen 5-Yard Linie ins Spiel gebracht.

Regel 8 - Verhalten der Spieler

ABSCHNITT 1. Kontaktfouls

ARTIKEL 1. Illegaler Kontakt

a. Kein Spieler soll einen gegnerischen Spieler oder Schiedsrichter absichtlich berühren [Foul: illegaler Kontakt, S38].
b. Kein Spieler darf auf einen anderen Spieler treten, springen oder stehen [Foul: illegaler Kontakt, S38].
c. Kein Spieler darf einen anderen Spieler festhalten [Foul: illegaler Kontakt, S38].
d. Jede an einem Ort stehende Person hat Platzrecht. Gegnerische Personen müssen den Kontakt vermeiden [Foul: illegaler Kontakt, S38].
e. Alle Offense Spieler haben Wegrecht so lange ein legaler Vorwärtspass noch möglich ist. Defense Spieler haben den Kontakt zu vermeiden. Wenn ein Receiver und ein Defense Spieler gleichwertig einen illegalen Kontakt verursachen, liegt das Foul bei der Defense [Foul: illegaler Kontakt, S38].
f. Der Runner hat kein Wegrecht und muss den Kontakt mit der Defense vermeiden. Wenn der Runner und ein Defense Spieler gleichwertig den Kontakt verursachen, liegt das Foul bei der Offense [Foul: illegaler Kontakt, S38].
g. Alle Blitzer, die laut Regel blitzen dürfen, haben Wegrecht und die Offense Spieler haben den Kontakt zu vermeiden [Foul: illegaler Kontakt, S38].

Strafe – 10 yard, Verlust eines Downs, wenn von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, automatisches First Down falls von der Defense begangen, durchgeführt vom Basic Spot

ABSCHNITT 2. Kontaktlose Fouls

ARTIKEL 1. Unsportliches Verhalten

a. Die Verwendung von beleidigenden, bedrohenden oder obszönen Ausdrücken oder Gesten oder das Ausführen solcher Handlungen, die böswillig oder erniedrigend sind, sind verboten [Foul: Unsportliches Verhalten, S27].
b. Jeder Spieler oder Trainer, der zwei unsportliche Verhalten während desselben Spiels begeht, wird disqualifiziert [Foul: Unsportliches Verhalten, S27 + S47].
c. Trainer und Auswechselspieler dürfen das Spielfeld während eines Spielzug nicht betreten [Foul: Unsportliches Verhalten, S27].

Strafe – 10 yard, durchgeführt vom Dead Ball Spot, als Dead Ball Foul ausgeführt

ARTIKEL 2. Unfaire Aktionen

a. Kein Runner darf seine Flags abdecken oder blockieren [Foul: Flag Guarding, S52 + S9].
Strafe – 10 yard, Verlust eines Downs, durchgeführt vom Foul Spot
b. Kein Spieler darf einem anderen Spieler die Flaggen ziehen, außer es ist der Runner oder eine Person, die vorgibt der Runner zu sein [Foul: Illegales Flaggenziehen, S52].
Strafe – 5 yard, durchgeführt am Basic Spot

ABSCHNITT 3. Auswechslungen

ARTIKEL 1. Auswechslung

Eine beliebige Anzahl von legalen Auswechselspielern darf das Spielfeld betreten, um Mitspielende zu ersetzen, nachdem der Ball tot ist. Die Offense darf auswechseln, bis der Snapper den Ball berührt. Die Defense darf auswechseln, bis der Ball gesnappt wird [Foul: Illegale Auswechslung, S22].
Strafe – 5 yard, Ball bleibt tot, durchgeführt vom Previous Spot

Regel 9 - Definitionen

ABSCHNITT 1. Bereiche und Linien

ARTIKEL 1. Spielfeld
Das Spielfeld ist der Bereich, der von den Sidelines und Endlines begrenzt wird.

ARTIKEL 2. Field of Play
Das Field of Play ist der Bereich, welcher von den Sidelines und den Goallines begrenzt wird.

ARTIKEL 3. Endzonen
Die Endzonen sind die 10-Yard lange Bereiche welche von den Goallines, den Sidelines und den Endlines begrenzt werden.

ARTIKEL 4. Goal Line
Die Goallines sind die sich gegenüberliegenden Linien, welche die Endzone vom Field of Play trennen. Die Goal Line eines Teams ist die, die von diesem Team verteidigt wird.

ARTIKEL 5. Middle Line
Zwischen den beiden Goallines verläuft parallel zu ihnen die Middle Line. Sie dient gleichzeitig als Line to Gain.

ARTIKEL 6. Line to Gain
Die Line to Gain ist die Linie, die erreicht werden muss, um eine neue Serie an Downs zu bekommen.

ARTIKEL 7. In Bounds und Out of Bounds
In Bounds bezeichnet alles innerhalb des Spielfelds, während Out of Bounds alles außerhalb des Spielfelds beschreibt.

ABSCHNITT 2. Team- und Spielerpositionen

ARTIKEL 1. Offense und Defense
Die Offense ist das Team, das den Ball ins Spiel bringt, während die Defense das verteidigende Team ist. Ein Offense-Spieler kann als Snapper, Runner oder Receiver eingesetzt werden. Ein Defense-Spieler übernimmt die Rolle eines Blitzers, Rushers oder Defenders.

ARTIKEL 2. Snapper
Der Snapper ist ein Offense Spieler, welcher den Ball durch einen legalen Snap ins Spiel bringt.

ARTIKEL 3. Quarterback
Der Quarterback ist ein Offense Spieler, welcher den Ball von dem Snapper übernimmt. Er ist zugleich der erste Runner.

ARTIKEL 4. Passer
Der Passer ist ein Runner, welcher einen legalen Pass wirft.

ARTIKEL 5. Runner
Der Runner ist ein Spieler, welcher Besitz über einen Live Ball hat.

ARTIKEL 6. Blitzer
Der Blitzer ist ein Defense Spieler, die sich beim Snap mit seinem gesamten Körper mehr als 7-Yard von der Line of Scrimmage entfernt aufstellt. Indem der Blitzer eine Hand, mindestens in der letzten Sekunde vor dem Snap, deutlich sichtbar über den Kopf hält. Dies gewährt ihm Wegrecht, die das allgemeine Wegrecht der Offense ablöst. Der Blitzer muss unmittelbar nach dem Snap, schnell und in einer geraden Linie auf den Punkt zu laufen, an dem der Quarterback den Snap erhält. Ändert der Blitzer freiwillig seine Richtung, verliert er sein Wegrecht, darf allerdings, als regulärer Defens Spieler am Spielzug teilnehmen.

ARTIKEL 7. Out of Bounds
Ein Spieler befindet sich Out of Bounds, sobald irgendein Teil seines Körpers etwas berührt, das außerhalb

des Spielfelds liegt (ausgenommen andere Spieler oder Schiedsrichter). Ein Ball, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet, gilt als Out of Bounds, wenn er irgendetwas außerhalb des Spielfelds berührt.

ARTIKEL 8. Disqualifizierter Spieler
Ein disqualifizierter Spieler ist jemand, der für den Rest des Spiels vom Spiel ausgeschlossen wurde.

ARTIKEL 9. Heimteam
Das Heimteam ist dasjenige Team, in dessen Heimstadion das Spiel stattfindet. Wenn das Spiel in einem neutralen Stadion ausgetragen wird, gilt das in der Rangliste höher platzierte Team als Heimteam, während das andere Team als Gastteam bezeichnet wird.

ABSCHNITT 3. Down, Scrimmage und Spielzüge

ARTIKEL 1. Down
Ein Down beginnt mit dem legalen Snap, nachdem der Ball Ready for Play ist, und endet, wenn der Ball Dead wird. Die Phase zwischen zwei Downs ist die Zeit, in der der Ball nicht im Spiel ist. Ein Spielzug umfasst alle Aktionen beider Teams während eines Downs.

ARTIKEL 2. Serie
Eine Serie ist eine Abfolge von vier Downs, welche dazu dient ein First Down zu erreichen.

ARTIKEL 3. Line of Scrimmage
Sobald der Ball Ready for Play ist, gilt für jedes Team jene vertikale Linie als Line of Scrimmage, die durch den ballnächsten Punkt zur eigenen Goal Line verläuft und sich bis zu den Sidelines erstreckt. Ein Spieler überschreitet die Line of Scrimmage, sobald irgendein Teil seines Körpers sich jenseits dieser Linie befindet.

ARTIKEL 4. Vorwärtspass
Ein legaler Vorwärtspass umfasst den Zeitraum vom Snap bis zu dem Moment, in dem ein solcher Pass jenseits der Line of Scrimmage gefangen oder abgefangen wird. Ebenso zählt jeder Vorwärtspass, der noch hinter der Line of Scrimmage geworfen wird und unvollständig bleibt oder von der Defense berührt wird, als Vorwärtspass.

ARTIKEL 5. Laufspielzug
Ein Laufspiel umfasst jede Live-Ball-Situation, die nicht Teil eines legalen Vorwärtspasses ist. Wird ein Pass hinter der Line of Scrimmage gefangen, ist er legal und wird als Laufspiel gewertet.

ABSCHNITT 4. Ballstatus

ARTIKEL 1. Live Ball
Ein Live Ball ist ein Ball während eines Spielzuges. Ein Pass, welcher abgeworfen wurde, aber noch nicht gefangen wurde, ist ein Live Ball in Flight.

ARTIKEL 2. Dead Ball
Ein Dead Ball ist ein Ball im Intervall zwischen zwei Downs.

ARTIKEL 3. Ready for Play
Ein Dead Ball wird Ready for Play, sobald ein Schiedsrichter ihn an der Line of Scrimmage auf dem Boden positioniert und ihn durch einen Pfiff freigibt. Der Ball wird durch einen legalen Snap wieder zum Live Ball.

ABSCHNITT 5. Vorwärts, jenseits und Forward Progress

ARTIKEL 1 Vorwärts, jenseits, nach vorne
Die Begriffe vorwärts, jenseits und nach vorne beziehen sich auf die Richtung zur gegnerischen Endzone des jeweiligen Teams. Rückwärts und hinter sind die gegensätzlichen Richtungen.

ARTIKEL 2. Forward Progress
Forward Progress bezeichnet das Ende der Vorwärtsbewegung (Advancen) des Ballträgers oder eines Pass-Receivers in der Luft und bezieht sich auf die Position des Balles zu dem Zeitpunkt, an dem er gemäß den Regeln als tot gilt.

ABSCHNITT 6. Spots

ARTIKEL 1. Enforcement Spot
Der Enforcement Spot ist der Punkt, von dem aus die Strafe für ein Foul abgegangen wird.

ARTIKEL 2. Dead Ball Spot
Der Dead Ball Spot ist der Punkt, an dem der Ball per Regel tot wird.

ARTIKEL 3. Previous Spot
Der Previous Spot ist der Punkt, an der der Ball lag, bevor er gesnapt wurde.

ARTIKEL 4. Foul Spot
Der Foul Spot ist der Punkt, an dem das Foul begangen wurde. Liegt dieser Punkt außerhalb des Spielfelds zwischen den Goallines, wird der Foul Spot auf den nächstgelegenen Punkt an der Side Line verlegt. Befindet sich das Foul außerhalb des Spielfelds zwischen der Goal Line und der End Line oder hinter der End Line, liegt der Foul Spot in der Endzone.

ARTIKEL 5. Out of Bounds Spot
Der Out of Bounds Spot ist der Punkt, an dem der Ball tot wird, weil er das Spielfeld verlassen hat.

ABSCHNITT 7. Foul und Strafe

ARTIKEL 1. Foul
Ein Foul ist ein Verstoß gegen die Spielregeln, der gemäß Regelwerk geahndet wird. Ein grobes Foul ist ein Regelverstoß, bei dem ein Gegner in Gefahr einer Verletzung gebracht wird.

ARTIKEL 2. Strafe
Eine Strafe ist eine durch die Regeln festgelegte Konsequenz für ein Team nach einem Foul. Sie kann verschiedene Maßnahmen umfassen, wie Yards-Verlust, Verlust eines Downs, ein automatisches First Down oder Disqualifikation. Geht mit der Strafe ein Down Verlust einher, zählt dieses Down als eines der vier Downs einer Serie. Bei einem Live-Ball-Foul der Offense während des vierten Versuchs führt ein Down Verlust durch die Strafe zu einem Ballbesitzwechsel.

ABSCHNITT 8. Motion

ARTIKEL 1. Motion
Eine Motion bezeichnet den Positionswechsel eines Offense-Spielers. Dieser darf während des Snaps in jede Richtung erfolgen, außer in Richtung der gegnerischen Endzone.

ABSCHNITT 9. Umgang mit dem Ball

ARTIKEL 1. Ballübergabe
Eine Ballübergabe ist die erfolgreiche Übergabe des Balls von einem Spieler zu einem anderen, ohne zu werfen.
Eine angetäuschte Ballübergabe ist das glaubwürdige Vortäuschen einer Ballübergabe. Ein angetäuschter Pass ist keine angetäuschte Ballübergabe.

ARTIKEL 2. Pass
Ein Pass ist jede gezielte Aktion, bei der der Ball in eine beliebige Richtung oder auf den Boden geworfen wird. Ein Pass beginnt mit dem absichtlichen und kontrollierten Loslassen des Balls und endet, wenn ein Spieler ihn vollständig fängt oder er den Boden berührt.

ARTIKEL 3. Fumble
Ein Fumble ist jede Aktion, die nicht als Pass oder erfolgreiche Ballübergabe gilt und bei der ein Spieler den Ballbesitz verliert. Ein Fumble kann nur geschehen, nachdem ein Spieler zuvor Ballbesitz erlangt hat.

ARTIKEL 4. Ballbesitz
Ballbesitz bedeutet, einen Live Ball sicher zu halten oder zu kontrollieren. Ein Teamballbesitzwechsel tritt ein, wenn ein gegnerischer Spieler den Ball in Besitz nimmt.

ARTIKEL 5. Wegschlagen
Wegschlagen ist das absichtliche Schlagen oder die absichtliche Richtungsänderung des Bals mit den Händen oder Armen.

ARTIKEL 6. Kicken
Kicken ist das absichtliche Wegtreten des Balls mit dem Knie, dem Schienbein oder dem Fuß.

ABSCHNITT 10. Pässe

ARTIKEL 1. Vorwärts- und Rückwartspass
Ein Vorwärtspass wird anhand des Punktes bestimmt, an dem der Ball erstmals etwas jenseits des Abwurfpunkts berührt. Alle anderen Pässe gelten als Rückwärtspässe, einschließlich Seitpässe, die parallel zur Line of Scrimmage verlaufen. Ein Snap wird als Rückwärtspass gewertet, sobald der Snapper den Ball loslässt.

ARTIKEL 2. Überqueren der Line of Scrimmage
Ein legaler Vorwärtspass gilt als überquert, sobald er zuerst etwas In Bounds berührt, dass sich jenseits der Line of Scrimmage befindet.

ARTIKEL 3. Fangen und Interception
Fangen bedeutet, einen fliegenden Live Ball fest in Besitz zu nehmen. Eine Interception ist das Fangen eines gegnerischen Passes oder Fumbles.
Damit ein Pass oder eine Interception als vollständig gilt, muss der fangende Spieler während des gesamten Fangvorgangs die volle und kontinuierliche Kontrolle über den Ball behalten. Verliert der Spieler die Kontrolle und der Ball berührt den Boden, bevor der Fang abgeschlossen ist, gilt der Pass als unvollständig.
Verliert der fangende Spieler den Ball durch den Kontakt mit dem Boden, gilt der Ball als nicht gefangen.

ARTIKEL 4. Sack
Ein Sack liegt vor, wenn die Flagge des Quarterbacks hinter seiner Line of Scrimmage gezogen wird, während er einen Live Ball besitzt. Ein Spieler gilt als im Besitz eines Live Ball, bis sie ihn abgegeben oder geworfen hat.

ABSCHNITT 11. Halten und Kontakt

ARTIKEL 1. Halten
Halten ist das Festhalten eines gegnerischen Spielers oder seiner Ausrüstung, ohne sofort wieder loszulassen, wodurch ein Einfluss auf die betreffende Person ausgeübt wird.

ARTIKEL 2. Kontakt
Kontakt liegt vor, wenn eine gegnerische Person berührt und dabei beeinflusst wird. Berühren ohne Beeinflussung stellt kein Foul dar.

ABSCHNITT 12. Ziehen der Flagge und Flag Guarding

ARTIKEL 1. Ziehen der Flagge
Ein Ziehen der Flagge ist das Entfernen einer oder mehrerer Flaggen eines gegnerischen Spielers mit einer oder beiden Händen.

ARTIKEL 2. Flag Guarding
Flag Guarding ist der Versuch des Runners, das Ziehen seiner Flaggen mithilfe eines Körperteils (Hand, Arm oder Bein) oder des Balls zu verhindern. Dazu zählt auch das Vorbewegen der Hände vor der Hüfte, während die Defense versucht, die Flagge zu ziehen. Ebenfalls als Flag Guarding gilt das Vorbeugen des Oberkörpers oder das Ausstrecken der Hand, mit oder ohne Ball, in Richtung des Gegenspielers, um das Erreichen der Flagge zu erschweren.

ABSCHNITT 13. Wegrecht und Platzrecht

ARTIKEL 1. Wegrecht
Wegrecht wird einer sich bewegenden Person zugesprochen, die mit normaler Körperhaltung eine Bewegungsrichtung eingenommen hat und diese beibehält. Eine Person mit Wegrecht hat Vorrang vor allen

anderen Spielern, außer vor denen mit Platzrecht, wenn entschieden werden muss, wer ein Foul begangen hat.

ARTIKEL 2. Platzrecht

Platzrecht hat jede stationäre Person, die ihre normale Körperhaltung beibehält und sich nicht bewegt, um ihre Position zu verändern.
Auch bei rein vertikaler Bewegung, etwa beim Abheben vom Boden, um einen Pass zu werfen oder zu fangen, bleibt das Platzrecht bestehen.
Platzrecht hat Vorrang vor Wegrecht, wenn entschieden werden muss, wer ein Foul begangen hat.

Regel 10 - Strafdurchführung

ABSCHNITT 1. Generell

ARTIKEL 1. Grob unsportliche Fouls

Ein grob unsportliches Foul ist ein Verstoß, der eine gegnerische Person in ernsthafte Verletzungsgefahr bringt oder gegen den Grundsatz der Sportlichkeit verstößt. Solche Fouls führen zur Disqualifikation. Jeder Spieler oder Trainer, der im selben Spiel zwei unsportliche Fouls begeht, wird disqualifiziert. Disqualifizierte Personen dürfen sich für die Dauer des Spiels nicht mehr in Sichtweite des Spielfelds aufhalten.

ARTIKEL 2. Unfaire Taktiken

Wenn ein Team sich weigert, das Spiel fortzusetzen oder eine offensichtliche unfaire Handlung begeht, die nicht ausdrücklich in den Regeln behandelt wird, kann der Referee jede angemessene Maßnahme ergreifen, die er für passend hält. Dazu können zum Beispiel Strafen, die Disqualifikation einer oder mehrerer Personen, der Verlust eines Downs, die Gewährung eines First Downs, Punkte, der Abbruch oder die Verlegung des Spiels gehören.

ABSCHNITT 2. Abschluss der Strafe

ARTIKEL 1. Wie und wann abgeschlossen

Eine Strafe ist abgeschlossen, sobald sie akzeptiert, abgelehnt oder zurückgenommen wurde. Das gefoulte Team kann jede Strafe ablehnen, jedoch müssen disqualifizierte Personen das Spielfeld in jedem Fall verlassen. Wird ein Foul begangen, muss die entsprechende Strafe angewendet werden, bevor der Ball für das nächste Down wieder spielbereit ist.

ARTIKEL 2. Fouls gleichzeitig mit dem Snap

Fouls, die genau zum Zeitpunkt des Snaps auftreten, gelten als Teil des Spielzugs. Ihre Strafe wird von der Line of Scrimmage bzw. dem Previous Spot aus durchgeführt.

ARTIKEL 3. Live Ball Fouls von demselben Team

Wenn ein Team während eines Downs zwei oder mehr Fouls begeht, teilt der Referee dem Coach des benachteiligten Teams alle zugehörigen Strafen mit. Das gefoulte Team darf eine dieser Strafen auswählen oder sämtliche Strafen ablehnen.

ARTIKEL 4. Sich aufhebende Fouls

Wenn sich während eines Downs Fouls von beiden Teams ereignen, heben sie sich auf und das Down wird wiederholt (Offsetting Fouls). Ausnahmen bestehen jedoch in zwei Fällen:

a. Kommt es während des Downs zu einem Ballbesitzwechsel und das Team, das zuletzt Ballbesitz hatte, hat vor diesem Wechsel kein Foul begangen, darf dieses Team das Aufheben der Strafen ablehnen.
b. Dadurch bleibt es – nach Durchführung der eigenen Strafe – im Ballbesitz.
   b. Wird ein Live-Ball-Foul als Dead-Ball-Foul geahndet, heben sich die Strafen nicht gegenseitig auf. Stattdessen werden sie entsprechend ihrer zeitlichen Reihenfolge einzeln vollstreckt.

ARTIKEL 5. Dead Ball Fouls

Strafen für Dead-Ball-Fouls werden nacheinander und in der Reihenfolge ihres Auftretens vollzogen. Werden Dead-Ball-Fouls von beiden Teams gleichzeitig begangen, heben sie sich gegenseitig auf und das vorherige Down bleibt bestehen.

ARTIKEL 6. Fouls zwischen den Halbzeiten

Strafen für Verstöße, die zwischen zwei Spielabschnitten passieren, werden zu Beginn der folgenden Periode geahndet.

ABSCHNITT 3. Strafdurchführung

ARTIKEL 1. Basic Spot

Der Basic Spot ist grundsätzlich die Line of Scrimmage, mit folgenden besonderen Regelungen:

a. Bei Fouls der Offense hinter der Line of Scrimmage gilt der Foul Spot als Basic Spot.
b. Bei Fouls der Defense jenseits der Line of Scrimmage ist der Dead Ball Spot der Basic Spot.
c. Nach einem Teamballbesitzwechsel ist der Dead Ball Spot der Basic Spot. Erfolgt das Foul jedoch während des letzten Runs des neu ballbesitzenden Teams hinter dem Dead Ball Spot, wird der Foul Spot zum Basic Spot.
d. Bei Fouls in der eigenen Endzone nach einem Ballbesitzwechsel, bevor der Ball die Endzone verlassen hat, wird das Foul vom Touchback Spot aus geahndet.

ARTIKEL 2. Strafdurchführung

Der Durchführungsort von Strafen für Live-Ball-Fouls ist grundsätzlich die vorherige Line of Scrimmage, außer die Regeln legen ausdrücklich einen anderen Punkt fest.
Bei Dead-Ball-Fouls erfolgt die Strafdurchführung an der folgenden Line of Scrimmage.

Strafen im Zusammenhang mit Touchdowns oder Trys werden wie folgt behandelt:

a. **Touchdown – Foul des nicht punktenden Teams während des Spielzugs:**
10-Yard-Strafen werden beim Try vollstreckt; alle anderen Fouls dieses Teams gelten als abgelehnt.

b. **Foul nach dem Touchdown, aber vor der Freigabe zum Try:**
Die Strafe wird beim Try angesetzt.

c. **Foul mit 10-Yard-Strafe des nicht punktenden Teams während eines erfolgreichen Trys:**
Die Strafe wird zur nächsten neuen Serie mitgenommen; alle anderen Fouls dieses Teams werden verworfen.

d. **Foul mit 10-Yard-Strafe des nicht punktenden Teams nach einem Ballbesitzwechsel im Try:**
Die Strafe wird auf die nächste neue Serie übertragen; alle anderen Fouls werden ignoriert.

e. **Fouls nach Abschluss des Trys:**
Die Strafen werden mit der nächsten neuen Serie vollstreckt.

ARTIKEL 3. Halbierung der Distanz zur Goal Line

Keine Strafe darf die Distanz zur Goal Line des foulenden Teams um mehr als die Hälfte verringern.

Regel 11 - Zuständigkeit der Schiedsrichter

ABSCHNITT 1. Generelles

ARTIKEL 1. Zuständigkeit der Schiedsrichter
Die Zuständigkeit der Schiedsrichter beginnt mit dem Münzwurf und endet, wenn der Referee das Spiel beendet.

ARTIKEL 2. Anzahl der Schiedsrichter
Das Spiel wird von zwei (Referee und Field Judge) oder vier (Referee, Down Judge, Field Judge und Side Judge) Officials geleitet. Fällt kurzfristig ein eingeteilter Schiedsrichter aus und steht kein geeigneter Ersatz zur Verfügung, kann das Crew-System auf drei Schiedsrichter reduziert werden – in diesem Fall entfällt der Side Judge.

ARTIKEL 3. Einteilung von Schiedsrichtern
Alle Schiedsrichter werden von den beiden gegeneinander antretenden Teams gestellt. Bei einem Spiel mit zwei Schiedsrichtern stellt das Gastteam den Referee, das Heimteam den Field Judge. Stehen vier Schiedsrichter zur Verfügung, werden Referee und Down Judge vom Gastteam gestellt, Field Judge und Side Judge vom Heimteam.

ARTIKEL 4. Zuständigkeiten

a. Alle Schiedsrichter verfügen über festgelegte Aufgabenbereiche, die im „Mechanics Buch“ des AFBNÖ definiert sind, jedoch tragen alle gleichermaßen die Verantwortung für regeltechnische Entscheidungen.
b. Das Hauptziel aller Schiedsrichter besteht darin, die Sicherheit sämtlicher am Spiel Beteiligten zu gewährleisten sowie eine angemessene Anwendung und Auslegung der Regeln sicherzustellen.

Ligabetrieb

ABSCHNITT 1. Saison

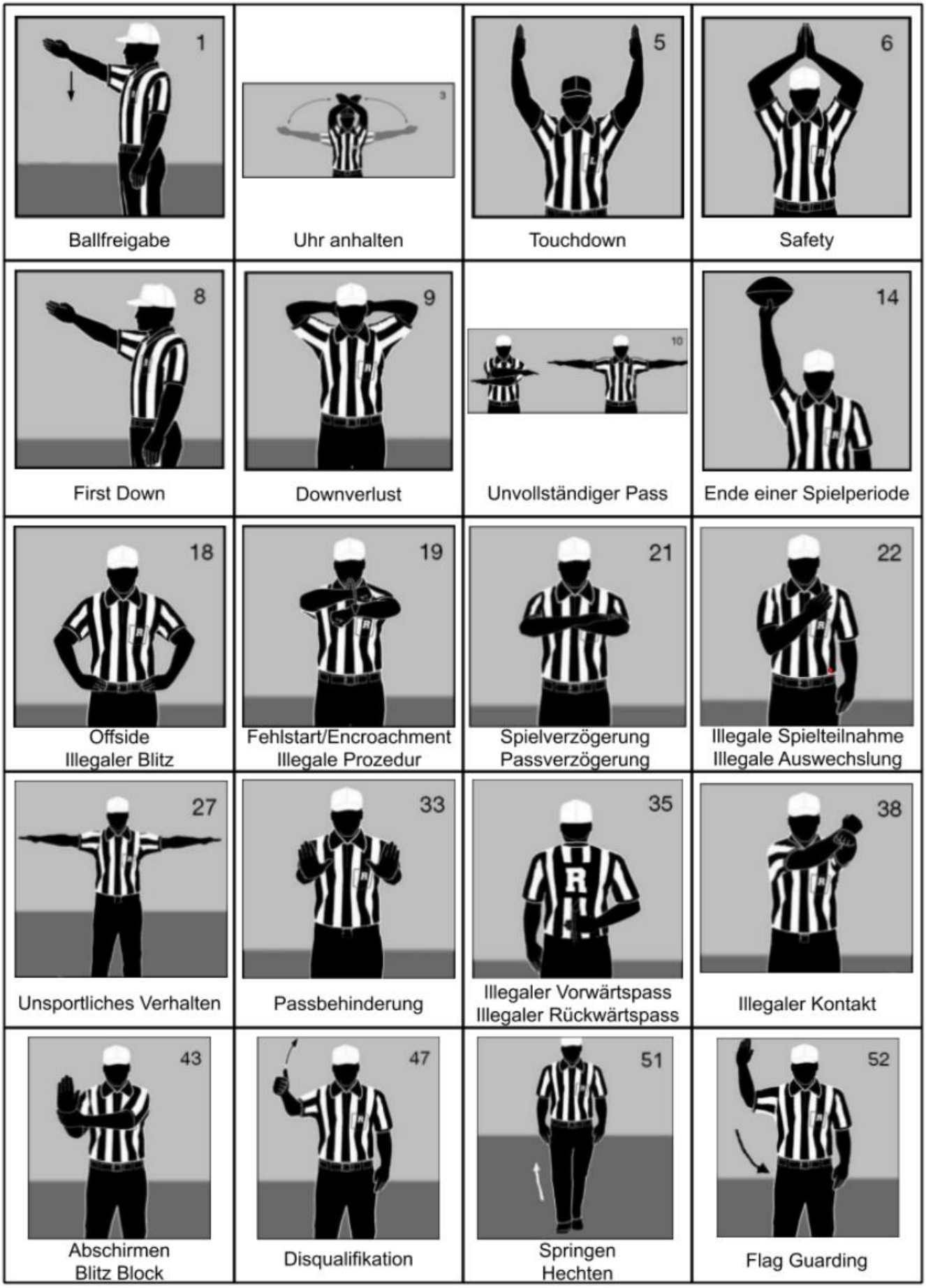
ARTIKEL 1. Dauer
Die Saison des AFBNÖ erstreckt sich von März bis Juni. Sie beginnt mit dem ersten Spiel des Grunddurchgangs und endet mit dem Finale der jeweiligen Altersklasse.

ARTIKEL 2. Modus im Grunddurchgang
XXXX

Zusammenfassung der Strafen

Legende: S bezieht sich auf das Schiedsrichtersignal, R-A-A auf die Regel mit Abschnitts- und Artikelnummer und D (Durchführung) ist der Punkt, von dem die Strafe durchgeführt wird (BS: Basic Spot, DB: Dead Ball Spot, FS: Foul Spot, BS: Basic Spot, PS: Previous Spot).

VERLUST VON 10 YARDS, ebenfalls Verlust eines Downs oder Automatisches F

	S	R-A-A	D
VERLUST VON 10 YARDS, ebenfalls Verlust eines Downs oder Automatisches First Down			
Passbehinderung	33	6-3-5	PS
Illegaler Kontakt	38	8-1-1	BS
Flag Guarding	52	8-2-2	BS
VERLUST VON 10 YARDS			
Unsportliches Verhalten	27	8-2-1	DB
VERLUST VON 5 YARDS, ebenfalls Verlust eines Downs			
Illegales Kicken	19	5-1-1	FS
Illegale Ballübergabe	19	6-1-5	FS
Illegaler Vorwärtspass	35	6-3-2	PS
VERLUST VON 5 YARDS			
Illegaler Snap	19	6-1-1	DB
Illegale Formation	22	6-1-3	DB
Illegaler Shift	19	6-1-3	DB
Illegale Motion, Illegaler Lauf	19	6-1-3	PS
Fehlstart, Encroachment	19	6-1-3	DB
Offside, Störende Signale, Illegales Blitzersignal	18	6-1-4	DB
Illegaler Blitz	18	6-1-4	PS
Illegales Flaggenziehen	52	8-2-2	BS
Illegale Auswechslung	22	8-3-1	PS
VERLUST EINES DOWNS			
Illegale Ballberührung	19	6-2-5	PS

Schiedsrichtersignale