

2018

Regeln Flag Football 5on5



AFVD

Impressum

Dieser Entwurf liegt der Regelkommission des American Football Verbandes Deutschland vor und befindet sich noch im Review-Status.

Haftungsausschluss:

Der American Football Verband Deutschland e. V. lehnt jegliche Haftung aus der Verwendung der Online-Version der Regeln. Der American Football Verband Deutschland e.V. ist insbesondere nicht dafür verantwortlich, auf seiner Homepage immer die aktuell gültige Fassung der Regeln zu veröffentlichen.

American Football Verband Deutschland e. V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main e. V.

Telefon: 069/96 74 02 67
Telefax: 069/ 96 73 41 48
E-Mail: office@afvd.de
Homepage: www.afvd.de

Flag Football Regeln

Die AFVD Flag Football Regeln beruhen auf den IFAF Flag-Football Regeln, welche wiederum auf den IFAF-Tackle Footballregeln basieren.

Das Flag Football Regelbuch deckt alles ab, um Flag Football spielen zu können, ohne die Tackle Regeln kennen zu müssen. Das Tackle-Regelbuch wird lediglich benötigt, wenn genaue Spezifikationen nachgelesen werden müssen (z.B. Spezifizierungen des Balls).

Als Trainer oder Schiedsrichter müssen Sie die Flag Football Regeln komplett verstehen.

Der Football Code der IFAF Tackle Football Regeln ist ein integraler Bestandteil der Flag Football Regeln.

Flag Football ist ein kontaktloser Sport. Blocken, Tackeln und Kicken sind nicht erlaubt.

Der wichtigste Aspekt von Flag Football ist es, dass Kontakt vermieden wird. Dies macht die Flaggen zu einfachen Zielen für die Verteidigung, erfordert aber genau so, dass das Ziehen ohne Kontakt geschieht.

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

Bei Fragen zu Interpretationen der Regeln können Sie sich an [Sebastian Sudholt](#) wenden.

Die Regeln gelten ab dem 01.01.2018 solange, bis neue Regeln in Kraft gesetzt werden.
Genehmigungsvermerk: Genehmigt durch das Präsidium des AFVD am xx.xx.2017

Nationale Änderungen

Für Spiele auf Bundesebene können die nachfolgenden Regeln im Gegensatz zu Spielen auf internationaler Ebene wie folgt geändert werden:

- R 1-1-1 Die Feldgröße kann wegen der Spielfeldgröße oder des Alters der Spieler geändert werden. Die Feldlänge (ohne die Endzonen) kann auf ein Minimum von 36,60m (40 Yards) verkürzt werden, die Endzonen können auf einem Minimum von 7m (8 Yards) verkürzt werden und die Spielfeldbreite kann auf einem Minimum von 18,30m (20 Yards) verringert werden. Das Feld kann auf ein Maximum von 54,90m (60 Yards) verlängert werden und die Feldbreite kann auf ein Maximum von 27,45m (30 Yards) verbreitert werden. Die Abmessungen der Sicherheitszone dürfen nicht verändert werden. Es ist möglich die Feldlänge und die Feldbreite zu reduzieren oder zu erweitern (Die Endzonen dürfen maximal 9,15m (10 Yards) haben). Es ist nicht möglich, die Feldlänge zu reduzieren und die Feldbreite zu erweitern oder umgekehrt. Es wird empfohlen, dass, falls die Feldlänge verändert wird, die Feldbreite um die Hälfte der Längenänderung geändert wird. Dadurch bleiben die relativen Felddimensionen erhalten.
- R 1-1-1 Minimale Feldmarkierungen sind Seitenlinien, Goal Lines und Endlinien.
- R 1-1-1 Pylonen oder Abdeckscheiben werden als Markierungen nur empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Down Marker wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Ein Score Board wird nur empfohlen.
- R 1-1-1 Die Mannschaftsaufstellung kann aus mehr als 12 Spielern bestehen.
- R 1-1-1 Die Mannschaften können aus Spielern unterschiedlichen Geschlechts bestehen.
- R 1-1-4 Schiedsrichter sind nur empfohlen.
- R 1-2-1 Spielbälle brauchen nicht aus Leder zu sein.
- R 1-3-1 In Jugendspielen müssen keine Plopp Faggen verwendet werden. Diese werden allerdings empfohlen.
- R 1-3-1 Der Mundschutz eines Spielers darf auch durchsichtig sein.
- R 1-3-2 Eine Kopfbedeckung kann als legal anerkannt werden, wenn diese den Gegner nicht gefährdet oder beleidigt.
- R 3-2-1 Die Spielzeit kann auf Grund des Turniermodus oder des Alters der Spieler geändert werden.
- R 3-2-5 Die Länge des Intervalls, in der die Uhr gestoppt wird, kann von 2 auf 1 Minute reduziert werden.
- R 3-3-2 Die Anzahl der Time Outs kann geändert werden.

Flag Football in der Halle

Folgende zusätzliche Regeländerungen sind möglich, falls in einer Halle gespielt wird:

- R 1-1-1 Die Felddimensionen dürfen so groß gewählt werden, wie es die entsprechende Spielstätte erlaubt.
- R 1-1-1 Die Feldmarkierungen dürfen aus Pylonen oder Abdeckscheiben bestehen.
- R 1-3-1 Die Schuhe der Spieler müssen flache, nicht-farbige Sohlen haben, die nicht auf den Hallenboden abfärben.
- R 3-2-5 Die Uhr wird nur in der letzten Minute jeder Halbzeit angehalten.

- R 5-1-1 Die Anzahl der Downs pro Serie kann auf 3 reduziert werden.
- R 5-1-1 Die Mittellinie kann gestrichen werden (es gibt kein First Down).

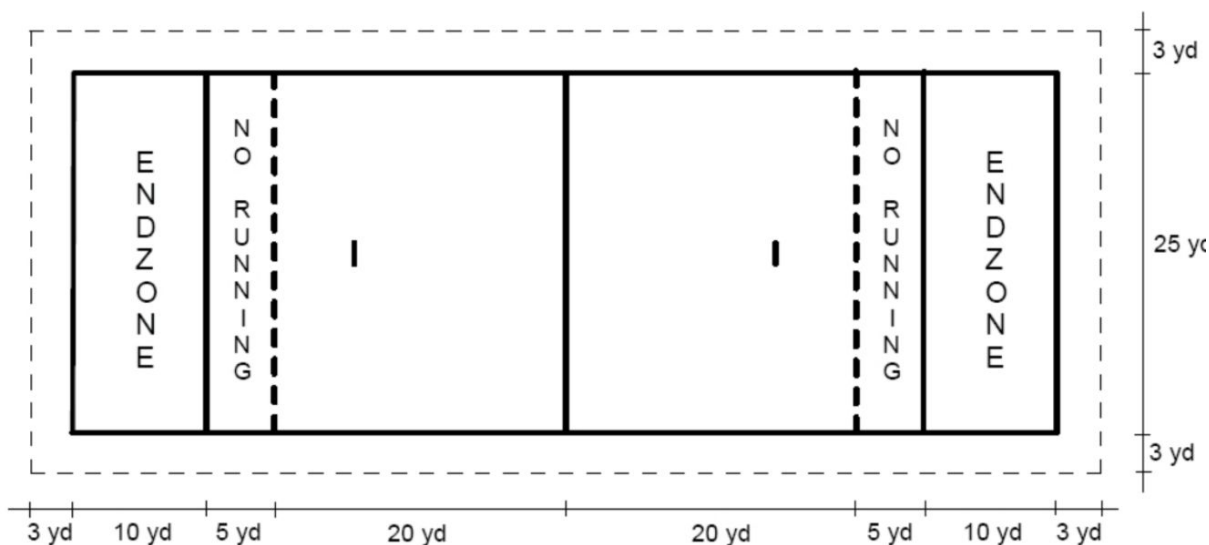
Alle anderen Regeln sind Verhaltensregeln und dürfen nicht verändert werden.

Das Spielfeld

Das Feld ist ein rechteckiges Gebiet mit den im Diagramm dargestellten Abmessungen und Linien.

Feldabmessungen

Länge 45,74m (50 Yards), zusätzliche Endzonen 9,15m (10 Yards), Breite 22,90m (25 Yards). Der erforderliche Raum für ein Feld ist 69,55m (76 Yards) x 28,40m (31 Yards).



Die Maße sind von den inneren Rändern der Linien genommen (die Goal Line ist ein Teil der Endzone).

Die Breite der Linien soll 10 cm betragen. Die Linie, welche die No Running Zone kennzeichnet, soll gestrichelt sein.

Die Markierung für den 2 Punkt-Versuch ist 11 m (12 Yards) von der Goal Line entfernt in der Mitte des Feldes mit einer Breite von 1 m.

Das Sicherheitsgebiet ist der Bereich 2,75 m (3 Yards) außerhalb der Seiten- und Endlinien. Das Sicherheitsgebiet braucht nicht gekennzeichnet zu werden. Wenn zwei Felder nebeneinander liegen, ist die minimale Entfernung zwischen den Feldern 5,50 m.

Feldausrüstung

An den Ecken der 8 Kreuzungen der Seitenlinien mit den Goal Lines und Endlinien sollen Pylonen oder Abdeckscheiben platziert werden.

Darüber hinaus können Abdeckscheiben an den Kreuzungen der Seitenlinien mit der Mittellinie und den Linien der No Running Zone platziert werden.

Ein Down-Indikator soll 1,80 m außerhalb einer der Seitenlinie verwendet werden.

Ein sichtbares Score Board soll in der Nähe des Felds verwendet werden.

ABSCHNITT 1. Allgemeine Bestimmungen

ARTIKEL 1. Das Spiel

Das Spiel wird zwischen 2 Mannschaften von jeweils nicht mehr als 5 Spielern auf einem rechteckigen Feld und mit einem regulären Ball gespielt. Details zum Feld stehen unter Das Spielfeld. Die Mannschaftsaufstellungen bestehen in einem internationalen Spiel aus einem Maximum von 12 Spielern (5 Feldspieler, 7 Ersatzspieler).

In Deutschland ist die Gesamtspieleranzahl auf 15 Spieler begrenzt (5 Feldspieler, 10 Ersatzspieler). Eine Mannschaft kann mit einem Minimum von 4 Feldspielern spielen. Wenn weniger als 4 Feldspieler verfügbar sind, wird das Spiel gegen die Mannschaft gewertet, welche außer Stande ist mehr als 4 Spieler zu stellen. Eine Mannschaft darf in internationalen Spielen nur aus Spielern des selben Geschlechts bestehen.

ARTIKEL 2. Sieger und finales Ergebnis

Jede Mannschaft erhält die Gelegenheit, den Ball durch Lauf- oder Passspielzüge über die Goal Line der anderen Mannschaft zu befördern. Den Mannschaften werden Punkte gemäß der Regel zuerkannt und die Mannschaft, die am Ende des Spiels einschließlich Extraperioden die meisten Punkte erzielen konnte, ist der Sieger des Spiels.

ARTIKEL 3. Aufsicht

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

ARTIKEL 4. Trainer und Mannschaftskapitäne

Jede Mannschaft nennt den Schiedsrichtern maximal 2 Spieler als Mannschaftskapitäne und maximal 2 Trainer.

ABSCHNITT 2. Der Ball

ARTIKEL 1. Spezifikationen

Der Spielball ist ein neuer oder fast neuer Ball aus Leder von regulärer Größe, Gewicht und Druck. Der Ball darf in keiner Weise verändert werden. Jede Mannschaft kann ihren eigenen regelgerechten Ball verwenden.

ARTIKEL 2. Spezielle Größen

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

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

ABSCHNITT 3. Ausrüstung

ARTIKEL 1. Legale Ausrüstung

Spieler von gegnerischen Mannschaften sollen Trikots tragen, deren Farben sich unterscheiden.

Wenn zwei Mannschaften ähnliche Trikots tragen, hat das Heimteam die Wahl, welche Mannschaft ihre Trikots wechseln muss.

- a. Spieler einer Mannschaft sollen Trikots derselben Farbe und Designs tragen. Die Trikots müssen den Oberkörper bedecken und in die Hose gesteckt sein. Sie müssen auf dem Rücken mit arabischen Ziffern (Mindesthöhe 15 cm) versehen sein, die sich vom Trikot abheben. Alle Spieler einer Mannschaft müssen unterschiedliche Zahlen von 1 bis 99 haben. Die Trikots dürfen nicht getaped oder auf andere Weise zusammengebunden sein.
- b. Die Spieler einer Mannschaft sollen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs tragen, die keine Taschen, Pressknöpfe oder Sicherheitsklammern aufweisen. Die Spieler dürfen ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen.
- c. Die Spieler einer Mannschaft sollen enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp-Flaggen tragen. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten seiner Hüfte sitzt. Die 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 keinsten Weise durch das Trikot des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen dürfen nur eine Farbe haben, die sich von allen Farben der getragenen Shorts oder Hose unterscheiden muss. Spieler, die mit manipulierten Flaggen am Spiel teilnehmen, werden disqualifiziert.
- d. Alle Spieler müssen einen Mundschutz in einer sichtbaren Farbe tragen und kein Teil des Mundschutzes darf mehr als 0,5 Inch (1,25 cm) aus dem Mund hervorstehen.

ARTIKEL 2. Illegale Ausrüstung

- a. Schuhe mit längeren Stollen als 1,25 cm (0,5 Inch), scharfen Spitzen (Spikes) oder aus metallischem Material.
- b. Jede Art von Schulterpad, Helm oder Kopfbedeckung (Kappen, Motorradhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder ähnlich).
- c. Jede Art von Schützern welche andere Spieler gefährden können (z.B. Schulter Pads, Orthesen mit scharfen Kanten).
- d. Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen oder Brillen, die aus nicht bruchsicherem Material gefertigt sind.
- e. Schmuck (muss entfernt oder völlig abgedeckt werden).
- f. Trikotweiterung wie Handtücher oder Handwärmer
- g. Klebendes Material, Farbe, Fett oder jede andere schlüpfrige Substanz, die auf die Ausrüstung oder auf einem Spieler angebracht ist. Kleidung oder Ausrüstung die den Ball oder einen Gegner vortäuscht.
- h. Jegliche elektronischen, mechanischen oder anderen Signalgeräte zum Zweck der Kommunikation mit einem Trainer.

ARTIKEL 3. Trainerzertifikat

Vor dem Spiel soll der Haupttrainer den Schiedsrichtern die Mannschaftsaufstellung mitteilen und bestätigen, dass alle Spieler die erforderliche, legale Ausrüstungen tragen und informiert wurden, was illegale Ausrüstung darstellt.

ABSCHNITT 1. Gebiete und Linien

ARTIKEL 1. Das Feld

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

ARTIKEL 2. Spielfeld

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

ARTIKEL 3. Endzonen

Die Endzonen sind die 10-Meterzonen an beiden Enden des Spielfelds zwischen den Endlinien und den Goal Lines.

ARTIKEL 4. No Running Zone

Die No Running Zones sind die 5-Meterzonen an beiden Enden des Spielfelds vor den Goal Lines.

ARTIKEL 5. Goal Lines

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

ARTIKEL 6. Mittellinie

In der Mitte zwischen den Goal Lines befindet sich die Mittellinie. Die Line to Gain für eine neue Serie ist in der Mitte des Spielfeldes (d.h. in der Mitte der Mittellinie) kurz Mitte genannt.

ARTIKEL 7. In-Bounds, Out-of-Bounds

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

ARTIKEL 8. Mannschaftszone

Die Mannschaftszone befindet sich außerhalb der Sicherheitszone und zwischen den No-Running-Linien entlang der Seitenlinie.

ABSCHNITT 2. Mannschafts- und Spielerbezeichnungen

ARTIKEL 1. Offense und Defense

Die angreifende Mannschaft (Offense) ist die Mannschaft, die den Ball durch einen Snap ins Spiel bringt. Die gegnerische Mannschaft ist die verteidigende Mannschaft (Defense).

ARTIKEL 2. Snapper

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

ARTIKEL 3. Quarterback

Der Quarterback ist der Offense-Spieler, der nach dem Snap als erstes in Ballbesitz kommt.

ARTIKEL 4. Passer

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

ARTIKEL 5. Runner

Der Runner ist ein Spieler, der sich im Besitz eines Live Ball befindet.

ARTIKEL 6. Blitzler

Der Blitzler ist ein Defense-Spieler, der vor dem Snap mit jedem Körperteil 7 Yard oder mehr von der Scrimmage Line entfernt ist und nach dem Snap und sofort nach dem Snap des Balls auf den Quarterback zuläuft.

Blitzler erhalten Right of Way, wenn sie wenigstens, während der letzten Sekunde vor dem Snap, eine Hand deutlich über den Kopf heben. Es gibt keine weiteren Anforderungen an einen Spieler, um Right of Way einzufordern.

Ein Spieler darf unter den oben beschriebenen Bedingungen auch blitzen, ohne dass er Right of Way einfordert.

Der Blitzler muss direkt nach dem Snap, schnell und in einer geraden Linie auf den Punkt zu laufen, an dem der Quarterback den Snap erhalten hat. Wenn der Blitzler langsam läuft, einen anderen Punkt anvisiert oder während des Laufens die Richtung ändert, verliert er sein Right of Way.

ARTIKEL 7. Spieler Out-of-Bounds

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

ARTIKEL 8. Disqualifizierte Spieler

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

ARTIKEL 9. Heimmannschaft

Wenn beide Mannschaften auswärts spielen oder auf Turnieren (mehr als 2 Teams), ist die zuerst aufgeführte Mannschaft die Heimmannschaft und als zweites aufgeführte Mannschaft die Gastmannschaft.

ABSCHNITT 3. Down, Scrimmage und Spiel

ARTIKEL 1. Down

Ein Down ist ein Teil des Spiels, der mit einem legalen Snap beginnt, nachdem der Ball freigegeben wurde. Das Down endet, sobald der Ball das nächste Mal dead wird. Die Zeit zwischen den Downs, "Between downs" genannt, ist der Zeitraum, in dem der Ball dead ist. Ein Spielzug ist das Spielgeschehen zwischen den 2 Mannschaften während eines Down.

ARTIKEL 2. Scrimmage Line

Nachdem der Ball freigegeben wurde, ist die Scrimmage Line für die jeweilige Mannschaft die Meterlinie und ihre vertikale Ebene, die durch den Punkt des Balls verläuft, der sich am nächsten an der eigenen Endzone befindet. Sie erstreckt sich bis zu den Seitenlinien.

Ein Spieler hat die Scrimmage Line überquert, wenn sich irgendein Teil seines Körpers jenseits der eigenen Scrimmage Line befunden hat.

ARTIKEL 3. Vorwärtspassspielzug

Ein legaler Vorwärtspassspielzug ist das Intervall zwischen dem Snap und dem Moment, in dem ein legaler Vorwärtspass jenseits der Scrimmage Line gefangen oder abgefangen wird. Ebenso ist jeder hinter der Scrimmage Line geworfene Vorwärtspass ein Vorwärtspassspielzug, der von der Defense berührt oder unvollständig wird.

ARTIKEL 4. Laufspielzug

Ein Laufspielzug ist jede Live-Ball-Aktion, die kein Vorwärtspassspielzug ist. Vollständige Pässe hinter der Scrimmage Line sind erlaubt und sind Laufspielzüge.

ABSCHNITT 4. Der Ball Live oder Dead

ARTIKEL 1. Live Ball

Ein Live Ball ist ein Ball im Spiel. Ein Pass, der den Boden noch nicht berührt hat, ist ein Live Ball im Flug.

ARTIKEL 2. Dead Ball

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

ARTIKEL 3. Ball ist Ready for Play

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

ABSCHNITT 5. Vorwärts, jenseits und Forward Progress

ARTIKEL 1. Vorwärts, jenseits

Vorwärts, jenseits oder nach vorne bezeichnen, bezogen auf die jeweilige Mannschaft, die Richtung zur gegnerischen Endzone. Rückwärts und hinter beziehen sich auf die Richtung zu der Endzone der Mannschaft.

ARTIKEL 2. Forward Progress

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

ABSCHNITT 6. Spots

ARTIKEL 1. Enforcement Spot

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

ARTIKEL 2. Dead Ball Spot

Der Dead Ball Spot ist der Punkt, an dem der Ball dead wird.

ARTIKEL 3. Spot of the Foul

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

ARTIKEL 4. Out-of-Bounds Spot

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

ABSCHNITT 7. Foul, Strafe und Violation

ARTIKEL 1. Foul

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

ARTIKEL 2. Strafe

Eine Strafe ist eine durch die Regel festgelegte Sanktion gegen eine Mannschaft, welche ein Foul begangen hat. Die Strafe kann eine oder mehrere der nachfolgenden Möglichkeiten enthalten: Distanzverlust, Down-Verlust, automatisches First Down oder Disqualifikation. Wenn die Strafe einen Down-Verlust beinhaltet, zählt das Down als eines der 4 in dieser Serie.

ARTIKEL 3. Violation

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

ARTIKEL 4. Loss of Down

Loss of Down ist eine Abkürzung für *Verlust des Rechts, ein Down zu wiederholen*.

ABSCHNITT 8. Shift, Motion

ARTIKEL 1. Shift

Ein Shift ist ein gleichzeitiger Positionswechsel von zwei oder mehr Offense Spielern zwischen der

Ballfreigabe und dem Snap.

ARTIKEL 2. Motion

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

ABSCHNITT 9. Umgang mit dem Ball

ARTIKEL 1. Hand Off

Ein Hand Off ist die erfolgreiche Übergabe des Balls von einem Spieler zu einem Mitspieler, ohne den Ball zu werfen.

Ein Fake Hand Off ist das glaubwürdige Vortäuschen den Ball einem Mitspieler zu übergeben. Ein angetäuschter Pass (Pump Fake) ist kein Fake Hand Off.

ARTIKEL 2. Pass

Ein Pass ist jedes absichtliche Werfen des Balls in eine beliebige Richtung. Ein Pass beginnt mit dem Loslassen des Balls, nachdem dieser während einer absichtlichen Bewegung der Hand oder des Arms sicher kontrolliert wurde.

Ein Pass bleibt solange ein Pass, bis er durch einen Spieler gefangen und damit vollständig, abgefangen oder dead wird.

ARTIKEL 3. Fumble

Ein Fumble ist jede Aktion, außer einem Pass oder einem erfolgreichen Hand Off, aus der ein Verlust des Ballbesitzes eines Spielers resultiert.

Ein Fumble ist nur möglich, nachdem ein Spieler Ballbesitz erlangt hat.

ARTIKEL 4. Ballbesitz

Ballbesitz bedeutet festes Halten oder Kontrollieren eines Live Ball.

ARTIKEL 5. Wegschlagen

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

ARTIKEL 6. Kicken

Kicken ist das absichtliche Wegtreten des Balls mit dem Knie, dem Schienbein oder dem Fuß und ist verboten.

ABSCHNITT 10. Pässe

ARTIKEL 1. Vorwärts- und Rückwärtspässe

Ein Vorwärtspass wird durch den Punkt bestimmt, an dem der Ball zuerst irgend etwas jenseits des Punktes berührt, von dem aus er geworfen wurde. Alle anderen Pässe sind Rückwärtspässe. Dies gilt auch für Seitpässe (parallel zur Scrimmage Line).

Ein Snap wird zum Rückwärtspass, wenn der Snapper den Ball loslässt, auch wenn er aus der Hand des Snappers rutscht.

ARTIKEL 2. Überqueren der Scrimmage Line

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

ARTIKEL 3. Catch, Interception

Ein Catch (Fangen) ist die feste Inbesitznahme (herstellen von Ballbesitz) eines fliegenden Live Ball. Eine Interception (Abfangen) ist das Fangen eines gegnerischen Passes. Ein Spieler, der mit seinen Füßen den Boden verlässt, um einen Ball zu fangen oder abzufangen, muss den Ball fest im Besitz haben, wenn er den Boden In-Bounds mit einem beliebigen Teil seines Körpers berührt und den Ballbesitz aufrechterhalten, wenn er während des Prozess des Fangens den Boden berührt, damit der Pass oder die Interception complete (vollständig) ist. Falls der Spieler die Kontrolle über den Ball verliert oder der Ball den Boden berührt, bevor der Pass vollständig ist, ist es kein Catch und der Pass ist unvollständig.

ARTIKEL 4. Sack

Ein Sack ist das Ziehen der Flagge des Quarterback, der in Besitz eines Live Ball ist. Ein Spieler ist in Besitz eines Live Ball, bis er diesen abgegeben oder geworfen hat.

ABSCHNITT 11. Holding, Blocken, Kontakt und Tackeln

ARTIKEL 1. Holding

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

ARTIKEL 2. Blocken

Blocken ist das Behindern eines Gegners ohne Kontakt, indem man sich in seinen Weg bewegt. Ein Offense-Spieler, der sich in die Linie zwischen einem Defense-Spieler und dem Runner oder in den Weg des Blitzers bewegt, blockt.

Ein Spieler der still steht (mit dem Right of Place) blockt nicht, selbst wenn er sich zwischen dem Runner und dem Gegenspieler oder im Weg des Blitzers befindet.

ARTIKEL 3. Kontakt

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

ARTIKEL 4. Ziehen der Flaggen

Ein Flag Pull ist das Entfernen einer oder mehrerer Flaggen eines Gegners mit den Händen.

ARTIKEL 5. Flag Guarding

Ein Flag Guarding ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen Teils seines Körpers (Hand, Ellenbogen oder Bein) oder des Balls zu verhindern. Das Vorbeugen des Oberkörpers sowie das Ausstrecken der Hand, mit oder ohne Ball, in Richtung des Gegenspielers, um das Erreichen der Flagge zu erschweren, ist ebenfalls Flag Guarding.

ABSCHNITT 12. Springen, Diving, Spinning

ARTIKEL 1. Springen

Springen ist der Versuch des Läufers, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem er im Vergleich

zu normalem Laufen zusätzliche Höhe gewinnt.

ARTIKEL 2. Diving

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

ARTIKEL 3. Spinning

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

ABSCHNITT 13. Right of Place, Right of Way

ARTIKEL 1. Right of Place

Right of Place wird einem still stehenden Spieler zuerkannt. Gegner müssen den Kontakt vermeiden. Still stehend bedeutet an seinem Platz mit einer normalen Körperhaltung zu verharren und sich in keine Richtung zu bewegen.

Wenn ein Spieler an seinem Standort springt, um einen Pass zu werfen, zu fangen oder dem Gegner eine Flagge zu ziehen, verliert er nicht sein Right of Place.

Right of Place ist höher zu bewerten als Right of Way, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ARTIKEL 2. Right of Way

Right of Way wird einem sich bewegenden Spieler zuerkannt, der mit normaler Körperhaltung eine Bewegungsrichtung hergestellt hat und diese nicht verändert.

Ein Spieler mit Right of Way hat eine höhere Priorität, als alle anderen Spieler, außer denen mit Right of Place, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ABSCHNITT 1. Beginn jeder Periode

ARTIKEL 1. Erste Halbzeit

Jede Mannschaft muss dem Referee maximal 2 Trainer und maximal 2 Mannschaftskapitäne mitteilen.

3 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn muss der Referee in der Spielfeldmitte in Anwesenheit der Mannschaftskapitäne beider Mannschaften eine Münze werfen (Coin Toss), wobei er vor dem Wurf der Münze den Mannschaftskapitän des Gastteams anweist, seine Wahl zu treffen.

Der Gewinner des Coin Toss hat die Möglichkeit den Ball entweder in der ersten oder in der zweiten Halbzeit durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel zu bringen. Falls der Gewinner die erste Halbzeit wählt, bestimmt die andere Mannschaft, welche Endzone sie zuerst verteidigen will.

Falls der Gewinner die zweite Halbzeit wählt, wählt er zusätzlich welche Endzone er zuerst verteidigen möchte und die gegnerische Mannschaft bringt den Ball ins Spiel.

Es gibt keine Kick Offs.

ARTIKEL 2. Zweite Halbzeit

Während der zweiten Halbzeit müssen die Mannschaften die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen, die sie in der ersten Halbzeit nicht verteidigt haben. Die Mannschaft, die den Ball nicht in der ersten Halbzeit ins Spiel gebracht hat, bringt den Ball durch einen Snap an der eigenen 5-Meterlinie ins Spiel.

ARTIKEL 3. Extraperioden und Tiebreaker

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

- a. Nach einer 2 Minuten Pause soll der Referee in der Spielfeldmitte einen Coin Toss, wie zu Beginn des Spiels, durchführen.
- b. Der Gewinner des Coin Toss wählt für jede folgende Extraperiode, ob er mit Offense oder Defense beginnt. Falls der Gewinner mit der Offense startet, wählt die andere Mannschaft, welche Endzone sie verteidigt. Falls der Gewinner mit der Defense startet, wählt er zusätzlich, welche Endzone er verteidigt.
- c. Es werden keine Team-Timeouts gewährt.
- d. Die erste Extraperiode besteht aus zwei Serien, wobei jede Mannschaft den Ball jeweils durch einen Snap an der Mittellinie für eine Serie von Downs ins Spiel bringt, es sei denn die Defense erzielt während einer Serie, außer bei einem Try, Punkte.
- e. Jedes Team behält während einer Serie den Ball solange, bis es punktet (inklusive Extrapunkten) oder erfolglos ist. Der Ball bleibt nach einem Mannschaftsballbesitzwechsel live bis er für dead erklärt wird. Auch bei einem weiteren Mannschaftsballbesitzwechsel endet die Serie.
- f. Wenn nach der ersten Extraperiode (mit 2 Serien) der Spielstand immer noch unentschieden ist, werden die folgenden Extraperioden als 1-Punkt-Try von der 5-Meterlinie ausgespielt. Die Extraperioden enden, sobald der Spielstand nach einer Extraperiode nicht mehr unentschieden ist oder die Defense während der ersten Serie punktet.
- g. Die Mannschaft, die während der regulären Spielzeit und den Extraperioden die größere Anzahl an Punkten erzielt, wird zum Gewinner erklärt.

ARTIKEL 4. Turnier Tiebreaker-System

Wenn 2 oder mehr Mannschaften in einem Turnier das gleiche prozentuale Verhältnis (Siege/Unentschieden/Niederlagen) haben, wird in den folgenden Schritten die Reihenfolge der Teams bestimmt:

1. Direkter Vergleich, falls jede Mannschaft gegen jede andere gespielt hat
2. Punktedifferenz im direkten Vergleich, falls jede Mannschaft gegen jede andere gespielt hat
3. Erzielte Punkte im direkten Vergleich, falls jede Mannschaft gegen jede andere gespielt hat
4. Gesamte Punktedifferenz
5. Gesamte erzielte Punkte
6. Münzwurf

ABSCHNITT 2. Spielzeit

ARTIKEL 1. Länge des Spiels und Pausen

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

ARTIKEL 2. Verlängerung der Spielzeit

Eine Periode muss verlängert werden, bis ein Down gespielt wird, in dem sich kein Live Ball Foul ereignet, für das die Strafe angenommen wird. Wenn während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, sich aufhebende Fouls ereignen, wird das Down wiederholt.

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

[Zeichen: End of Period, S14]

ARTIKEL 3. Zeitnahmevorrichtung

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

ARTIKEL 4. Starten der Uhr

Wenn die Spielzeituhr durch die Regeln angehalten wird, muss sie wieder gestartet werden, wenn der Ball legal gesnappt wird.

Ausnahme: Die Spielzeituhr startet auf Ballfreigabe, wenn sie nach Ermessen des Referee angehalten wurde. AR 3-2-4-I bis III

ARTIKEL 5. Anhalten der Uhr

Die Spielzeituhr muss angehalten werden, wenn eine Periode endet, wenn ein Team-Timeout genommen wird, bei einem Verletzungs-Timeout sowie nach Ermessen des Referee. Während der letzten 2 Minuten jeder Periode muss die Uhr angehalten werden wenn:

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

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

ABSCHNITT 3. Timeouts

ARTIKEL 1. Wie zu belasten

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

ARTIKEL 2. Mannschafts-Timeouts

Ein Schiedsrichter muss ein Mannschafts-Timeout gewähren, wenn es von einem Trainer oder einem Spieler In-Bounds verlangt wird, während der Ball dead ist. Jede Mannschaft hat das Recht auf zwei Mannschafts-Timeouts während jeder Halbzeit. Diese können nicht in die nächste Periode übertragen werden.

ARTIKEL 3. Verletzungs-Timeout

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

ARTIKEL 4. Länge eines Timeout

Ein Mannschafts-Timeout darf 90 Sekunden nicht überschreiten (inklusive der 25 Sekunden nach der Ballfreigabe).

30 Sekunden vor Ablauf eines Mannschafts-Timeouts informiert der Referee beide Mannschaften und gibt den Ball 5 Sekunden später frei (R 3-3-5).

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

ARTIKEL 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

Sofern keine sichtbare Spielzeituhr als offizielle Zeitnahmevorrichtung verwendet wird, muss der Referee in jeder Halbzeit beide Trainer unterrichten, wenn der Ball dead wird und noch 2 oder weniger Minuten Spielzeit verbleiben. Hierfür wird die Spielzeituhr nicht gestoppt.

ABSCHNITT 1. Live Ball - Dead Ball

ARTIKEL 1. Dead Ball wird zum Live Ball

Für das nächste Down wird der Ball mittig zwischen den beiden Seitenlinien auf der Linie, an der der Ball im letzten Down dead wurde, zu der eine Strafe ihn brachte oder eine neue Serie startet, ins Spiel gebracht.

Nachdem ein Dead Ball freigegeben ist, wird er durch einen legalen Snap zum Live Ball.

Wird der Ball gesnapt bevor er freigegeben ist oder wird er illegal gesnapt, bleibt dieser dead.

Bei einem Foul vor dem Snap bleibt der Ball dead.

ARTIKEL 2. Live Ball wird zum Dead Ball

Ein Live Ball wird dead und ein Schiedsrichter pfeift ab, wenn:

- a. Der Ball etwas außerhalb des Spielfeldes berührt.
- b. Der Runner Out-of-Bounds geht.
- c. Der Runner mit irgendwas außer seinen Händen und Füßen den Boden berührt.
- d. Der Runner vortäuscht, dass er mit dem Knie auf den Boden geht.
- e. Ein Pass oder Fumble den Boden berührt.
- f. Ein Mitspieler des Spielers den Ball fängt, der gefumbelt hat.
- g. Ein Spieler, der weniger als 2 Flaggen hat, in Ballbesitz kommt.
- h. Die Flaggen eines Spielers in Ballbesitz nicht korrekt sitzen und der Spieler dafür verantwortlich ist.
- i. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Extrapunktversuch erzielt wurde.
- j. Ein Foul erfolgt, dass den Ball dead werden lässt.

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

ABSCHNITT 1. Eine Serie begonnen, unterbrochen, erneuert

ARTIKEL 1. Eine Serie zuerkannt

Eine Serie von 4 aufeinanderfolgenden Downs wird der Mannschaft zuerkannt, welche den Ball als nächstes durch einen Snap zu Beginn einer Halbzeit ins Spiel bringt, sowie nach einem Touchdown, Touchback oder nach dem Wechsel des Mannschaftsballbesitzes.

Eine neue Serie wird der Offense zuerkannt, wenn:

- a. Sie erstmalig in der Serie (nach der Durchführung jedes Live Ball Fouls) legal jenseits der Mittellinie in Ballbesitz sind, wenn der Ball für dead erklärt wird. Wenn eine Strafe den Ball wieder hinter die Mittellinie bringt, kann kein neues First Down zuerkannt werden.
- b. Eine angenommene Strafe einen neuen Ersten Versuch beinhaltet.

Eine neue Serie wird der Defense an ihrer eigenen 5 Meter Linie zuerkannt, wenn die Offense nach 4 Versuchen kein neues First Down erreicht hat.

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

ABSCHNITT 2. Down und Ballbesitz nach einer Strafe

ARTIKEL 1. Foul vor einem Team Ballbesitzwechsel

Bei einer Strafe, die sich während eines Downs und vor einem Mannschaftsballbesitzwechsel 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 Mittellinie.

ARTIKEL 2. Fouls nach einem Mannschaftsballbesitzwechsel

Wird eine Strafe für ein Foul akzeptiert, das sich nach dem Mannschaftsballbesitzwechsel während eines Downs ereignet, so gehört der Ball dem Team, welches sich in Ballbesitz befand, als das Foul sich ereignete.

Das nächste Down ist ein First Down.

ARTIKEL 3. Strafe abgelehnt

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

ARTIKEL 4. Fouls zwischen den 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 Mittellinie 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.

ARTIKEL 1. Illegaler Kick

Ein Runner darf den Ball nicht absichtlich kicken, dieses Foul lässt den Ball dead werden [Foul: Illegal Kicking, S19]. AR 6-1-1-I

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Spot of Foul als Dead Ball Foul.

ABSCHNITT 1. Das Scrimmage**ARTIKEL 1. Freigabe des Balls**

- a. Kein Spieler darf den Ball ins Spiel bringen bevor dieser freigegeben wurde [Zeichen: Ready for Play, S1]. [Foul: Illegal Snap, S19]
- b. Der Ball muss innerhalb von 25 Sekunden ins Spiel gebracht werden, nachdem der Referee ihn freigegeben hat. [Foul: Delay of Game, S21]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

ARTIKEL 2. Starten mit dem Snap

Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, darf er den Ball nicht anheben, vorwärts bewegen oder den Start des Snaps simulieren.

Vor dem Snap muss sich die Längsachse des Balls im rechten Winkel zur Scrimmage Line befinden. Ein legaler Snap ist eine Übergabe oder ein Zurückwerfen des Balls durch eine schnelle und gleichmäßige Bewegung mit einer oder beiden Händen vom Boden aus, wobei der Ball die Hand/die Hände des Snappers durch diese Bewegung tatsächlich verlassen muss. Der Snap muss nicht durch die Beine des Snappers gehen. [Foul: Illegal Snap, S19]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

ARTIKEL 3. Anforderungen an die Offense

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

- a. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat und bevor der Ball gesnapt wurde, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden. [Foul: Encroachment, S19]
- b. Kein Offense-Spieler darf einen False Start begehen oder eine Bewegung durchführen, die den Start des Downs antäuscht. [Foul: False Start, S19]

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

- c. Alle Spieler der Offense müssen sich für mindestens eine Sekunde stationär in ihrer Position befinden, bevor der Ball gesnapt wird oder eine Motion beginnt. [Foul: Illegal Shift, S19]
- d. Wenn der Snap beginnt, kann ein Spieler in Bewegung sein, aber nicht in Richtung der gegnerischen Endzone. [Foul: Illegal Motion, S19]
- e. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Scrimmage Line überqueren, außer er hat den Ball abgeben und zurück erhalten. [Foul: Illegal Run Play, S19] AR 7-1-3-I bis III
- f. Wenn der Ball sich beim Snap auf oder jenseits der 5-Meterlinie an der gegnerischen Endzone (No Running Zone) befindet, muss die Offense ein Vorwärtspassspielzug spielen. Wenn dem Quarterback oder dem Runner eine Flagge hinter der Scrimmage Line gezogen wird, bevor ein Vorwärtspassspielzug gespielt wurde, ist dies kein Foul für Laufen in der No Running Zone. [Foul: Illegal Run Play, S19] AR 7-1-3-IV

Strafe: 5 Meter, durchgeführt von der Scrimmage Line

- g. Der Quarterback hat 7 Sekunden Zeit den Ball zu werfen oder einen Hand Off durchzuführen, nachdem er den Snap erhalten hat. Nach Ablauf der Zeit wird der Ball an der Scrimmage Line dead. [Foul: Delay of Pass, S21]

Strafe: Loss of Down an der Scrimmage Line [Zeichen: Loss of Down, S9]

ARTIKEL 4. Anforderungen an die Defense

- a. Bevor der Ball gesnapt wird, müssen sich alle Spieler innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden. [Foul: Offside, S18]
- b. Nachdem der Ball freigegeben wurde, darf kein Defense-Spieler den Ball berühren, bis der Snap durchgeführt wird. [Foul: Offside, S18]
- c. Kein Spieler darf Worte oder Signale verwenden, welche die Gegner verwirren können, während diese sich bereit machen, den Ball ins Spiel zu bringen. [Foul: Disconcerting Signals, S18]
- d. Maximal 2 Blitzler dürfen ihr Right of Way anmelden. Wenn ein Blitzler ein illegales Signal gibt oder mehr Spieler ihre Hand gleichzeitig gehoben halten, ist das Signal ungültig. [Foul: Illegal Blitzler Signal, S18] AR 7-1-4-II bis IV
- e. Ein Spieler, der weniger als 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt ist, darf seine Hand nicht heben um vorzutäuschen, dass er ein Blitzler ist. [Foul: Illegal Blitzler Signal, S18] AR 7-1-4-V

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot.

- f. Alle Blitzler dürfen die Scrimmage Line überqueren während der Ball live ist und bevor der Quarterback den Ball losgelassen hat. Alle anderen Defense-Spieler müssen hinter ihrer Scrimmage Line verbleiben, bis der Ball übergeben oder geworfen, beziehungsweise die Ballübergabe angetäuscht wurde. [Foul: Illegal Blitz, S18]

Strafe: 5 Meter, der Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt von der Scrimmage Line

ARTIKEL 5. Umgang mit dem Ball

Die Offense darf den Ball hinter der Scrimmage Line mehrfach übergeben.

- a. Kein Spieler darf den Ball an seinen Mitspieler übergeben, außer an einen Offense Spieler, der sich hinter seiner Scrimmage Line befindet. [Foul: Illegal Hand Off, S19]
- b. Kein Snapper darf den Ball durch eine Ballübergabe nach vorne zurück erhalten. [Foul: Illegal Hand Off, S19]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot

ABSCHNITT 2. Pass und Fumble

ARTIKEL 1. Rückwärtspass

Ein Runner darf jederzeit den Ball zurückwerfen, solange er hinter seiner Scrimmage Line ist und es vorher keinen Ballbesitzwechsel gab. [Foul: Illegal Backward Pass, S35] AR 7-2-1-I bis II

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Loss of Down wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul [Zeichen: Loss of Down, S9]

ARTIKEL 2. Vollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass oder Fumble, der von einem berechtigter Spieler im Spielfeld gefangen wird, gilt als vollständig und bleibt im Spiel, außer er ist in der gegnerischen Endzone gefangen oder ein Mitspieler fängt den Fumble. AR 7-2-2-I bis IV

ARTIKEL 3. Unvollständiger Pass

Jeder Pass ist unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt, während er nicht von einem Spieler kontrolliert wird. Er ist ebenfalls unvollständig wenn ein Spieler den Ball fängt, während er nicht den Boden berührt, und sein erster Fuß auf oder außerhalb der Außenlinie aufkommt [Zeichen: Incomplete Pass, S10].

Wenn ein Vorwärtspass nicht vollständig ist, gehört er der werfenden Mannschaft an der vorherigen Scrimmage Line, dies ist der Dead Ball Spot.

Wenn ein Rückwärtspass unvollständig ist, gehört der Ball der passenden Mannschaft an dem Punkt, wo der Ball letztmalig kontrolliert wurde. Dies ist der Dead Ball Spot.

ARTIKEL 4. Fumble

Wenn ein Fumble den Boden berührt oder von einem Mitspieler des Runners berührt wird, wird der Ball dead und gehört der Mannschaft, die gefumbelt hat, am Punkt des letzten Ballbesitzes. Dies ist der Dead Ball Spot. AR 7-2-4-I

ARTIKEL 5. Illegal Touching

Alle Spieler, die sich In-Bounds befinden, sind berechtigt den Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. Der Quarterback darf einen Pass nur fangen, wenn der Ball von einem anderen Spieler vorher berührt wurde.

Kein Offense-Spieler, der selbständig das Spielfeld während eines Downs verlässt, darf einen Pass im Spielfeld oder in der Luft berühren. Wenn der Offense-Spieler vom Gegner gezwungen wurde das Spielfeld zu verlassen und sofort wieder versucht das Spielfeld oder die Endzone zu betreten, bleibt er berechtigt einen Ball zu fangen. [Foul: Illegal Participation, S22]

Strafe: Loss of Down an der Scrimmage Line [Zeichen: Loss of Down, S9]

ABSCHNITT 3. Vorwärtspass

ARTIKEL 1. Legaler Vorwärtspass

Ein Spieler darf einen Vorwärtspass während jedem Scrimmage Down werfen, bevor der Mannschaftsballbesitz wechselt, vorausgesetzt der Pass wird von einem Punkt hinter der Scrimmage Line geworfen. AR 7-3-1-I bis IV

ARTIKEL 2. Illegaler Vorwärtspass

Ein Vorwärtspass ist illegal [Foul: Illegal Forward Pass, S35]:

- a. Wenn er von einem Offense-Spieler geworfen wird, der sich jenseits der Scrimmage Line befindet, wenn er den Ball loslässt.
- b. Wenn er geworfen wird, nachdem der Runner jenseits der Scrimmage Line war.
- c. Wenn es der zweite Vorwärtspass der Offense während des gleichen Downs ist.
- d. Wenn er innerhalb eines Downs nach einem Mannschaftsballbesitzwechsel geworfen wurde.

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Loss of Down falls von der Offense vor einem Mannschaftsballbesitzwechsel, durchgeführt vom Spot of Foul. [Zeichen: Loss of Down, S9]

ARTIKEL 3. Pass Interference

Die Regeln zur Pass Interference gelten nur bei einem Down mit einem legalen Vorwärtspass, der die Scrimmage Line überquert. Ein physischer Kontakt ist für eine Behinderung notwendig.

Eine Pass Interference ist ein Kontakt, der den gegnerischen Spieler behindert, während der Ball in der Luft ist.

Es liegt in der Verantwortung des Defense-Spielers den Kontakt mit dem Gegner zu vermeiden. Es ist keine Pass Interference, wenn 2 oder mehr berechnigte Spieler gleichzeitig und angemessen versuchen den Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. Berechnigte Spieler jeder Mannschaft haben das gleiche Recht zum Ball zu gehen. [Foul: Pass Interference, S33]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Loss of Down falls von der Offense begangen. Automatisches First Down falls von der Defense begangen. [Zeichen: Loss of Down, S9] oder [Zeichen: First Down, S8]

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

ABSCHNITT 1. Punktwerte

ARTIKEL 1. Spielzüge mit Punkten

Die Punktwerte für Spielzüge mit Punkten sind:

Touchdown: 6 Punkte [Zeichen: Touchdown, S5]

Erfolgreicher Try von der 5 Meter Linie: 1 Punkt [Zeichen: Try ist gut, S5]

Erfolgreicher Try von der 12 Meter Linie: 2 Punkte [Zeichen: Try ist gut, S5]

Defense Touchdown bei einem Try: 2 Punkte [Zeichen: Try ist gut, S5]

Safety: 2 Punkte (Punkte werden dem Gegner zuerkannt) [Zeichen: Safety, S6]

Safety beim Try: 1 Punkt (Punkt wird dem Gegner zuerkannt) [Zeichen: Safety, S6]

ABSCHNITT 2. Touchdown

ARTIKEL 1. Wie erzielt

Ein Touchdown wurde erzielt, wenn:

- a. Der Ball in Besitz eines Runners die gegnerische Goal Line (Fläche) durchbricht, wobei der Runner vom Spielfeld kommt.
- b. Ein berechtigter Spieler einen Pass in der gegnerischen Endzone fängt.

ABSCHNITT 3. Try Down

ARTIKEL 1. Wie erzielt

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

ARTIKEL 2. Gelegenheit zu Punkten

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

- a. Der Ball wird von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die einen 6-Punkte Touchdown erzielt hat. Wenn ein Touchdown während eines Downs erzielt wird, in dem die Zeit ausläuft, wird der Try ausgespielt. Die punktende Mannschaft hat sich zu entscheiden, ob sie für 1 Punkt oder 2 Punkte gehen werden, bis der Ball freigegeben wird.
- b. Der Try beginnt, wenn der Ball freigegeben ist.
- c. Der Snap wird in der Mitte zwischen den beiden Seitenlinien an der gegnerischen 5 Meter Linie (1 Punkt) oder 12 Meter Linie (2 Punkte) durchgeführt.
- d. Der Try endet, wenn ein Team punktet oder der Ball durch die Regel dead wird.
- e. Strafen führen zu einer Wiederholung des Try oder resultieren in Punkten oder beenden den Try.

Wenn der Try nach einer Strafe wiederholt wird, hat er immer noch den gleichen Punktwert wie vorher. Die Entscheidung für einen 1- oder 2-Punkte-Try kann nicht geändert werden, bevor der Try beendet ist. AR 8-3-2-I bis V

ARTIKEL 3. Nächster Spielzug

Nach einem Try wird der Ball durch den Gegner an dessen 5 Meter Linie ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 4. Safety

Es ist ein Safety wenn:

- a. Der Ball hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass von außerhalb der Endzone, dead wird und die verteidigende Mannschaft dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Eine angenommene Strafe für ein Foul den Ball auf oder hinter der Goal Line der verursachenden Mannschaft belässt. AR 8-4-1-I bis IV

ARTIKEL 1. Snap nach einem Safety

Nach einem Safety wird der Ball durch die punktende Mannschaft an ihrer eigenen 5 Meter Linie, ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 5. Touchback

ARTIKEL 1. Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback wenn:

- a. Der Ball hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass von außerhalb der Endzone, dead wird und die Mannschaft, die diese Endzone angreift, dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Ein Defense-Spieler fängt einen Pass zwischen seiner 5 Meter Linie und der Goal Line ab und der ursprüngliche Antrieb bringt ihn in die Endzone.

ARTIKEL 2. Snap nach einem Touchback

Nach einem Touchback wird der Ball durch die verteidigende Mannschaft an ihrer eigenen 5 Meter Linie, ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 1. Kontaktfouls**ARTIKEL 1. Absichtlicher Kontakt**

- a. Kein Spieler soll einen Gegenspieler oder Schiedsrichter absichtlich berühren.
[Foul: Targeting, S38]
- b. Kein Spieler darf auf einen anderen Spieler treten, springen oder stehen.
[Foul: Illegal Contact, S38]
- c. Kein Spieler darf einen anderen Spieler festhalten. [Foul: Illegal Contact, S38]
- d. Jeder an einem Ort stehende Spieler hat das Right of Place. Der Gegner muss den Kontakt vermeiden. [Foul: Illegal Contact, S38]
- e. Der Runner ist in der Pflicht den Kontakt mit Gegenspielern zu vermeiden.
[Foul: Illegal Contact, S38]
- f. Alle Offense-Spieler haben das Right of Way, solange ein legaler Vorwärtspass noch möglich ist und Defense-Spieler haben den Kontakt zu vermeiden. Sobald der Ball geworfen wurde und sich in der Luft befindet, haben alle Spieler das Recht den Ball zu spielen, wobei dies nicht durch das Zielen auf den Gegenspieler geschehen darf (durch den Gegner durch spielen).
[Foul: Illegal Contact, S38]
- g. Alle Blitzler, die ein legales Signal geben, haben das Right of Way. Offense-Spieler haben den Kontakt zu vermeiden. [Foul: Illegal Contact, S38]
Anmerkung: Auch ohne Kontakt kann es ein Block durch einen Offense-Spieler geben.

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense AR 9-1-1-R-I bis VIII, AR 9-1-1-B-I bis XIV

ARTIKEL 2. Targeting

- a. Kein Spieler soll auf einen anderen Spieler zielen und diesen absichtlich berühren, auch wenn er das Right of Way hat.
- b. Kein Spieler soll versuchen den Ball in Besitz eines Gegenspielers zu attackieren oder dem Runner den Ball wegzunehmen. [Foul: Targeting, S38]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense

ARTIKEL 3. Störung des Spieles

- a. Trainer und Auswechselspieler dürfen in keinster Weise während des Spiels den Ball, Spieler oder die Schiedsrichter stören. [Foul: Game Interference, S38]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense

ABSCHNITT 2. Kontaktlose Fouls

ARTIKEL 1. Unsportliches Verhalten

- a. Das Benutzen abwertender, abfälliger oder beleidigender Wörter und Gesten sowie das Provozieren des Gegners durch Wörter, Gesten oder Geräusche sind verboten. [Foul: Unsportsmanlike Act, S27] AR 9-2-1-I
- b. Es ist unsportlich, wenn der Spieler nach dem Spielzug den Ball absichtlich nicht zum Dead Ball Spot bringt oder ihn am Ende des Spielzuges dort liegen lässt. [Foul: Unsportsmanlike Act, S27]
- c. Es ist unsportlich, wenn ein Spieler eine gezogene Flagge nicht sofort zum Gegner zurück bringt oder sie nicht an dem Ort lässt, wo sie gezogen wurde. Die Spieler sollen vorzugsweise die Flagge zum Gegner zurückbringen. [Foul: Unsportsmanlike Act, S27]

Strafe: 10 Meter, durchgeführt vom Dead Ball Spot als Dead Ball Foul.

ARTIKEL 2. Unfaire Aktionen

- a. Kein Spieler darf einen Gegner blocken. [Foul: Illegal Block, S43]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- b. Der Runner darf nicht springen oder diveden. [Foul: Jumping/Diving, S51]

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Loss of Down falls von der Offense vor einem Mannschaftsballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul. [Zeichen: Loss of Down, S9]

- c. Kein Runner soll Flag Guarding begehen. [Foul: Flag Guarding, S52] AR 9-2-2-I bis IV

Strafe: 5 Meter, ebenfalls ein Loss of Down falls von der Offense vor einem Mannschaftsballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul.

- d. Kein Spieler soll Gegenspielern die Flaggen ziehen, außer dem Runner oder Spielern, die vorgeben der Runner zu sein. [Foul: Illegal Flag Pull, S52] AR 9-2-2-VII bis IX

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- e. Kein Spieler darf absichtlich einen Pass kicken. Das Kicken des Balls ändert nichts am Status des Balls als Pass oder Dead Ball. [Foul: Illegal Kicking a Pass, S19]

Strafe: 5 Meter, durchgeführt vom Basic Spot.

- f. Spielteilnahme von 6 oder mehr Spielern ist illegal. [Foul: Illegal Participation, S22]

Strafe: 5 Meter, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt vom Basic Spot.

- g. Trainer und Auswechselspieler sollen sich während der Spielzüge in der Mannschaftszone aufhalten. [Foul: Unsportsmanlike Act, S27]

Strafe: 5 Meter, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt von der Scrimmage Line.

- h. Keinem Spieler ohne vollständige Ausrüstung oder mit illegaler Ausrüstung darf es erlaubt werden, am Spiel teilzunehmen. Spieler mit blutenden Wunden haben das Spielfeld unverzüglich zu verlassen, spätestens jedoch wenn Sie von einem Schiedsrichter dazu aufgefordert werden. [Foul: Delay of Game, S21]

Violation: Timeout [Zeichen: Stop the Clock, S3], Strafe: 5 Meter, falls keine Mannschafts-Timeouts mehr vorhanden.

ABSCHNITT 3. Auswechslungen

ARTIKEL 1. Auswechslung

- a. Die Offense darf eine beliebige Zahl von spielberechtigten Auswechslenspielern einwechseln nachdem der Ball dead wurde und bevor der Snapper den Ball berührt.
[Foul: Illegal Substitution, S22]
- b. Die Defense darf eine beliebige Zahl von spielberechtigten Auswechslenspielern einwechseln nachdem der Ball dead wurde und bevor der Ball gesnappt wurde.
[Foul: Illegal Substitution, S22]

Strafe: 5 Meter, Spot of Foul ist die Scrimmage Line, durchgeführt von der Scrimmage Line.

ABSCHNITT 1. Generell

ARTIKEL 1. Grob unsportliche Fouls

Grob unsportliche Fouls sind Fouls, die Spieler einer Verletzungsgefahr aussetzen. Diese Fouls ziehen eine Disqualifikation nach sich. [Zeichen: Disqualification, S47]

Ein disqualifizierter Spieler oder Trainer muss die Mannschaftszone verlassen und darf sich nicht mehr in Sichtweite des Spielfelds aufhalten.

ARTIKEL 2. Unfaire Taktiken

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

ABSCHNITT 2. Abschluss der Strafe

ARTIKEL 1. Wie und wann abgeschlossen

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

Wenn ein Foul begangen wurde, muss die Strafe vor der Freigabe des Balls durch den Schiedsrichter durchgeführt werden.

Nur Trainer und Kapitäne dürfen die Schiedsrichter nach einer Regelauslegung fragen.

ARTIKEL 2. Fouls gleichzeitig mit dem Snap

Fouls, die gleichzeitig mit dem Snap geschehen, werden als zum Spielzug gehörend gewertet. Die Strafdurchführung erfolgt von der Scrimmage Line.

ARTIKEL 3. Live Ball Fouls von derselben Mannschaft

Wenn während eines Downs 2 oder mehr Fouls durch die gleiche Mannschaft geschehen, soll der Schiedsrichter den Kapitäne der gefoulten Mannschaft die jeweiligen Strafen nennen, von denen sie eine annehmen dürfen oder alle ablehnen können.

ARTIKEL 4. Sich aufhebende Fouls

Wenn sich während eines Downs Fouls von beiden Mannschaften ereignen, heben diese sich auf und das Down wird wiederholt.

Ausnahmen:

1. Wenn es während des Spielzuges zu einem Ballbesitzwechsel kommt und die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat, hat die Mannschaft das Recht das gegenseitige Aufheben der Strafen abzulehnen, um nach Durchführung der selbst verursachten Strafe in Ballbesitz zu bleiben.
2. Wenn ein Live Ball Foul als Dead Ball Foul durchgeführt wird, heben sich die entsprechenden

Strafen nicht auf, sondern werden nach ihrem Auftreten durchgeführt. AR 10-2-4-I bis IV

ARTIKEL 5. Dead Ball Fouls

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

ARTIKEL 6. Fouls zwischen den Spielperioden

Strafen für Fouls, die sich zwischen zwei Perioden ereignen, werden zu Beginn der nächsten Periode geahndet.

ABSCHNITT 3. Strafdurchführung

ARTIKEL 1. Basic Spot

Der Basic Spot ist die Scrimmage Line.

Ausnahmen:

1. Für Fouls der Offense hinter der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Spot of Foul.
2. Für Fouls der Defense jenseits der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Dead Ball Spot.
3. Für Fouls, die sich nach einem Down mit Ballbesitzwechsel ereignen, ist der Basic Spot der Dead Ball Spot. Nur bei Fouls die sich durch die am Ende des Downs im Ballbesitz befindende Mannschaft ereignen, wird der Spot of Foul zum Basic Spot, falls dieser hinter dem Dead Ball Spot liegt.

[AR 10-3-1-O-I bis VI](#), [AR 10-3-1-D-I bis VIII](#), [AR 10-3-1-C-I bis IV](#)

ARTIKEL 2. Strafdurchführung

Der Punkt der Strafdurchführung für Live Ball Fouls ist die vorhergehende Scrimmage Line, es sei denn die Regeln schreiben einen anderen Punkt vor.

Der Punkt der Strafdurchführung für Dead Ball Fouls ist die nächste Scrimmage Line.

Dead Ball Fouls durch beide Mannschaften heben sich gegenseitig auf und das Down zählt.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Try:

1. Falls die nicht punktende Mannschaft, während eines Downs mit Touchdown, ein Foul mit 10 Meter Strafe begeht, wird die Strafe beim Try durchgeführt. Jedes andere Foul der nicht punktenden Mannschaft wird durch die Regeln abgelehnt.
2. Für Fouls, die nach einem Touchdown und bevor der Ball für den Try freigegeben wird begangen werden, wird die Strafe beim Try durchgeführt.
3. Falls die nicht punktende Mannschaft während eines Trys ein Foul mit 10 Meter Strafe begeht, wird die Strafe beim nächsten Snap durchgeführt. Jedes andere Foul der nicht punktenden Mannschaft werden durch die Regeln abgelehnt.
4. Fouls nach einem Try werden von der nächsten Scrimmage Line durchgeführt.

AR 10-3-2-I bis VIII

ARTIKEL 3. Halbierung der Distanz zur Goal Line

Keine Strafe darf die Distanz zur Goal Line der foulenden Mannschaft, um mehr als die Hälfte verringern.

Philosophie der Strafdurchführung

Die folgenden Richtlinien sollen dazu dienen die Regeln zu verstehen. Die exakte Strafdurchführung muss jedoch entsprechend der Regeln aus den vorhergehenden Abschnitten erfolgen.

Bei Fouls vor dem Snap bleibt der Ball dead und die Strafe wird vom Dead Ball Spot (Scrimmage Line) durchgeführt.

Illegal Snap, Delay of Game, Offside, Encroachment, False Start, Disconcerting Signal, Illegal Blitz Signal

Technische Fouls werden von der Scrimmage Line durchgeführt.

Delay of Pass, Illegal Touching, Illegal Motion, Illegal Run Play, Illegal Blitz, Side Line Interference, Illegal Substitution

Fouls durch den Runner sind Spot Fouls und beinhalten ein Loss of Down.

Illegal (Forward oder Backward) Pass, Jumping, Diving, Flag Guarding

Ein illegaler Kick lässt den Ball dead werden und die Strafe wird als Dead Ball Foul durchgeführt.

Fouls während eines Downs werden vom Basic Spot durchgeführt.

Illegal Hand Off, Blocking, Illegal Flag Pull, Illegal Kicking A Pass, Pass Interference, Illegal Contact, Targeting, Game Interference, Illegal Participation

Unsportliche Fouls werden als Dead Ball Foul durchgeführt.

Live Ball Fouls von beiden Teams während eines Downs heben sich auf und das Down wird wiederholt.

Ausnahme: Die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz ist, kann sich aufhebende Strafen ablehnen, wenn sie nicht vor einem Ballbesitzwechsel gefoult hat. Das Foul der Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz ist, wird dann durchgeführt (Clean Hands Principle)

Der Basic Spot ist nach dem 2 & 1 Prinzip der schlechteste Spot. Für Fouls von der Offense bedeutet das, die schlechteste Wahl (aus Sicht der Offense) zwischen der Scrimmage Line und dem Spot of Foul. Für Defense Fouls bedeutet das, die schlechteste Wahl (aus Sicht der Defense) zwischen dem Dead Ball Spot und dem Previous Spot.

Live Ball Fouls durch beide Mannschaften während eines Spielzuges heben sich gegenseitig auf und der Versuch wird wiederholt.

Erläuterung: Die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz ist, kann sich aufhebende Fouls ablehnen, um in Ballbesitz zu bleiben, wenn sie vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat. Die Strafe der zuletzt im Ballbesitz befindlichen Mannschaft wird durchgeführt (Clean Hands Rule).

Fouls durch die Mannschaft, die zuletzt im Ballbesitz ist und bevor es in einem Spielzug zu einem Ballbesitzwechsel kommt, heben sich auf und der Versuch wird wiederholt (Dirty Hands Prinzip). Für Fouls nach einem Ballbesitzwechsel wird der Dead Ball Spot zum Basic Spot von dem die Strafe durchgeführt wird. Das Prinzip des schlechtesten Spots findet nur Anwendung beim letzten Lauf des Spielzuges. Hier wird unterschieden zwischen dem Spot of Foul und dem Dead Ball Spot (Clean Hands Prinzip).

ABSCHNITT 1. Generelles**ARTIKEL 1. Zuständigkeit der Schiedsrichter**

Die Zuständigkeit der Schiedsrichter beginnt mit dem Münzwurf und endet, wenn der Referee den nalen Punktestand verkündet. [Zeichen: End of Period, S14]

ARTIKEL 2. Anzahl der Schiedsrichter

Das Spiel wird von 2 (Referee und Field Judge), 3 (Referee, Linesman und Field Judge) oder 4 (Referee, Linesman, Field Judge und Side Judge) Schiedsrichtern geleitet.

ARTIKEL 3. Zuständigkeiten

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

ARTIKEL 4. Ausrüstung

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

ABSCHNITT 2. Referee (R)

ARTIKEL 1. Position

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

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Der Referee ist die einzige Instanz die Punkte vergibt. Seine Entscheidungen hinsichtlich der Regelauslegung und der Punkte sind endgültig.
- b. Der Referee überprüft die Spielbedingungen und meldet Unstimmigkeiten an das Spielmanagement, Trainer und die anderen Schiedsrichter.
- c. Der Referee befindet abschließend über die Legalität von Ausrüstungsgegenständen der Spieler.
- d. Der Referee zeigt an, wenn der Ball bereit ist zum Spiel sobald seine Schiedsrichterkollegen auf ihren Positionen sind und ihm signalisiert haben, dass sie bereit sind. Er startet die Spieluhr mit dem ersten Snap. Er ist für den 25 Sekunden Countdown zuständig.
- e. Der Referee verkündet die Strafen und stellt sicher, dass die auf dem Feld befindlichen Mannschaftskapitäne die Auswirkungen ihrer Entscheidung verstehen.
- f. Der Referee überwacht das Positionieren des Balls wenn eine neue Angriffsserie zuerkannt wurde.
- g. Der Referee ist verantwortlich für die Anzahl der Timeouts, die jeder Mannschaft zur Verfügung stehen, und er soll die Verantwortlichen der Mannschaften darüber informieren wenn das letzte Timeout jeder Spielhälfte genutzt wurde.
- h. Der Referee informiert die Trainer beider Mannschaften über Disqualifikationen von Spielern.
- i. Der Referee zählt vor dem Beginn jedes Spielzuges die Anzahl der Offense-Spieler.
- j. Nach dem Snap überwacht der Referee die Legalität der Spielzüge hinter der Scrimmage Line, wobei er besonders auf den Quarterback zu achten hat.

ABSCHNITT 3. Linesman (LM)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Linesman befindet sich auf der Seitenlinie mit dem Down Marker auf Höhe der Scrimmage Line.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

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

ABSCHNITT 4. Field Judge (FJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Field Judge ist 7 Meter tief auf der Spielfeldseite gegenüber dem Down

Marker.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Bei einem Team von 3 Schiedsrichtern ist der Field Judge für die Spielzeit und Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Field Judge zählt die Anzahl der Defense-Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Field Judge überwacht seine Seitenauslinie.
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line auf seiner Seite überquert hat, überwacht der Field Judge alle Aktionen rund um den Runner.
- e. Der Field Judge markiert das Ende des Spielzugs, teilt dieses dem Referee mit und zählt weiterhin die Angriffsversuche.

ABSCHNITT 5. Side Judge (SJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Side Judge befindet sich 7 oder mehr Meter entfernt von der Scrimmage Line an der Seite, auf der sich der Down Marker befindet.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten














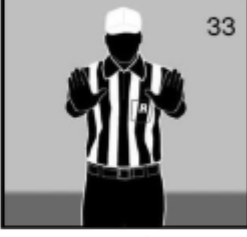
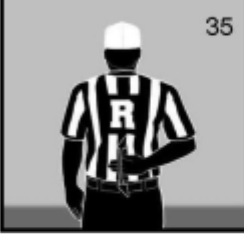

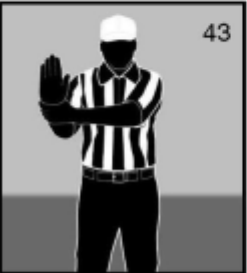

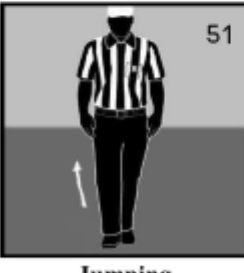
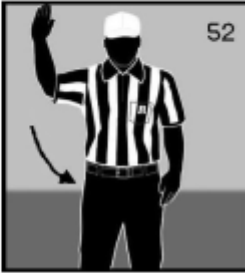
- a. Der Side Judge ist für die Zeitnahme und Überwachung der Assistenten an der sichtbaren Spielzeituhr verantwortlich.
- b. Der Side Judge zählt die Anzahl der Defense-Spieler vor jedem Spielzug.
- c. Der Side Judge überwacht die Receiver auf tiefen Passrouten. Ebenso überwacht er den Passversuch und die Aktionen in seinem Bereich.
- d. Der Side Judge markiert das Ende des Spielzugs auf tiefen Spielzügen, teilt dieses dem Referee mit und zählt weiterhin die Angriffsversuche.

Zusammenfassung der Strafen

Legende: S bezieht sich auf das offizielle Signal, R-A-A auf die Regel mit Abschnitts- und Artikelnummer und D ist der Punkt, von dem die Strafe durchgeführt wird (BS: Basic Spot, SL: Scrimmage Line, DB: Dead Ball Spot, SF: Spot Foul).

	S	R-A-A	D
AUTOMATISCHES FIRST DOWN			
Defensive Pass Interference (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	33	R 7-3-3	BS
Illegal Contact durch die Defense (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	38	R 9-1-1	BS
Targeting durch die Defense (ebenfalls 10 Metern).....	38	R 9-1-2	BS
Game Interference durch die Defense (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	38	R 9-1-3	BS
LOSS OF DOWN			
Delay of Pass.....	21	R 7-1-3	SL
Illegal Backward Pass (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	35	R 7-2-1	SF
Illegal	9	R 7-2-5	SL
Touching.....	35	R 7-3-2	SF
Illegal Forward Pass (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	33	R 7-3-3	BS
Offensive Pass Interference (ebenfalls Verlust von 10 Metern).....	51	R 9-2-2	SF
Jumping oder Diving (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	52	R 9-2-2	SF
.....	19	R 6-0-1	DB
Flag Guarding (ebenfalls Verlust von 5 Metern).....	19	R 7-1-1	DB
VERLUST VON 5 METERN			
Illegal Kick durch den Runner.....	19	R 7-1-1	DB
Illegal Snap.....	19	R 7-1-3	DB
Delay of Game.....	19	R 7-1-3	SL
Encroachment, False Start, Illegal Shift.....	18	R 7-1-4	DB
Illegal Motion, Illegal Run Play.....	18	R 7-1-4	SL
Offside, Disconcerting Signals, Illegal Blitzer Signal.....	19	R 7-1-5	BS
Illegal Blitz.....	35	R 7-2-1	SF
Illegal Hand Off.....	35	R 7-3-2	SF
Illegal Backward Pass (ebenfalls Loss of Down).....	43	R 9-2-2	BS
Illegal Forward Pass (ebenfalls Loss of Down).....	51	R 9-2-2	SF
Blocking.....	52	R 9-2-2	SF
Jumping oder Diving (ebenfalls Loss of Down).....	52	R 9-2-2	BS
Flag Guarding (ebenfalls Loss of Down).....	19	R 9-2-2	BS
Illegal Flag Pull.....	22	R 9-2-2	BS
Illegal Kicking a Pass.....	27	R 9-2-2	SL
Illegal Participation.....	22	R 9-3-1	SL
Side Line Interference.....	33	R 7-3-3	BS
Illegal Substitution.....	33	R 7-3-3	BS
VERLUST VON 10 METERN			
Offensive Pass Interference (ebenfalls Loss of Down).....	38	R 9-1-1	BS
Defensive Pass Interference (ebenfalls ein neues First Down).....	38	R 9-1-2	BS
Illegal Contact (ebenfalls ein neues First Down falls durch die Defense).....	38	R 9-1-3	BS
Targeting (ebenfalls ein neues First Down falls durch die Defense).....	27	R 9-2-1	DB
Game Interference (ebenfalls ein neues First Down falls durch die Defense).....	3	R 9-2-1	DB
Unsportsmanlike Acts.....	3	R 9-2-1	DB
VERLUST EINES TIMEOUT			
Spieler mit illegaler Ausrüstung verlässt nicht das Feld.....	3	R 9-2-1	DB
Spieler mit fehlender vorgeschriebener Ausrüstung verlässt nicht das Feld.....		R 10-3-3	
Spieler mit blutender Wunde verlässt nicht das Feld.....			
VERLUST DER HALBEN DISTANZ ZUR GOAL LINE			
Falls eine Raumverluststrafe mehr als die Hälfte der Distanz zur Goal Line beträgt			

Schiedsrichtersignale

<p>S 1</p>  <p>1</p> <p>Ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p> <p>Stop the clock</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p> <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p> <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p> <p>First Down</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p> <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p> <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p> <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p> <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p> <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p> <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p> <p>Illegal participation Illegal substitution</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p> <p>Unsportsmanlike conduct</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p> <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p> <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p> <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p> <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p> <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p> <p>Jumping Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p> <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>

Interpretation der Regeln

Die folgenden Regelinterpretationen (auch Anerkannte Regelauslegung, AR) sind offizielle Entscheidungen, die auf einer Reihe von Voraussetzungen beruhen. Sie dienen dazu, den Geist und die Anwendung der Regeln zu illustrieren.

AR 1-3-2: Illegale Ausrüstung

- I. Ein oder mehrere Spieler eines Teams tragen sehr weite Hosen oder Trikots.
BEWERTUNG: Illegal Equipment. Diese Art von Hosen und Trikots sind für das Spiel nicht notwendig. Es ist offensichtlich, dass die Spieler versuchen sich einen Vorteil zu verschaffen.

AR 3-2-4: Spielzeituhr

- I. Während der letzten 2 Minuten einer Halbzeit wird die Uhr angehalten, um ein First Down zuzusprechen.
BEWERTUNG: Die Uhr startet mit dem Snap.
- II. Ein Pass ist unvollständig und der Ball rollt weit vom Spielfeld weg. Keiner der Spieler hilft den Schiedsrichtern den Ball zurück zur Scrimmage Line zu bringen.
BEWERTUNG: Der Referee sollte die Uhr nach eigenem Ermessen anhalten. Die Uhr startet auf Ballfreigabe.
- III. In einem engen Spiel mit noch 4 Minuten auf der Spieluhr begeht die Offense der führenden Mannschaft mutwillig und mehrmals ein Delay of Game, um Zeit von der Spielzeituhr zu nehmen.
BEWERTUNG: Der Referee sollte die Uhr anhalten und anweisen sie erst wieder beim nächsten legalen Snap zu starten.
ANMERKUNG: Falls die Offense weiterhin unfaire Taktiken benutzt, um Zeit von der Spielzeituhr zu nehmen, sollte der Referee eine Warnung aussprechen, sich an R 10-1-2 zu halten. Falls die Offense trotz Warnung nicht von unfairen Taktiken ablässt, soll der Referee die Downs-Serie beenden und den Ball der gegnerischen Mannschaft an der eigenen 5-Meterlinie zusprechen.

AR 5-1-1: Eine neue Down-Serie

- I. 2. & Mitte von A's 19-Meterlinie. Der Lauf endet an der Mittellinie. Der Ball wird so positioniert, dass seine Spitze 2 cm in die 8 cm weite Mittellinie ragt.
BEWERTUNG: Kein First Down. Die Mitte des Spielfeldes ist in der Mitte der Mittellinie. Würde der Ball 6 cm in die Mittellinie ragen, so wäre es ein First Down.
- II. 1. & Goal von B's 19-Meterlinie. Der Quarterback wird von A's 23-Meterlinie gesackt.
BEWERTUNG: 2. & Goal von A's 23-Meterlinie. Kein neues First Down möglich.
Nächster Versuch: Mannschaft A vollständiger Pass von B's 13-Meterlinie.
BEWERTUNG: 3. & Goal von B's 13-Meterlinie. Es wird keine neue Down-Serie zugesprochen.

AR 6-1-1: Illegal Kicking

- I. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Der Quarterback führt einen Punt durch, um sich vom Ball zu trennen.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Kicking. Der Ball wird dead. Die Serie endet durch Turnover on Downs. Strafdurchführung von der neuen Scrimmage Line. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 10-Meterlinie.

AR 7-1-3: Illegal Run

- I. 2. & Mitte von A's 24,5-Meterlinie. Der Quarterback macht einen Schritt vorwärts und hält den Ball über die Mittellinie bevor seine Flagge gezogen wird.
BEWERTUNG: Kein First Down. Strafe für Illegal Run Play. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 19,5-Meterlinie.
ANMERKUNG: Dieselbe Regelung gilt für die Goal Line. Technisch wäre es dann ein Illegal Run in der No Running Zone.
- II. 2. & Mitte von A's 19-Meterlinie. Der Quarterback läuft zur Seite, tritt nach vorne über die Scrimmage Line und seine Flagge wird von einem Verteidiger gezogen, der beim Snap weniger als 7 Meter jenseits der Scrimmage Line positioniert war, bevor er einen Pass werfen kann.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Run Play. Keine Strafe für Illegal Blitz. Wenn der Quarterback die Scrimmage Line überschreitet (R 2-3-2), haben alle Verteidiger das Recht, die Flagge des Runners zu ziehen. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 14-Meterlinie.
ANMERKUNG: Ein technisches überqueren der Scrimmage Line durch den Verteidiger beim Ziehen der Flagge wird dabei ignoriert.
- III. 2. & Goal von B's 4-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass, der durch einen Defense-Spieler hinter der Scrimmage Line abgefälscht wird. Der Quarterback fängt den Ball und läuft in die Endzone.
BEWERTUNG: Touchdown, kein Illegal Run Play. Ein Pass, der von einem Verteidiger berührt wurde, gilt als Vorwärtspassspielzug. (R 2-3-3).
- IV. 2. & Goal von B's 4-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Pass, der von B's 5-Meterlinie gefangen und in die Endzone getragen wird.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Run Play. Ein Vorwärtspass muss die Scrimmage Line überqueren, damit der Spielzug als Vorwärtspassspielzug zählt R 2-3-3. Außerhalb der No Running Zone muss kein Vorwärtspassspielzug gespielt werden.

AR 7-1-4: Offside und Blitzler

- I. Ein Verteidiger reagiert auf den Snap Count des Quarterbacks und springt über die Scrimmage Line.
BEWERTUNG: Der Ball bleibt dead, Strafe für Offside.
ANMERKUNG: Wenn der Verteidiger beim Überschreiten der Scrimmage Line einen Receiver berührt (Berührung mit Beeinflussung, R 2-11-3), ist dies ein Illegal Contact Foul und wird zusätzlich zum Offside durchgeführt.
- II. Ein Verteidiger der 7 Meter jenseits der Scrimmage Line steht, hebt seine Hand nur für den Bruchteil einer Sekunde oder hebt seine Hand nur bevor der Snapper den Ball berührt oder hebt seine Hand nur auf Schulterhöhe.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für Illegal Blitzler Signal (R 2-2-6).
ANMERKUNG: Der Field Judge sollte vor dem nächsten Spielzug den Blitzler anweisen ein deutliches Signal zu geben, um Right of Way zu erhalten.
- III. 3 oder mehr Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal, um Right of Way zum Quarterback zu erhalten.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für Illegal Blitzler Signal.
- IV. 2 Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal, um Right of Way zum Quarterback zu erhalten. Vor dem Snap senkt einer von ihnen seine Hand und danach hebt ein anderer Verteidiger, der 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt steht, seine Hand in einem deutlichen Signal und lässt sie während der letzten Sekunde vor dem Snap erhoben.
BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Blitzler Signal. Die beiden Blitzler, die zuletzt das Signal geben, erhalten Right of Way zum Quarterback.
- V. Ein Defense-Spieler (#46), stellt sich 6 Meter jenseits der Scrimmage Line auf und hebt seine Hand.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für Illegal Blitzler Signal.

ANMERKUNG: Es sollte versucht werden, den Spieler vor dem Snap zu informieren, z.B. "Nummer 46, du stehst nur 6 Meter hinter der Scrimmage Line". Wenn der Spieler seine Position vor dem Snap korrigiert, ist es kein Foul. Wenn der Spieler blitzt ohne vorher seine Position zu korrigieren, hat er kein Right of Way zum Quarterback und es ist ein Foul.

AR 7-2-1: Rückwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass aus seiner Endzone ins Aus, um einen Sack zu vermeiden.
BEWERTUNG: Keine Strafe, aber Safety.
- II. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass von der 1-Meterlinie ins Aus, um einen Sack zu vermeiden.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.

AR 7-2-2: Vollständiger Pass

- I. Zwei gegnerische Spieler erlangen gleichzeitig Ballbesitz, während sich beide in der Luft befinden und beide Spieler kommen gleichzeitig In-Bounds wieder auf.
BEWERTUNG: Gleichzeitiger Catch, der Ball wird der passenden Mannschaft zugesprochen (R 2-10-3).
ANMERKUNG: Falls die gegnerischen Spieler nicht gleichzeitig den Boden berühren, wird der Ball dem Spieler zugesprochen, der als erster mit Ballbesitz den Boden In-Bounds berührt.
- II. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält in fest und sicher mit seinen Händen. Während er zum Boden zurückkehrt, berührt die Spitze des Balls den Boden bevor ein Körperteil des Spieler den Boden berührt. Der Spieler behält weiterhin sichere Ballkontrolle während er zum Boden zurückkehrt und der Ball löst sich nicht aus seinen Händen.
BEWERTUNG: Vollständiger Pass
- III. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält in fest und sicher mit seinen Händen. Während der Spieler wieder den Boden berührt, löst sich der Ball. Der Spieler greift nach und stellt sichere Ballkontrolle her, während er sich noch In-Bounds befindet und bevor der Ball den Boden berührt.
BEWERTUNG: Vollständiger Pass
- IV. Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält in fest und sicher mit seinen Händen. Während der Spieler wieder den Boden berührt, löst sich der Ball und berührt den Boden.
BEWERTUNG: Unvollständiger Pass. Ein Spieler, der zum Fangen den Boden verlässt, muss sichere Ballkontrolle behalten, während er zum Boden zurückkehrt, um den Prozess des Catches zu vervollständigen.
- V. Ein Offense-Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält in fest und sicher mit seinen Händen. Bevor er den Boden berührt, wird er von einem Defense-Spieler berührt (Kontakt mit Beeinflussung) und verliert die Ballkontrolle. Der Ball fällt auf den Boden.
BEWERTUNG: Unvollständiger Pass und Defensive Pass Interference. Der Pass war nicht vollständig (R 2-10-3) und das Foul geschah, während sich der Ball in der Luft befunden hat.
- VI. Ein Offense-Spieler wird von einem Defense-Spieler auf der rechten Spielfeldseite berührt (Kontakt mit Beeinflussung), bevor der Ball geworfen wird. Nach dem Kontakt wird der Ball auf die linke Seite des Spielfelds geworfen.
BEWERTUNG: Illegal Contact durch die Defense. Es ist ein Foul, wenn der Gegner mit Beeinflussung berührt wird, egal ob der Ball in die entsprechende Richtung geworfen wird oder nicht.
- VII. Ein Offense-Spieler, der sich in der Luft befindet, fängt einen Pass. Bevor er den Boden berührt, wirft er den Ball mit einem Rückwärtspass zu einem anderen Offense-Spieler. Der zweite Offense-Spieler läuft danach und erzielt so weiter Raumgewinn.
BEWERTUNG: Dies ist ein legaler Spielzug. Der Pass wurde gefangen, war aber noch nicht

vollständig. Der Status des Balls war demnach immer noch erster Vorwärtspass (R 2-9-2). Der Pass wird erst durch den zweiten Catch und dem Berühren des Bodens durch den zweiten Offense-Spieler vollständig (R 2-10-3).

ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, falls der Ball durch den ersten Offense-Spieler nur berührt wird und danach vor- oder rückwärts springt.

AR 7-2-4: Fumble

- I. 2. & Mitte von A's 13-Meterlinie. Der Runner verliert die Kontrolle über den Ball von A's 20-Meterlinie und der Ball berührt den Boden von A's 16-Meterlinie.
BEWERTUNG: Ball wird dead, keine Strafe. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, wenn der Ball von A's 24-Meterlinie den Boden berührt hätte (Vorwärts-Fumble). Die selbe Auslegung gilt auch für den Fall, dass ein Mitspieler des Runners den Ball fängt.

AR 7-3-1: Vorwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen Vorwärtspass aus seiner Endzone auf den Boden, um einem Sack zu entgehen.
BEWERTUNG: Kein Foul. Im Flag Football gibt es kein Intentional Grounding. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Line einen hohen Vorwärtspass und fängt seinen eigenen Pass an der 10-Meterlinie (Vollständiger Pass).
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Touching. Der Quarterback darf seinen eigenen Pass nur fangen, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat. (R 7-2-5). Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 7-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft von hinter der Scrimmage Line einen Vorwärtspass. Der Pass wird von einem anderen Spieler (Defense oder Offense) abgefälscht und fliegt zurück in die Hände des Quarterback.
BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Touching, der Quarterback darf Raumgewinn erzielen (R 7-2-5).
- IV. 2. & Mitte von A's 15-Meterlinie. Der Quarterback weicht dem Blitz aus, läuft dabei bis zur 17-Meterlinie und wirft einen vollständigen Pass zu A's 23-Meterlinie.
BEWERTUNG: Zwei Strafen gegen die Offense: Strafe für Illegal Run, 5 Meter von der Scrimmage Line (R 7-1-3). Strafe für Illegal Forward Pass, 5 Meter vom Spot of Foul & Loss of Down. Die Defense hat die Wahl: Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 10-Meterlinie oder 3. & Mitte von A's 12-Meterlinie.

AR 8-3-2: Strafen während eines Try

- I. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 10-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense kann einen Pass- oder Laufspielzug für 1 Punkt ausführen.
- II. Bei einem 2-Punkte-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 7-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense kann einen Pass- oder Laufspielzug für 2 Punkte ausführen.
- III. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 2,5-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für 1 Punkt ausführen.
- IV. Bei einem 2-Punkte-Try wird nach mehreren Strafen eine weitere Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 3-Meterlinie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für 2 Punkte ausführen.

- V. Während eines 2-Punkte-Try begeht der Runner Flag Guarding an der 3-Meterlinie und punktet anschließend.
BEWERTUNG: Die Strafe für Flag Guarding beinhaltet ein Loss of Down. Keine Punkte, der Try endet.

AR 8-4-1: Safety

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Ein Blitzler hält die Hose des Quarterbacks in der Endzone fest. Der Quarterback wirft einen unvollständigen Vorwärtspass.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact (Halten). Strafdurchführung von der 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mittel von A's 17-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback steht in der Endzone und hält den Ball über seine Flagge als der Defense-Spieler versucht diese zu ziehen. Der Defense-Spieler verpasst die Flagge und der Quarterback wirft einen vollständigen Pass für 14-Meter Raumgewinn.
BEWERTUNG: Die Strafe für Flag Guarding wird in der Endzone durchgeführt: Safety.
- III. 3. & Goal von A's 21-Meterlinie. Ein Defense-Spieler fängt den Ball von B's 7-Meterlinie ab und seine Geschwindigkeit trägt ihn bis in die Endzone. Nachdem er dort einem Flag Pull ausweicht, indem er die Flaggen mit dem Ball abdeckt, werden ihm die Flaggen von einem anderen Offense-Spieler in der Endzone gezogen.
BEWERTUNG: Safety, egal ob die Strafe für Flag Guarding angenommen oder abgelehnt wird. Der Spielzug resultiert in einem Safety, da die Momentumregel (R 8-5-1) nur dann angewendet wird, wenn die Interception hinter der 5-Meterlinie geschieht.
ANMERKUNG: Falls der Defense-Spieler die Endzone verlassen kann, bevor der Spielzug beendet wird, ist der Spot of Foul in der Endzone. Wenn die Strafe angenommen wird, ist das Resultat ein Safety.
- IV. 3. & Goal von B's 21-Meterlinie. Ein Defense-Spieler fängt den Ball von B's 3-Meterlinie ab und trägt in bis zu B's 14-Meterlinie. Ein Mitspieler berührt während des Returns einen Offense-Spieler in der Endzone (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Safety. Der Spot of Foul für den Kontakt (Illegal Contact) ist in der Endzone (R 10-3-1 Ausnahme 3).

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

- I. Ein Defense-Spieler stellt sich direkt an der Scrimmage Line vor oder in der Nähe eines Receiver auf (Mann-Verteidigung).
BEWERTUNG: Der Receiver muss auf den ersten Schritten den Kontakt vermeiden, weil der Defense-Spieler das Right of Place hat. Wenn der Defense-Spieler sich bewegt, verliert er das Right of Place und muss der Offense den Raum für eine Passroute geben.
- II. Ein Defense-Spieler stellt sich an der Scrimmage Line vor einem Receiver auf. Beim Snap bewegt er sich sofort nach innen und kollidiert mit dem Receiver, der ebenfalls durch die Mitte geht.
BEWERTUNG: Illegal Contact von der Defense. Mit der Bewegung verliert der Defense-Spieler das Right of Place und ist verantwortlich für die Kollision. Der Receiver hat den Raum, wo der Defense-Spieler steht zu meiden, aber nicht vorherzusehen, wo der Defense-Spieler sich hin bewegt.
- III. Ein Defense-Spieler stellt sich direkt vor einem Receiver und streckt seine Arme seitlich aus, um den Receiver zu blocken. Nach dem Snap bewegt sich der Defense-Spieler nicht. Der Receiver versucht am Defense-Spieler vorbei zu kommen, berührt dabei aber dessen Hand.
BEWERTUNG: Targeting durch den Defense-Spieler. Auch wenn er das Right of Place hat, darf er nicht versuchen Kontakt herzustellen.
ANMERKUNG: Die gleiche Auslegung gilt auch für den Snapper, wenn er die Arme ausstreckt, um den Blitzler zu blocken.
- IV. Ein Defense-Spieler spielt in einer Zonenverteidigung und schaut auf den Quarterback. Ein

Offense-Spieler kreuzt das Feld und trifft ihn mit Absicht von hinten.

BEWERTUNG: Targeting von der Offense. Auch mit dem Right of Way ist es für die Offense nicht erlaubt auf einen Gegner zu zielen und ihn zu treffen. (R 9-1-2)

- V. Ein Defense-Spieler drängt den Runner über die Seitenlinie. Der Runner versucht In-Bounds zu bleiben, indem er seine Laufrichtung beibehält, wodurch er den Defense-Spieler berührt (Kontakt mit Beeinflussung).

BEWERTUNG: Illegal Contact durch den Runner. Der Runner hat den Kontakt zu vermeiden. Er hat kein Right of Way.

- VI. Zwei Defense-Spieler zwingen den Runner zwischen sich. Der Runner versucht sich durch die beiden Defense-Spieler durchzuzwängen und berührt dabei die Defense-Spieler (Kontakt mit Beeinflussung).

BEWERTUNG: Illegal Contact durch den Runner. Der Runner hat den Kontakt zu vermeiden, auch wenn er dadurch den Spielzug stoppen muss.

- VII. Ein Defense-Spieler läuft auf den Runner zu, rutscht dabei aus und fällt vor dem Runner. Der Runner springt über den Verteidiger, um den Kontakt zu vermeiden. Der Defense-Spieler versucht im Liegen eine Flagge zu ziehen, verpasst sie aber und der Runner läuft weiter.

BEWERTUNG: Jumping durch den Runner. Der Runner ist dafür verantwortlich den Defense-Spielern auszuweichen, auch dann, wenn ein Defense-Spieler auf dem Boden liegt und der Runner um ihn herum laufen muss.

- VIII. Ein Receiver fängt den Ball mit dem Rücken zu einem Defense-Spieler. Der Defense-Spieler stoppt und erhält Right of Place. Der Receiver dreht sich auf der Stelle um, um Raumgewinn zu erzielen. Während der Drehung berührt der Receiver den Defense-Spieler (Kontakt mit Beeinflussung). Der Receiver erzielt daraufhin Raumgewinn und wird einige Meter später gestoppt.

BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Contact. Der Receiver verliert durch die Drehung nicht sein Right of Place. (R 2-13-1)

ANMERKUNG: Eine zusätzliche Bewegung des Receivers (oder des Defense-Spielers), die Kontakt auslöst, resultiert in einem Foul für Targeting.

AR 9-1-1: Der Blitzler

- I. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer In-Route muss um ihn herumlaufen.

BEWERTUNG: Keine Strafe. Ein Receiver muss dem Blitzler das Right of Way geben. Wenn der Blitzler kein Signal gibt, ist es ein Foul vom Blitzler für Blocking.

- II. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer In-Route blockt oder berührt (Kontakt mit Beeinflussung) ihn.

BEWERTUNG: Strafe für Blocking (5 Meter) oder Illegal Contact (10 Meter) gegen die Offense. Der Offense-Spieler hat den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback zu vermeiden.

- III. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt nach dem Snap langsam auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer In-Route muss um ihn herumlaufen oder berührt ihn.

BEWERTUNG: Strafe für Blocking oder Illegal Contact gegen die Defense. Ein Blitzler hat das Right of Way nur, wenn er schnell rennt (R 2-2-6), der Offense-Spieler muss eine Möglichkeit haben, den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback einzuschätzen.

- IV. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt auf den Quarterback zu. Als der Quarterback nach außen ausweicht, verändert der Blitzler seine Richtung.

BEWERTUNG: Der Blitzler verliert das Right of Way, wenn er seine Richtung verändert. Er hat aufzupassen, dass er keinen Receiver blockt, nachdem er seine Richtung verändert.

- V. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt in den noch immer stehenden Snapper.

BEWERTUNG: Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Das Right of Place hat höheren Wert als das Right of Way. (R 2-13-1)

- VI. Ein Blitzler stellt sich in gerader Linie mit dem Snapper auf und gibt ein eindeutiges Signal. Nach dem Snap rennt er schnell auf den Quarterback zu, während der Snapper seine Position nicht

verlässt und dadurch Right of Place behält. Der Blitzler verändert seine Richtung, um dem Snapper auszuweichen. Direkt danach startet der Snapper eine Passroute genau vor dem Blitzler und beide kollidieren.

BEWERTUNG: Strafe für Targeting (10 m) gegen die Offense. Der Blitzler verliert sein Right of Way, sobald er die Richtung ändert. Dies gibt dem Snapper aber nicht das Recht eine Kollision zu provozieren.

ANMERKUNG: Es ist keine Strafe, falls der Blitzler noch Raum zum erneuten Ausweichen hat.

- VII. Ein Blitzler, der ein eindeutiges Signal gibt, rennt auf die Scrimmage Line zu und bleibt stehen, bevor er diese überquert.

BEWERTUNG: Keine Strafe. Der Blitzler muss nicht die Scrimmage Line überqueren. Er verliert jedoch damit das Right of Way und muss anschließend den Offense-Spielern ausweichen.

- VIII. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzlers, der ein eindeutiges Signal gegeben hat. Der Blitzler versucht den Kontakt zu vermeiden, aber rennt trotzdem in den Receiver.

BEWERTUNG: Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Offense.

- IX. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzlers, der ein eindeutiges Signal gab. Der Blitzler versucht nicht den Kontakt zu vermeiden und rennt in den Receiver.

BEWERTUNG: Strafe für Blocking (5 Meter) gegen die Offense und Strafe für Targeting (10 Meter) gegen die Defense. Die Fouls heben sich auf.

- X. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback, nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und berührt diesen mit seiner Hand an der Hüfte.

BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Contact, da ein Kontakt eine Auswirkung haben muss.

- XI. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback nachdem der Ball dessen Hand verlassen hat und drückt ihn mit der Hand an der Hüfte. Der Quarterback muss 2 Schritte machen, um wieder Balance zu erhalten.

BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact gegen die Defense.

- XII. Der Blitzler stoppt als der Ball die Hand des Quarterback verlässt. Durch die natürliche Wurfbewegung des Quarterback kommt es durch einen Schritt zu einem Kontakt mit dem Blitzler.

BEWERTUNG: Keine Strafe für den Kontakt. Beide Spieler stehen und haben das Right of Place im Sinne von R 2-13-1.

- XIII. Der Blitzler springt senkrecht ab, während der Quarterback einen Passversuch beginnt.

Während des Wurfes macht der Quarterback 3 Schritte vorwärts und berührt dabei den Blitzler (Kontakt mit Beeinflussung).

BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact gegen die Offense. Der Blitzler hat auch während eines senkrechten Sprunges das Right of Way. Wenn der Schwung des Sprunges den Blitzler in den Quarterback trägt, ist dies ein Defense Foul.

- XIV. Der Blitzler springt vorwärts, um den Ball ab zu wehren, während der Quarterback einen Passversuch beginnt. Der Blitzler berührt den Ball, bevor dieser die Hand des Quarterbacks verlässt oder berührt den Arm des Quarterbacks, nachdem der Ball die Hand des Quarterbacks verlassen hat.

BEWERTUNG: Strafe für Targeting, da der Punkt des Angriffs ein Ball in Besitz eines Spielers war (R 9-1-2).

AR 9-2-1: Unsportliches Verhalten

- I. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 13-Meterlinie und der Defense-Spieler trägt den Ball zurück für einen Touchdown. Bevor er die Goal Line überquert, verhöhnt der Defense-Spieler den Quarterback durch Wörter oder Gestik.

BEWERTUNG: Strafe für Unsportsmanlike Acts, der Touchdown zählt. Die Strafe wird auf dem Try durchgeführt, B kann entweder 1-Punkt-Try von A's 15-Meterlinie oder 2-Punkte-Try von B's 22-Meterlinie wählen.

AR 9-2-2: Flag Pulling

- I. Der Runner bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte während ein Defense-Spieler versucht die Flagge zu ziehen. Während dieser Aktion kommt es zu keinem Kontakt, der Verteidiger verpasst jedoch die Flagge.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding. Es muss kein Kontakt vorliegen, um der Defense einen Nachteil zu geben. Das Bewegen des Balles oder der Hand vor der Flagge reicht aus.
- II. Der Runner bewegt seine Arme seitwärts auf Höhe seiner Hüfte, während ein Defense-Spieler durch einen Sprung versucht die Flagge zu ziehen. Der Defense-Spieler verfehlt die Flagge weit.
BEWERTUNG: Keine Strafen. Für ein Flag Guarding Foul muss die reelle Möglichkeit bestehen, dass der Defense-Spieler die Flagge erreicht. Auf der anderen Seite ist das Springen von Defense-Spielern legal.
- III. Der Runner läuft direkt auf einen Defense-Spieler zu. Kurz vor dem Defense-Spieler bewegt der Runner seinen Oberkörper deutlich in Richtung Boden.
BEWERTUNG: Strafe für Diving (R 2-12-2). Der Defense-Spieler muss dem nun gesenkten Kopf des Runner ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert.
- IV. Der Runner läuft direkt auf den Defense-Spieler zu. Kurz vor dem Defense-Spieler macht sich der Runner lang, um durch die ausgestreckten Arme eine bessere Feldposition zu erreichen, bevor die Flagge gezogen wird.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding. Der Defense-Spieler muss dem Ball ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert.
- V. Der Runner wird von einem Defense-Spieler verfolgt. Kurz vor dem ziehen der Flagge durch den Defense-Spieler streckt der Runner den Ball nach vorn, um dadurch einen Raumvorteil zu erreichen.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Für das Ziehen der Flagge von hinten ergibt sich kein Nachteil für den Defense-Spieler.
- VI. Der Runner dreht sich, um einem Flag Pull auszuweichen. Während der Drehung berührt er einen Defense-Spieler mit seinem Ellbogen an der Schulter (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact gegen den Runner. Der Runner muss den Kontakt mit Defense-Spielern vermeiden, auch wenn dies bedeutet, dass er abstoppen muss.
- VII. Der Blitzler zieht sehr kurz nachdem der Ball geworfen wurde dem Quarterback die Flagge. Er behält die Flagge, während er sich in Richtung des Receivers bewegt, um seinen Mitspielern zu helfen.
BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Flag Pull. Die Defense hat das Recht den angesetzten Versuch des Flaggen ziehen durchzuführen. Trotzdem ist es eine Strafe für Unsportsmanlike Acts, da der Blitzler die Flagge behält. Er muss die Flagge entweder sofort wieder dem Quarterback übergeben oder sie auf den Boden legen, bevor er auf den Receiver zuläuft.
- VIII. Nachdem der Quarterback einen Pass geworfen hat, führt der Blitzler seinen Angriff fort und zieht die Flagge des Quarterbacks.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Flag Pull. Dieses Vorgehen nimmt dem Quarterback die Möglichkeit weiter am Spielzug teilzunehmen.
- IX. Der Defense-Spieler zieht genau in dem Moment die Flaggen des Receiver, als dieser den Ball berührt. Der Receiver (nun ohne Flagge) kann den Ball erst nach erneutem Nachfassen unter Kontrolle bringen.
BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Flag Pull. Der Defense-Spieler darf den Catch antizipieren, der den Receiver zum Runner machen würde. Er muss nicht auf den Catch warten.
ANMERKUNG: In dem oben gezeigten Beispiel darf der Runner nicht mit dem Ball weiterlaufen. Da dem Runner mindestens eine Flagge fehlt, wird der Ball dead (R 4-1-2). Selbst bei einem Illegal Flag Pull (bevor der Receiver den Ball berührt) wird der Ball sofort nach dem Catch dead und es gibt zusätzlichen Raumgewinn durch die Strafe.

AR 10-2-4: Sich aufhebende Fouls

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Vorwärtspass oder eine Interception zur 15-Meterlinie. Vor dem Catch blockt der Snapper einen Blitzler an der 10-Meterlinie, während ein Defense-Spieler einen Receiver an der 15-Meterlinie blockt.
BEWERTUNG: Offsetting Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 15-Meterlinie, welche bis zur 6-Meterlinie zurückgetragen wird. Vor der Interception blockt der Snapper den Blitzler an der 7-Meterlinie. Nach der Interception blockt der Blitzler den Snapper an der 12-Meterlinie.
BEWERTUNG: Die Defense kann die Offsetting Fouls ablehnen und den Ballbesitz erhalten, wobei jedoch die Strafe der Defense durchgeführt wird. Basic Spot für die Strafdurchführung der Defense ist hier der Spot of Foul. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 15-Meterlinie, welche bis zur 6-Meterlinie zurückgetragen wird. Vor dem Catch blockt ein Defense-Spieler einen Receiver an der 10-Meterlinie. Nach dem Catch hält der Snapper den Runner fest.
BEWERTUNG: Offsetting Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- IV. 3. & Mitte von A's 23-Meterlinie. Der Runner begeht Flag Guarding von B's 17-Meterlinie, woraufhin der Defense-Spieler den Runner festhält, um zu den Flaggen zu kommen. Der Spielzug endet von B's 12-Meterlinie. Der Trainer der angreifenden Mannschaft möchte die Strafe für Holding ablehnen, um nach der Durchführung der Flag Guarding Strafe ein First Down zu erhalten.
BEWERTUNG: Offsetting Fouls, der Versuch wird wiederholt. Die Fouls - nicht die Strafen - heben sich gegenseitig durch die Regeln auf. Der Trainer kann nicht gefragt werden, ob er die Strafe ablehnen möchte.

AR 10-3-1-O: Basic Spot Fouls der Offense

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück in die eigene Endzone, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an der 10-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie. Das Ablehnen des Fouls führt zu einem Safety.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler in der Endzone.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul. Die Strafe wird in der Endzone durchgeführt. Ergebnis ist ein Safety. Ein Ablehnen der Strafe ergibt 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, hier die 5-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-Meterlinie. Ein Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 1-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an der 15-Meterlinie gefangen wird. Der Snapper blockt den Blitzler an der 5-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von A's 5-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-Meterlinie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an der 15-Meterlinie gefangen wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler an der 20-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-Meterlinie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft

einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper blockt einen Gegenspieler in B's Endzone.

BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie.

AR 10-3-1-D: Basic Spot Fouls der Defense

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück in die eigene Endzone, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird durch einen Defense-Spieler an der 10-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie, wo ihm die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird von einem Defense-Spieler an der 5-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von der 7-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an der 15-Meterlinie gefangen wird. Der Snapper wird von einem Defense-Spieler in B's Endzone geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von der 15-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der an der 15-Meterlinie gefangen wird. Ein anderer Receiver wird durch einen Defense-Spieler an der 20-Meterlinie geblockt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von der 15-Meterlinie.
Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback läuft zurück zu seiner 1-Meterlinie und wirft einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper wird durch einen Defense-Spieler von B's 10-Meterlinie geblockt, bevor der Pass geworfen wird.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot (gegnerische Goal Line) die Strafe wird durch die Regeln abgelehnt (R 10-3-2). Der Touchdown zählt.
ANMERKUNG: Wenn das Foul kein Blocking sondern Illegal Contact gewesen wäre, würde die Strafe auf dem Try durchgeführt.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Blitzler hält die Hose des Quarterbacks hinter der Scrimmage Line. Der Quarterback wirft trotzdem einen vollständigen Pass zur 12-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact (Halten), Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Die Strafe wird von der 12-Meterlinie durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Mitte von A's 22-Meterlinie.
- VII. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler tritt den Ball, um einen vollständigen Pass zu verhindern, und der Pass wird unvollständig.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Kicking a Pass, Basic Spot ist die Scrimmage Line.
Strafdurchführung von der 9-Meterlinie. Nächstes Down ist 4. & Mitte von A's 14-Meterlinie.
- VIII. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler tritt den Ball, um einen vollständigen Pass zu verhindern. Der Pass wird trotzdem gefangen und zu A's 22-Meterlinie getragen.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Kicking a Pass, Basic Spot ist der Dead Ball Spot.
Strafdurchführung von A's 22-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 23-Meterlinie (neues First Down, da Mittellinie durch die Strafe überschritten wird).

AR 10-3-1-C: Basic Spot Fouls während eines Ballbesitzwechsels

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie, die bis zur 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception hält der Snapper den Runner an der 18-Meterlinie (Illegal Contact).

- BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von der 12-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 6-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie, die bis zur 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception blockt ein Mitspieler des Runners den Snapper an der 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul. Strafdurchführung von der 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 23-Meterlinie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie, die bis zur 12-Meterlinie zurückgetragen wird. Nach der Interception blockt ein Mitspieler des Runners den Snapper an der 10-Meterlinie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von der 12-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-Meterlinie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an der 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zur 20-Meterlinie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) hält ein Mitspieler des Snappers den Runner an der 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Contact (Halten), B bleibt in Ballbesitz (R 10-2-4), Basic Spot ist der Dead Ball Spot (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von der 20-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 10-Meterlinie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an der 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zur 20-Meterlinie zurück. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) blockt ein Mitspieler des Snappers einen Gegenspieler an der 18-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafe für Blocking, A bleibt in Ballbesitz (R 10-2-4), Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von der 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 13-Meterlinie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Der Quarterback wirft eine Interception an der 21-Meterlinie. Beim anschließenden Return fumbelt der Runner den Ball an der 12-Meterlinie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zur 20-Meterlinie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) blockt ein Mitspieler des Runners einen Gegenspieler an der 18-Meterlinie. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) berührt ein Mitspieler des Snappers einen Gegenspieler an der 15-Meterlinie (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Die Offense lehnt sich aufhebende Strafen ab und behält den Ball nach der Durchführung der Strafe für Illegal Contact (R 10-2-4), Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1 Ausnahme 3). Strafdurchführung von der 15-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 7,5-Meterlinie.

AR 10-3-2: Strafdurchführung

- I. 3. & Goal von B's 19-Meterlinie. Drei Blitzler geben ein Blitz-Signal.
BEWERTUNG: Strafe für Illegal Blitzler Signal. Strafdurchführung von der 19-Meterlinie. Nächstes Down ist 3. & Goal von B's 14-Meterlinie.
- II. 2. & Mitte von A's 15-Meterlinie. Der Runner begeht Flag Guarding von B's 22-Meterlinie.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von B's 22 Meterlinie. Die Strafe bringt den Ball hinter die Mittellinie zurück, es gibt kein First Down. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 23-Meterlinie.
- III. 4. & Mitte von A's 9-Meterlinie. Ein Defense-Spieler wird von einem Pass unten am Bein getroffen und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Keine Strafe für Illegal Kicking, da der Kontakt unabsichtlich ist. Turnover on Downs, die Down-Serie endet. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 5-Meterlinie.

- IV. 2. & Goal von B's 10-Meterlinie. Ein Pass wird für einen Touchdown gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs Pass Interference.
BEWERTUNG: Touchdown, die Strafe wird auf dem Try durchgeführt.
- V. Try an der 5-Meterlinie. Ein Pass wird in der Endzone gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs ein Illegal Contact Foul.
BEWERTUNG: Der Try zählt, die Strafe wird beim anschließenden Down durchgeführt.
Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 2,5-Meterlinie.
- VI. In der Overtime (Extraperiode) erzielt Mannschaft A einen Touchdown. Der Try von der 5-Meterlinie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein Illegal Contact Foul.
BEWERTUNG: Der Try ist gut, die Strafe wird auf dem nächsten Snap durchgeführt (R 10-2-6).
Nächstes Down ist 1. & Goal für B von B's 15-Meterlinie. In der Overtime gibt es kein First Down (außer durch Strafen).
- VII. In der Overtime (Extraperiode) erzielt Mannschaft A einen Touchdown. Der Try von der 5-Meterlinie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein Illegal Contact Foul. Vorher hatte Mannschaft B bereits einen Touchdown mit Try erzielt.
BEWERTUNG: Der Try ist gut, der Spielstand ist unentschieden und es wird eine weitere Extraperiode gespielt. Die Strafe wird auf dem nächsten Down durchgeführt (R 10-2-6).
Nächstes Down ist 1. & Goal für B von B's 15-Meterlinie.

AR 10-3-3: Strafdurchführung mit halber Distanz zu Goal Line

- I. 2. & Mitte von A's 7-Meterlinie. Die Offense begeht einen False Start.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von der 7-Meterlinie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-Meterlinie.
- II. 3. & Goal von B's 9-Meterlinie. Die Defense begeht ein Offside.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von der 9-Meterlinie. Nächstes Down ist 3. & Goal von B's 4,5-Meterlinie.
- III. 4. & Goal von B's 18-Meterlinie. Die Defense begeht eine Pass Interference in der Endzone und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von der 18-Meterlinie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 9-Meterlinie.