

2023

Regeln 5er DFFL



AFVD

Impressum

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

Wichtige Änderungen

Diese Liste der Änderungen ist auf die wichtigsten Änderungen beschränkt und nicht allumfassend:

- Flag 7 gegen 7 Feldgröße (50 x 30 yd) hinzugefügt
- Anforderungen an die Spielfeldoberfläche hinzugefügt
- Trikot Nummer 0 ist jetzt legal
- Einführung von Flexibilität bei der Positionierung der Teambereichen
- Spezifikationen für Hosen und Flaggen geändert, Flaggen dürfen insbesondere mehrfarbig sein
- Brillen müssen aus nicht-splitterndem Material bestehen
- Definition des Hechtens verbessert
- Länge und Durchführung von Timeouts angepasst
- Die Strafen für illegalen Lauf, illegalen Laufspielzug und illegales Kicken durch den Runner beinhalten jetzt einen Down-Verlust
- Die Strafe für illegales Berühren eines eigenen Passes wird jetzt für alle Passer angewendet, nicht nur für den Quarterback.
- Neue Strafe für das Vorwärtsschlagen eines Rückwärtspasses durch das balltragende Team
- Die Verantwortung für die Kontaktvermeidung zwischen Runner und Defense-Personen wird genauer definiert (mittels AR)
- Anpassung der Strafdurchführung bezüglich Safety bzw. Touchback
- Erweiterung der Strafen, die bezüglich eines Trys übertragen werden können

Alle Änderungen sind farblich hervorgehoben. Es werden zwei Farben verwendet, **Orange** für wesentliche, **Gelb** für redaktionelle Änderungen. Wenn eine Überschrift markiert ist, ist der Großteil des Inhalts neu.

Im Sinne der Vereinheitlichung und Klarstellung wurden alle Distanzangaben im Regelwerk in Yards definiert. Hierbei handelt es sich um eine rein redaktionelle Änderung, die keine Auswirkungen auf das Spiel hat, da die Angaben im Sinne der Regeln bereits in älteren Versionen in Yards zu verstehen waren. Die Distanzen für Felder und Strafen bleiben weiterhin dieselben. Um die wichtigeren Änderungen hervorzuheben, wurden die Änderungen der Distanzen nicht zusätzlich farblich hervorgehoben. Im Anhang der Regeln befindet sich eine Umrechnung von relevanten Distanzen von Yard in Meter.

Mitwirkende

Dieses Regelwerk wurde von der Flag-Regelkommission gemäß §6(1) der Bundesordnung für Offizielle im Flag Football des AFVD (BOFF) erstellt.

Ein besonderer Dank gilt Niko Tzioras für seine Unterstützung bei der Übersetzung der IFAF-Regeln.

Vorwort

Diese Regeln basieren auf den IFAF Flag Football Rules und sind im Wesentlichen eine Übersetzung der IFAF Flag Football Rules. Die IFAF Flag Football Rules werden von der IFAF überarbeitet, um das Sicherheitsniveau und die Qualität des Spiels zu verbessern und den Sinn und Zweck der Regeln zu

verdeutlichen, wo dies erforderlich ist. Die 5er DFFL Regeln sind nicht von der IFAF genehmigt. Für internationale Spiele gelten nur die original Regeln der IFAF Flag Football Rules in Englisch.

Die Grundsätze, die für alle Regeländerungen gelten, sind, dass sie:

- für die Teilnehmer sicher sein
- auf allen Ebenen des Sports anwendbar sein;
- trainierbar sein und von den Offiziellen durchgeführt werden können;
- ein Gleichgewicht zwischen Offense und Defense wahren;
- für die Zuschauer interessant sind;
- keine hemmenden wirtschaftlichen Auswirkungen haben;
- und einen gewissen Bezug zu den IFAF-Tackle-Regeln behalten.

Der wichtigste Aspekt der Regeln besteht darin, jeden erheblichen und beeinflussenden Kontakt zu vermeiden.

Eines der Ziele ist es, die Regeln so kurz und einfach wie möglich zu halten. Daher deckt das Regelwerk nicht alle Kombinationen von Situationen ab, die in einem Spiel auftreten können. Spieler, Trainer und Offizielle sind aufgefordert, die Regeln nach den Grundsätzen auszulegen, auf denen sie beruhen.

Der Flag-Football-Ehrenkodex ist ein integraler Bestandteil der Regeln.

Die IFAF fordert alle Mitgliedsverbände auf, nach den IFAF-Regeln zu spielen, wobei die unter "Nationale Änderungen" aufgeführten optionalen Änderungen auch zulässig sein.

Bei Fragen zu Interpretationen der Regeln können Sie sich an Sebastian Sudholt (s.sudholt@afvd.de) wenden.

Die Regeln treten am **15.04.2023** in Kraft und gelten solange, bis neue Regeln in Kraft treten.

Der Flag Football Ehrenkodex

Einführung

Der Flag Football Code ist ein Ethikkodex und sollte sorgfältig gelesen und beachtet werden. Der Code ist ein Leitfaden für Spielende, Trainer*innen, Offizielle und andere, die verantwortlich für das Vorankommen des Spiels sind.

Flag Football ist ein nicht aggressiver, kontaktloser und dennoch wettbewerbsfähiger Sport. Fairness, Sportlichkeit und Verhalten werden von Spielenden, Trainern*innen, Offiziellen und anderen mit dem Spiel verbundenen Personen erwartet.

Es gibt keinen Platz für unfaire Taktiken, unsportliches Verhalten oder Handlungen, die dazu bestimmt sind absichtlich Verletzungen oder Respektlosigkeit zu verursachen. Ein*e Trainer*in oder spielende Person, die versucht, sich einen Vorteil zu verschaffen, durch das absichtliche Umgehen oder Missachten der Regeln ist für Flag Football unzumutbar.

Das Regelwerk versucht, jede Form von unnötigem Kontakt, unfairen Taktiken und unsportlichem Verhalten zu händeln; Regeln können jedoch nicht jede potenzielle Situation abdecken. Nur durch bestes Wissen und Gewissen der Trainer*innen, Spielenden und Offiziellen können die höchsten ethischen Standards eingehalten werden.

Trainingsethik

Es ist auf keine Weise zu rechtfertigen, Spielenden absichtlich beizubringen, gegen die Regeln zu verstoßen. Das Trainieren von absichtlichem Kontakt, *Aiming* oder Behinderung zerstören den Charakter einer Person, als das dieser aufgebaut und stark wird. Eine solche Verhaltensweise ist nicht nur schädlich gegenüber gegnerischen Personen, sondern auch unverantwortlich gegenüber den Spielenden die einem*einer Trainer*in anvertraut wurden und haben keinen Platz im Spiel. Trainer*innen sollten sich stets bewusst sein, welchen Einfluss sie auf die von ihnen betreuten Spielenden haben, sowohl zum Guten als auch zum Schlechten. Trainer*innen sollten niemals den Wert eines Sieges als wichtiger erachten als die Persönlichkeit und dem Ethos ihrer Spielenden. Die Sicherheit und das Wohlergehen ihrer Spielenden sollten immer an oberster Stelle stehen und niemals für das persönliche Prestige oder egoistischen Ruhm geopfert werden.

Beim Unterrichten von Flag Football muss der*die Trainer*in vermitteln, dass bestimmte Regeln existieren, die dazu entwickelt wurden, um die Teilnehmenden zu schützen. Ebenso wurden gemeinsame Standards zur Bestimmung eines Gewinners und Verlierers entwickelt. Jeder Versuch diese Regeln zu umgehen, eine gegnerische Person auszunutzen oder vorsätzliche Handlungen unsportliches Verhalten zu fördern, haben keinen Platz im Spiel und Trainer*innen die sich dieser Sachen schuldig machen, haben das Recht verwirkt, sich selbst als Trainer*in zu bezeichnen. Der*die Trainer*in sollte als Beispiel vorweg gehen, wie man siegt, ohne zu prahlen, und ohne Bitterkeit verliert. Trainer*innen, die sich entsprechend dieser Prinzipien verhalten, brauchen keine Angst vor dem Scheitern zu haben, denn letztendlich kann der Erfolg von Trainern*innen an dem Respekt gemessen werden, den sie von ihren Spielenden und ihren Gegenspielenden erhalten.

Sportlichkeit

Spielende oder Trainer*innen, die absichtlich gegen eine Regel verstoßen, sind des unfairen Spiels und des unsportlichen Verhaltens schuldig. Unabhängig davon, ob es zu einer Bestrafung kommt, bringen sie den guten Namen des Spiels in Misskredit.

Spielende, Trainer*innen und Offizielle sollten sicherstellen, dass Kontakt mit gegnerischen Personen vermieden wird.

Das Vortäuschen einer Verletzung aus irgendeinem Grund ist unethisch. Einer verletzten Person muss der volle Schutz der Regeln gewährt werden. Das Vortäuschen einer Verletzung ist unehrlich, unsportlich und widerspricht dem Geist der Regeln.

Mit einem (gegnerischen) Mitspielenden oder Offiziellen in einer Weise zu sprechen, die erniedrigend, vulgär, beleidigend oder schäbig ist, ist illegal. Ebenso ist es illegal, wenn die Sprache dazu dienen sollte, eine körperliche Reaktion hervorzurufen oder einen Gegenspielenden verbal anzugreifen.

Trainer*innen sind angehalten, etwaiges Verhalten anzusprechen und zu reflektieren sowie die Offiziellen dabei zu unterstützen, die Kontrolle darüber zu wahren.

Wenn Offizielle eine Strafe verhängen oder eine Entscheidung treffen, tun sie lediglich ihre Pflicht, wie sie es wahrgenommen haben. Sie sind auf dem Feld, um die Integrität des Flag Football Spiels zu wahren, und ihre Entscheidungen sind endgültig sowie abschließend und sollten von Spielenden und Trainer*innen akzeptiert werden.

Unhöfliche Bemerkungen gegenüber Offiziellen während des Spiels oder ein Verhalten, das Spielenden oder Zuschauenden gegen die Offiziellen aufstacheln könnte, ist ein Verstoß gegen die Regeln und muss als ein Verhalten angesehen werden, das eines Teilnehmenden an diesem Sport unwürdig ist.

Prinzipien

Das wichtigste **Prinzip** der Regeln ist es, jeden signifikanten und **beeinflussenden** Kontakt zu vermeiden.

Das erste wichtige Aspekt dieses Prinzips besteht darin, die Flaggen zu einem leichten Ziel zu machen. Dem *Runner* ist es untersagt, alles andere als legale Flaggen und legale Taktiken (z. B. Spinning) zu verwenden, um den Zugang der gegnerischen Person zu ihren Flaggen zu beschränken. Im Gegenzug muss die Flaggenziehende alle angemessenen Maßnahmen ergreifen, um den Kontakt zu minimieren während des Ziehens der Flagge.

Der zweite wichtige Aspekt dieses Prinzips ist das Platz- und Wegrecht, das bestimmt, wer Kontakt zu vermeiden hat. In der Regel hat die angreifende Person Vorrang, bis zu dem Punkt bevor der Ball gepasst oder übergeben wird, und danach die Defense. **Umgekehrt liegt es in der Verantwortung des gegnerischen Spielers, den Kontakt zu vermeiden.**

Einige weitere Grundsätze sind:

Ein Blitzler opfert ihre Position, indem **sie eine Hand hebt**, um Wegrecht zu erhalten. Die Offense sollte die Bahn des Blitzers berechnen, um ihr Vorfahrt zu gewähren und ihn nicht zu behindern. Der Runner muss die Aktion von Defense-Personen berechnen, um einen Kontakt zu vermeiden. Die Beschränkung auf Rückwärtspässe wurde eingeführt, um ein Rugby ähnliches Spiel zu vermeiden.

Strafen und ihre Durchsetzung sind nicht perfekt. Es ist ein Gleichgewicht zwischen praktischer Einfachheit und fairer Perfektion.

Ausrüstung

Sich einen Vorteil zu verschaffen, indem weite Hosen oder Tarnflaggen verwendet werden, ist unfair. Die Verwendung von Hosen mit Streifen oder verschiedenen Farben oder Flaggen, die sich nicht deutlich von der Hose des Spielenden abheben, benachteiligen die Gegner*innen. Jeder Versuch,

sich durch die Verwendung illegaler Ausrüstung einen Vorteil zu verschaffen, wird von den Offiziellen bestraft. Trainer*innen und Spielende sollten sich darüber im Klaren sein, wie dies auf sie zurückfällt und was dies über ihren Charakter aussagt.

Ein Team mit regelkonformer Ausrüstung (Trikots, Hosen und Flaggen) sollte mehr respektiert werden als ein Team, das die Einhaltung der Regeln zuliebe der Ästhetik opfert.

Wegrecht

Das Wegrecht ("Right of Way") (und Platzrecht ("Right of Place")) wurde eingeführt, um beiden Seiten die Möglichkeit zu geben, ein faires Spiel zu spielen und unnötigen Kontakt zu vermeiden. Dieses Recht sollte nicht missbraucht werden, um einen Kontakt zu provozieren, oder indem eine gegnerische Person zu einer Reaktion gezwungen oder der Bewegungsspielraum des Gegenspielers absichtlich eingeschränkt wird.

Das Vermeiden von Behinderungen während legaler Aktionen der gegnerischen Person wird gefordert und erwartet. Absichtlicher Kontakt mit einer gegnerischen Person, auch mit Wegrecht, wird bestraft.

Betäubungsmittel, Medikamente und Drogen

Der Gebrauch von nicht-therapeutischen Medikamenten, Betäubungsmitteln oder Drogen entspricht nicht den Zielen und Zwecken der Athletik und ist verboten.

Trainer*innen dürfen unter keinen Umständen die Einnahme von Betäubungsmitteln durch Spielende oder andere Personen unter ihrer Kontrolle zulassen. Medikamente, Stimulanzien oder andere Drogen sollten nur dann verwendet werden, wenn sie von ärztlichem Personal genehmigt und beaufsichtigt werden. Trainer*innen sollten sich darüber im Klaren sein, dass vorsätzliches Ignorieren von Drogenmissbrauch durch Spielende als Unterstützung gewertet wird. Die Trainer*innen müssen die aktuellen AFVD-Richtlinien zum Thema Drogen kennen und einhalten.

Flag Football 5 gegen 5 (reguläres Feld 50 x 25 yd) STANDARD

Die 5er DFFL Regeln beruhen auf den IFAF Flag Football Regeln, welche wiederum auf den IFAF Tackle Footballregeln basieren.

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

Alle Flag Football Situationen werden ohne Bezugnahme auf die Tackle-Regeln geregelt. Auch wenn das ganze Dokument eine größere Anzahl an Seiten hat, bezieht sich der grundlegende Teil zum Verständnis des Spiels auf weniger als die Hälfte davon.

Der Flag Football Ehrenkodex ist ein integraler Bestandteil der Regeln.

Flag Football hat eine Menge zusätzlicher Definitionen (Kein-Laufspiel-Zone, Mittellinie, Blitzer, Abschirmen, Kontakt, Aiming, Flaggen ziehen, Flag Guarding, Springen, Dipping, Drehen, Diving, Platzrecht, Wegrecht) und entsprechende Regeln.

Auf der anderen Seite gibt es keine Helme, Schutzpolster, Kicks (Kickoff, Punt, Field Goal), Blocken oder Tackling. All dies macht Flag Football zu einem ähnlichen, aber anderen Sport mit mehr Geschwindigkeit und weniger Verletzungen. Insgesamt gibt es ein allgemeines Verständnis, dass Flag Football ein schneller, pass-orientierter Sport ist.

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

Der grundlegende Aspekt von Flag Football ist es, dass Kontakt vermieden wird.

Flag 7 gegen 7 (großes Feld 50 x 30 yd)

Flag 7 gegen 7 wird unter den selben Regeln wie 5er Flag gespielt mit folgenden Änderungen:

R 1-1-1 Die Breite des Spielfeldes wird auf 30 yd (27,43 m) erweitert.

R 1-1-1 Teams bestehen aus nicht mehr als 7 Spielenden. Teamaufstellungen bestehen aus maximal 20 Spielenden. Jede Referenz zur Spielendenanzahl im Regelwerk wird hierdurch erweitert.

Beach Flag 4 gegen 4 (kleines Feld 25 x 25 yd)

Beach Flag Spiele werden nach den gleichen Regeln wie Flag Football gespielt, mit folgenden Änderungen:

R 1-1-1 Die Länge des Spielfeldes wird auf 25 Yards (22,86 m) ohne Mittellinie reduziert.

R 1-1-1 Breite der Linien: 5 cm (2 Zoll), die Feldmarkierungen werden mit festen Bändern ausgeführt.

R 1-1-1 Teams bestehen aus nicht mehr als vier Spielenden. Teamaufstellungen bestehen aus maximal 10 Spielenden. Jede Referenz bezüglich dieser Zahlen in den Regeln soll entsprechend angepasst werden.

R 1-3-2 Alle Arten von Schuhen sind verboten.

R 3-1-1 Der Ball muss zuerst durch einen Snap an der eigenen 1-Yard-Linie ins Spiel gebracht werden.

R 3-2-1 Die Gesamtspielzeit beträgt 30 Minuten, aufgeteilt in zwei Hälften zu je 15 Minuten.

R 3-2-5 Eine Halbzeit, in der die Zeitbeschränkungen der Regel 3-2-5 gelten, wird auf eine Minute reduziert.

R 3-3-4 Ein gewährte Teamauszeit darf nicht länger als 30 Sekunden dauern.

R 7-1-3 Das Zeitlimit für den Wurf eines Passes wird auf 5 Sekunden verkürzt.

R 7-1-4 Die Blitzentfernung wird auf 5 Yards reduziert.

R 8-3-3 Nach einem Try muss der Ball vom gegnerischen Team an deren eigenen 1-Yard-Linie ins Spiel gebracht werden.

R 8-4-2 Nach einem Safety muss der Ball von dem punktenden Team an der eigenen 1-Yard-Linie ins Spiel gebracht werden.

R 8-5-2 Nach einem Touchback muss der Ball von dem verteidigenden Team an ihrer eigenen 1-Yard-Linie ins Spiel gebracht werden.

Flag Football in der Halle

Flag Football Spiele in der Halle werden nach denselben Regeln gespielt wie die Beach Flag Regeln oder, sofern die Anlage groß genug ist, wie die Flag Football oder Flag 7 gegen 7 Regeln.

Die Feldabmessungen für Flag Football in der Halle müssen dem verwendeten Regelwerk so ähnlich wie möglich sein.

Markierungen werden mit Kegeln und Pylonen vorgenommen. Sicherheitsbereiche werden weiterhin benötigt.

Für die Anlage geeignete Schuhe sind erlaubt.

Nationale Änderungen (Optional)

Nationale Änderungen erlauben es den Organisierenden eines Spiels, Turniers oder einer Liga, eine oder mehrere spezifische Regeländerungen anzupassen, um flexibler in der Organisation zu sein, während die Kernelemente der Regeln beibehalten werden. Die nationalen Änderungen sind explizit optionale Änderungen, die von den oben genannten Organisierenden eingeführt werden dürfen. Ohne die explizite Bekanntgabe einer Einführung einer oder mehrerer der hier genannten Änderungsmöglichkeiten für ein Spiel, Turnier oder für eine Liga haben die hier aufgeführten nationalen Änderungen keine Auswirkung und es wird nach den normalen Regeln der folgenden Abschnitte gespielt.

Die Organisierenden eines Spiels, Turniers oder einer Liga können eine oder mehrere der Regeln wie folgt ändern:

Flag Football und Flag 7 gegen 7

R 1-1-1 Die Feldgröße kann aufgrund der Spielfeldgröße oder des Alters der Spielenden geändert werden.

Die Feldbreite und Feldlänge einer Spielfeldhälfte kann gleichmäßig um 5 Yards (4,57 m) vergrößert oder verkleinert werden. Feldlängenänderungen sollten in Relation zur Mitte des Feldes abgestimmt werden (z.B. wenn 5 Yards hinzugefügt werden sollen, soll jede Hälfte 27,5 Yards lang sein exklusive der Endzonen).

ANMERKUNG: Maximale Feldgröße für reguläre Felder ist 60 Yards (54,90 m) x 30 Yards (27,45 m), minimum ist 40 Yards (36,60 m) x 20 Yards (18,30 m). Maximale Feldbreite für große Felder (für Flag 7 gegen 7) ist 35 Yards (32,05 m), minimale Feldbreite ist für diese Felder 25 Yards (22,90 m).

Die Proportionen jeder Hälfte sollten weiterhin ungefähr mit einem Quadrat übereinstimmen, oder im Falle von Flag 7 gegen 7 mit dem entsprechenden Rechteck.

Endzonen dürfen auf ein minimum von 8 Yards (7,30 m) gekürzt werden.

Sicherheitsabstände dürfen nicht verändert werden.

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 Teamaufstellung kann aus mehr als 15 Spielenden bestehen.

R 1-1-1 Die Teams können aus Spielenden unterschiedlichen Geschlechts bestehen.

R 1-1-4 Offizielle sind nur empfohlen.

R 1-2-1 Spielbälle müssen nicht aus Leder sein.

R 1-2-2 Bei gemischten Spielen darf die Jugendballgröße verwendet werden.

R 1-3-1 In Jugendspielen müssen keine Plopp Faggen verwendet werden. Diese werden allerdings empfohlen.

R 1-3-1 Der Mundschutz einer spielenden Person darf auch durchsichtig sein.

R 1-3-2 Eine Kopfbedeckung kann als legal anerkannt werden, wenn diese die gegnerische Person nicht gefährdet oder beleidigt.

R 3-1-4 Die Organisation eines Turniers kann die Reihenfolge der Teams festlegen, wenn das Tie-Breaker-System nicht als angemessen erachtet wird, aber das offiziell festgelegte

System wird aufgrund seiner Fairness und einfachen Handhabung dringend empfohlen.

R 3-2-1 Die Spielzeit kann auf Grund des Turniermodus oder des Alters der Spielenden geändert werden.

R 3-2-5 Die Länge des Intervalls, in der die Uhr gestoppt wird, kann von zwei auf eine Minute reduziert werden.

R 3-3-2 Die Anzahl der Auszeiten kann geändert werden.

Beach Flag (zusätzlich zu den Änderungen beim Flag Football):

R 1-1-1 Die Feldabmessungen können, **entsprechend den Flag Footballregeln**, aufgrund des Spielortes oder des Alters geändert werden.

ANMERKUNG: Maximale Spielfeldgröße eines kleinen Feldes (für Beach Flag) ist 30 x 30 Yards (27,45 m), minimale Spielfeldgröße ist 20 x 20 Yards (18,30 m).

R 1-1-1 Die Markierung des Spielfeldes kann mit Pylonen oder Scheibenmarkierungen erfolgen.

R 1-1-1 Die Teamaufstellung kann aus mehr als 10 Spielenden bestehen.

R 5-1-1 Die Anzahl der Downs darf auf 3 reduziert werden.

Andere Regeln dürfen für Wettbewerbsspiele nicht geändert werden.

Es wird dringend empfohlen, diese Regeln nicht zu ändern und bei Nicht-Wettbewerbsspielen ein anderes Spiel zu spielen.

Das Spielfeld

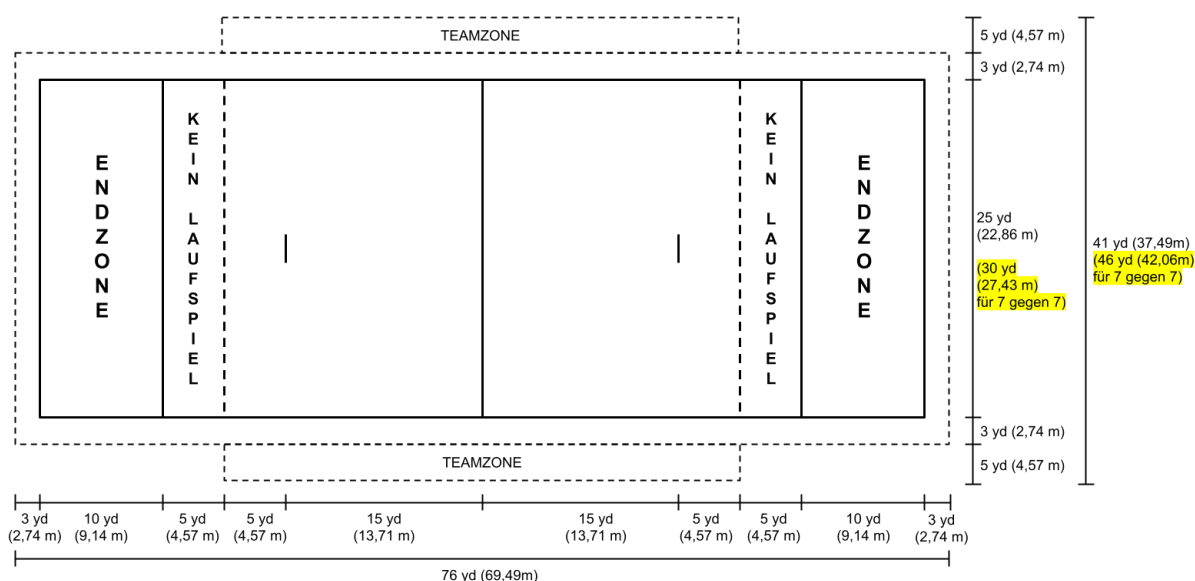
Das Spielfeld ist ein rechteckiger Bereich mit den im Bild dargestellten Abmessungen und Linien.

Die Oberfläche des Spielfelds muss fest, eben und frei von Hindernissen sein.

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

Feldabmessungen

Länge **50 Yards (45,74m)**, zusätzliche Endzonen **10 Yards (9,15m)**, Breite **25 Yards (22,90m)**. Der erforderliche Raum für ein Feld ist **76 Yards (69,55m) x 31 Yards (28,40m)**. Wenn provisorische Linien verwendet werden, müssen diese flach, fest und mit Flachkopfspikes sicher am Boden befestigt sein.



Die 1-Punkt- und 2-Punkt-Try Linien sind 1 yd (0,90 m) lang und die Mittelpunkte sind 5 yd (4,57 m) bzw. 10 yd (9,15m) von der Mitte der Goal Line entfernt. Die Kein-Laufspiel-Zonen sind mit Scheibenmarkierungen an der Seitenlinie und/oder mit einer gestrichelten Linie zu kennzeichnen.

An den 8 Kreuzungspunkten der Seitenlinien mit den Goal Lines und Endlinien sind Pylonen oder Scheibenmarker aufzustellen. Scheibenmarkierungen können an den Schnittpunkten der Seitenlinien mit der Mittellinie und am Schnittpunkt der Längsachse des Spielfelds mit dem Sicherheitsbereich angebracht werden.

Der Sicherheitsbereich muss sich 3 yd (2,75 m) außerhalb der Seiten- und Endlinien befinden und muss auf derselben Ebene wie das Spielfeld und in demselben Zustand sein. Der Sicherheitsbereich und die Teamzonen müssen nicht markiert werden, sind aber von allen Teilnehmenden zu beachten. Wenn zwei Felder nebeneinander liegen, beträgt der Mindestabstand zwischen ihnen 6 yd (5,50 m) **ohne die Teamzonen**. Wenn dies zu Konflikten zwischen den Feldern führt, müssen die Teamzonen an einen anderen Ort verlegt werden.

Ein Down-Indikator muss 2 Yards (1,80 m) außerhalb der Seitenlinie gegenüber der Haupttribüne verwendet werden.

Eine 7-Yard-Kette (6,40 m) darf 2 Yards (1,80 m) außerhalb der Seitenlinie neben der Haupttribüne verwendet werden.

Beach Flag

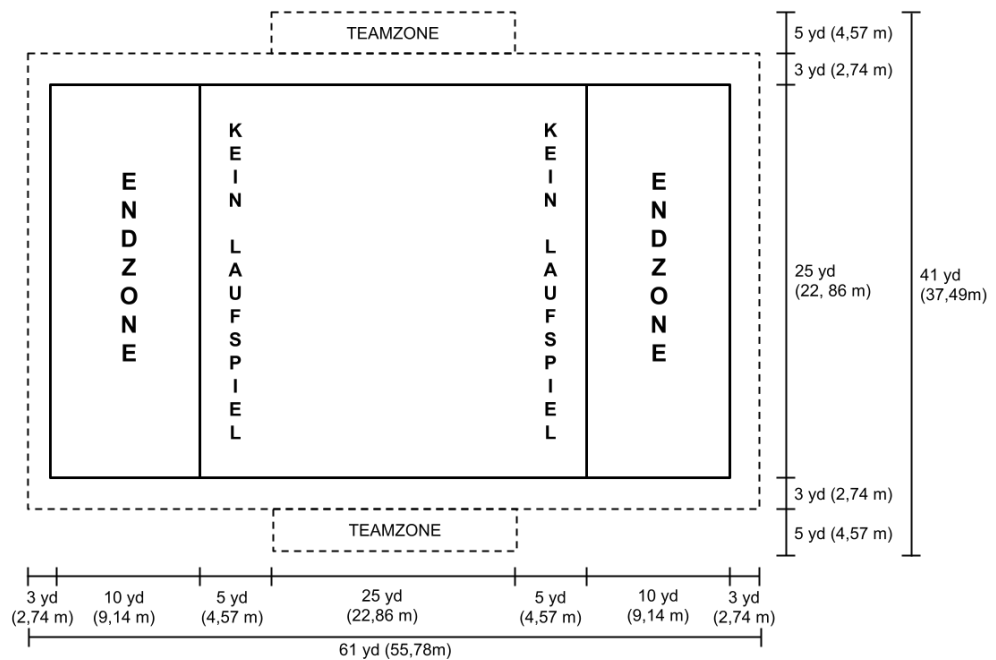
Die Spielfeldoberfläche sollte Sand sein und muss nicht festsein.

Länge 25 yd (22,90 m), zusätzliche Endzonen 10 yd (9,15 m), Breite 25 yd (22,90 m).

Gesamtplatzbedarf für ein Spielfeld einschließlich Sicherheitsbereich: 51 yd (46,70m) x 31 yd (28,40m).

Breite der Linien: 5cm (2 Zoll), Feldmarkierungen müssen mit festen Bändern ausgeführt werden, die mit Flachkopfspikes sicher am Boden befestigt werden. Sicherheitsbereich wie beim Flag Football.

Kein-Laufspiel-Zone wird mit Scheibenmarkierungen markiert.



ABSCHNITT 1. Allgemeine Bestimmungen**ARTIKEL 1. Das Spiel**

Das Spiel wird zwischen zwei Teams von jeweils nicht mehr als 5 Spielenden auf einem rechteckigen Feld und mit einem regulären Ball gespielt. Details zum Feld stehen unter "[Das Spielfeld](#)".

Ein Team darf mit weniger Spielenden auf dem Feld spielen. Sollte mehr als eine Spielende zur regulären Anzahl an Spielenden auf dem Feld fehlen, wird das Spiel gegen das Team gewertet, welches außer Stande ist ein Team zu stellen.

Die Teamaufstellungen bestehen in einem internationalen Spiel aus einem Maximum von 15 Spielenden (fünf Feldspielende, zehn Ersatzspielende).

Ein Team darf in internationalen Spielen nur aus Spielenden desselben Geschlechts bestehen.

ARTIKEL 2. Sieger und finales Ergebnis

Jedes Team erhält die Gelegenheit, den Ball durch Lauf- oder Passspielzüge über die Goal Line des anderen Teams zu bringen. Den Teams werden Punkte gemäß der Regel zuerkannt und das Team, das am Ende des Spiels einschließlich Extraperioden die meisten Punkte erzielt hat, ist das siegende Team des Spiels.

ARTIKEL 3. Aufsicht

Das Spiel wird unter der Aufsicht von zwei oder mehr Offiziellen gespielt.

ARTIKEL 4. Trainer*innen und Teamkapitän*in

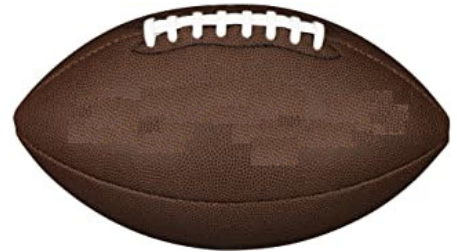
Jedes Team nennt den Offiziellen maximal zwei Spielende als Teamkapitän*in und maximal zwei Trainer*innen.

Nur der*die jeweilige Teamkapitän*in und die jeweiligen Trainer*innen dürfen den Referee Fragen zu Regelauslegungen stellen, Entscheidungen für das Team treffen und Challenges beantragen.

ABSCHNITT 2. Der Ball

ARTIKEL 1. Spezifikationen

Der Spielball ist ein neuer oder fast neuer Ball aus Leder von regulärer Größe, Gewicht und Druck (0,85 - 0,95 bar). Der Ball darf in keiner Weise verändert werden. Jedes Team kann ihren eigenen regelgerechten Ball verwenden. Die Kennzeichnung eines Balls zur Angabe des Eigentums ist legal.



Abmessungen	Regulär	Jugend (TDY)	Nachwuchs (TDJ)
Länge	27,9 – 29,2 cm (11 - 11,5 Zoll)	26,7 – 27,9 cm (10,5 - 11 Zoll)	26,0 – 27,3 cm (10,25 - 10,75 Zoll)
Längsumfang	68,6 – 71,1cm (27 - 28 Zoll)	66,0 – 68,6cm (26 - 27 Zoll)	63,5 – 66,0 cm (25 - 26 Zoll)
Durchmesser	15,9 – 17,2 cm (6,25 - 6,75 Zoll)	15,2 – 16,5 cm (6 - 6,50 Zoll)	14,6 – 15,9 cm (5,75 - 6,25 Zoll)
Querumfang	50,8 – 53,3 cm (20 - 21 Zoll)	48,3 – 50,8 cm (19 - 20 Zoll)	45,7 – 48,3 cm (18 - 19 Zoll)
Gewicht	400 – 425 g (14 - 15 Unzen)	340 – 370 g (12 - 13 Unzen)	310 – 340 g (11 - 12 Unzen)

ARTIKEL 2. Größen

Bei Herren- oder Gemischten-Spielen sind Bälle regulärer Größe zu verwenden.

Für Frauenspiele sollen Spielbälle in Jugendgröße verwendet werden.

Für U16 Jugendspiele sollen Spielbälle in Jugendgröße verwendet werden. Die Bälle brauchen nicht aus Leder zu sein.

Für U13 Jugendspiele sollen Spielbälle in Nachwuchsgröße verwendet werden. Die Bälle brauchen nicht aus Leder zu sein.

ABSCHNITT 3. Ausrüstung

ARTIKEL 1. Legale Ausrüstung

Spielende von gegnerischen Teams müssen Trikots tragen, deren Farben sich unterscheiden. Wenn zwei Teams ähnliche Trikots tragen, hat das Heimteam die Wahl, welches Team die Trikots wechseln muss.

- a. Spielende eines Teams müssen 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 (6 Zoll)) versehen sein, die sich vom Trikot abheben. Alle Spielende eines Teams müssen unterschiedliche ganze Zahlen von 0 bis 99 haben. Die Trikots dürfen nicht mit Klebeband versehen oder in irgendeiner Weise verknötet werden.
- b. Die Spielenden eines Teams müssen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs tragen.

Die Shorts oder Hosen müssen einfarbig sein, mit Ausnahme eines Brandings, Logos und Nummern auf der Vorderseite jedes Beins mit einer maximalen Größe von 10 x 10 cm (4 x 4 Zoll). Sie dürfen keine Taschen, Pressknöpfe oder Sicherheitsklammern aufweisen. Die Spielenden dürfen ihre Shorts oder Hosen nicht mit Klebeband befestigen oder sichern, um dieser Regulierung zu entsprechen. Röcke sind verboten. [AR 1-3-1](#)

- c. Die Spielenden eines Teams müssen enge Flaggen Gürtel mit Plopp-Einfassungen für zwei identische Flaggen tragen. Jede Spielende ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten der Hüfte sitzt. Die Einfassungen sind nach unten gerichtet und außen zu tragen. Die Flaggen müssen sichtbar sein, nach unten frei hängen und dürfen in keinster Weise durch das Trikot des Spielenden bedeckt werden. Alle Farben der Flaggen müssen sich von der Farbe der getragenen Shorts oder Hose unterscheiden. Die Flaggen und Einfassungen dürfen nicht gefettet, geklebt oder in irgendeiner Weise verändert werden. Spielende, die mit manipulierten Flaggen am Spiel teilnehmen, werden disqualifiziert. [AR 1-3-1-I bis IV](#)
- d. Alle Spielenden müssen einen Mundschutz in einer sichtbaren Farbe tragen und kein Teil des Mundschutzes darf mehr als 1,25cm (0,5 Zoll) aus dem Mund hervorstehen.

ARTIKEL 2. Flaggen Spezifikation

Die Flaggen und Einfassungen müssen jeweils aus dem gleichen Material in der gleichen Farbe ohne scharfe Kanten gefertigt sein.

Alle der folgenden Parameter für Flaggen und Einfassungen müssen in einem Temperaturbereich von 0° C - 30° C (32° F bis 86° F) eingehalten werden

Flagge:

- Länge ab Einfassung: 38,1 - 40,6 cm (15 bis 16 Zoll).
- Breite: 4,6 - 5,1 cm (1,8 bis 2,0 Zoll).
- Logo oder Marke: maximal 5,1 x 7,6 cm (2 x 3 Zoll) im Viertel neben der Einfassung.
- Dicke: 0,5 - 2,5 mm (0,02 bis 0,10 Zoll).
- Gewicht: mindestens 11 g (0,4 Unzen) ohne Sockel.
- Reißfestigkeit: mindestens 300 Newton (67 lbf), wenn es am Flaggenteil der Einfassung befestigt ist (entspricht einer Masse von 30 kg oder 66 Pfund).

Einfassung (Pop Socket):

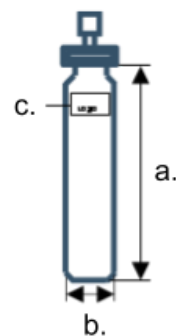
- Außendurchmesser: 1,8 - 2,5 cm (0,7 bis 1 Zoll).
- Länge Gürtelteil: von oben bis zur Ecke 3,6 - 4,1 cm (1,4 bis 1,6 Zoll) in der Achse.
- Länge Flaggenteil: von der Ecke bis unten 6,1 - 6,6 cm (2,4 bis 2,6 Zoll) in der Achse.
- Eckenwinkel: 130 bis 140 Grad.
- Abzugskraft: maximal 100 Newton (22 lbf) für Seniorenspiele (Männer, Frauen, gemischt), maximal 50 Newton (11 lbf) für alle anderen Spiele (entspricht einer Masse von 10/5 kg oder 22/11 Pfund).

ANMERKUNG: Wenn Flaggen mit Klettverschluss oder einer anderen Befestigung verwendet werden, müssen die Spezifikationen für Flaggen weiterhin eingehalten werden und die Befestigung muss sich mit einer maximalen Kraft von 50 Newton (11 lbf) leicht entfernen lassen.

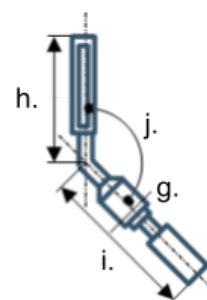
ARTIKEL 3. Illegale Ausrüstung

- Schuhe mit Stollen, die länger als 1,25cm (0,5 Zoll) sind, in irgendeiner Weise geschärft oder

Flagge



Symbolzeichnung, nicht maßstabsgetreu



- zugespitzt sind oder aus einem metallischen Material bestehen.
- b. Jede Art von Schulterpad, Helm oder Kopfbedeckung (Kappen, Sturmhauben, bunte Tücher, Stirnbänder oder Ähnliches).
 - c. Jede Art von Protektoren welche andere Spielende gefährden können (z.B. Schulter Pads oder Orthesen mit scharfen Kanten).
 - d. **Alle Brillen oder Brillengestelle, die aus nicht bruchsicherem Material gefertigt sind.**
ANMERKUNG: Zertifizierte Sportbrillen aus Kunststoff sind unter standard Spezifikationen zulässig.
 - e. Schmuck (muss entfernt oder völlig abgedeckt werden).
 - f. Zusatzausrüstung wie Handtücher oder Handwärmer
 - g. Klebendes Material, Farbe, Fett oder jede andere schlüpfrige Substanz, die auf die Ausrüstung oder auf Spielenden angebracht ist. Kleidung oder Ausrüstung, die den Ball oder eine gegnerische Person beeinträchtigen.
 - h. Jegliche elektronischen, mechanischen oder anderen Signalgeräte zum Zweck der Kommunikation mit einem*r Trainer*in **oder einer anderen Person.**

ARTIKEL 4. Team Zertifikat

Vor dem Spiel teilt **jedes Team** den Offiziellen die Teamaufstellung mit und bestätigt, dass alle Spielenden die erforderliche, legale Ausrüstungen tragen und informiert wurden, was illegale Ausrüstung darstellt.

ABSCHNITT 1. Bereiche und Linien

ARTIKEL 1. Das Feld

Das Feld ist der Bereich 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-Yard-Zonen an beiden Enden des Spielfelds zwischen den Endlinien und den Goal Lines.

ARTIKEL 4. Kein-Laufspiel-Zone

Die Kein-Laufspiel-Zonen sind die 5-Yard-Zonen an beiden Enden des Spielfelds vor den Goal Lines.

ARTIKEL 5. Goal Lines

Goal Lines, eine für jedes Team, sind an entgegengesetzten Enden des Spielfeldes aufgestellt. 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 und 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

Der Bereich, der von den Seitenlinien und den Endlinien eingeschlossen wird, ist In-bounds und alles andere (inklusive der Seiten- und Endlinien selber) ist Out-of-bounds.

ARTIKEL 8. Teamzonen

Die Teamzonen befinden sich außerhalb der Sicherheitszone (3 Yards (2,75 m) von der Seitenlinie entfernt) und zwischen den Kein-Laufspiel-Zonen entlang der Seitenlinie mit einer Tiefe von 5 Yards (4,57 m).

Wenn es zu einem Konflikt mit der Sicherheitszone kommt, müssen die Teamzonen woanders hinverlegt werden.

Falls es aufgrund von Platzlimitationen notwendig ist, die Teamzonen von ihrer normalen Position zu verlegen, müssen beide Teams gleich behandelt werden. Die Teamzonenfläche muss für beide Teams ungefähr gleich groß sein und sie müssen beide in Sichtnähe zum Feld sein mit einer Minimaldistanz von 10 Yards (9,15 m) zwischen ihnen.

Sollten die Teamzonen auf der selben Feldseite liegen, ist es beiden Trainer*innen weiterhin erlaubt in ihrer jeweiligen Teamzone, zusätzlich in der Sicherheitszone zwischen den Teamzonen und an der 5-Yard-Linie am anderen Feldende zu arbeiten.

Wenn die Teamzonen woanders liegen ist, es den Trainer*innen beider Teams erlaubt, an jeweils

gegenüberliegenden Seitenlinien außerhalb der Sicherheitszonen zwischen den 5-Yard-Linien zu arbeiten. Sollte nicht genug Platz sein, ist es auch möglich, den Trainer*innen das Benutzen der Sicherheitszonen auf den gegenüberliegenden Seiten zu erlauben.

Das Benutzen von elektronischen Geräten (Headsets, Kameras, Smartphones, etc.) in der Teamzone ist legal.

ABSCHNITT 2. Team- und Spielendenbezeichnungen

ARTIKEL 1. Offense (A) und Defense (B)

Das angreifende Team (Offense) ist das Team, das den Ball durch einen Snap ins Spiel bringt. Das gegnerische Team ist das verteidigende Team (Defense).

Spielende des angreifenden Teams sind entweder ein Snapper, ein Runner oder ein Receiver.

Spielende des verteidigenden Teams sind entweder ein Blitzler, Rusher oder Verteidiger*in.

ARTIKEL 2. Snapper

Snapper ist die Offense-Person, die den Snap durchführt.

ARTIKEL 3. Quarterback

Quarterback ist die Offense-Person, die nach dem Snap als erstes in Ballbesitz kommt. Sie ist auch ein Runner.

ARTIKEL 4. Passer

Passer ist ein Runner, die einen legalen Pass wirft.

ARTIKEL 5. Runner

Runner ist eine Offense-Person, die sich im Besitz eines Live Ball befindet.

ARTIKEL 6. Blitzler

Blitzler ist eine Defense-Person, die sich beim Snap mit allen Körperteilen mehr als 7 Yard (6,40 m) von der Scrimmage Line entfernt aufstellt. Sie kann sich mit einem legalen Signal als Blitzler etablieren, indem sie eine Hand, mindestens in der letzten Sekunde vor dem Snap, deutlich über den Kopf hebt. Dies gewährt ihr Wegrecht, die das allgemeine Wegrecht der Offense ablöst, da sie den Runner verfolgt.

Der Blitzler muss unmittelbar nach dem Snap, schnell und in einer geraden Linie auf den Punkt zu laufen, an dem der Quarterback den Snap erhält, um das Wegrecht zu behalten. Wenn ein Blitzler zu spät startet, langsam läuft, einen anderen Punkt anvisiert, während des Laufens die Richtung ändert oder einfach nicht auf den Quarterback zuläuft, verliert die Person ihr Wegrecht, kann allerdings weiter am Spielgeschehen teilnehmen wie die anderen Verteidigenden.

Wenn ein Blitzler aufgrund eines Offense Fouls (Abschirmen) gezwungen ist, die Richtung zu ändern, verliert sie nicht ihr Wegrecht für den weiteren, direkten Angriff auf den Punkt, an dem der Quarterback den Snap empfangen hat.

Eine Defense-Person, die kein Signal gibt und die legal die Scrimmage Line überquert, ist ein Rusher.

ARTIKEL 7. Im Aus

Spielende befinden sich im Aus (Out-of-bounds), wenn diese mit irgendeinem Körperteil etwas berühren, das sich im Aus befindet, außer andere Spielende oder Offizielle.

Der Ball, der nicht im Besitz von Spielenden ist, ist im Aus, wenn er irgendetwas im Aus berührt.

ARTIKEL 8. Disqualifizierte Person

Eine disqualifizierte Person ist eine spielende Person, welche von der weiteren Teilnahme am Spiel ausgeschlossen wurde.

ARTIKEL 9. Heimteam

Wenn beide Teams auswärts spielen oder auf Turnieren (mehr als zwei Teams), ist das zuerst aufgeführte Team das Heimteam und das als zweites aufgeführte Team das Gastteam.

ABSCHNITT 3. Down, Scrimmage und Spielzugklassifikationen

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 ist der Zeitraum, in dem der Ball dead ist. Ein Spielzug ist das Spielgeschehen zwischen den zwei Teams während eines Down.

ARTIKEL 2. Scrimmage Line (SL)

Nachdem der Ball freigegeben wurde, ist die Scrimmage Line für das jeweilige Team die Linie 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.

Spielende haben die Scrimmage Line überquert, wenn sich irgendein Teil des 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 durch die 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. Ballfreigabe

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 und jenseits

Vorwärts, jenseits oder nach vorne bezeichnen, bezogen auf das jeweilige Team, die Richtung zur gegnerischen Endzone. Rückwärts und hinter beziehen sich auf die Richtung zu der eigenen Endlinie des Teams.

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. Das Bewegungsende bezieht sich auf die Position des am weitesten vorwärts liegenden Endes des Balls, wenn dieser, den Regeln nach, zwischen den Endlinien dead wird (Dead Ball Spot).

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 (DB)

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

ARTIKEL 3. Spot of Foul (SF)

Der Spot of Foul ist der Punkt, an dem sich das Foul ereignet. Befindet sich dieser Punkt im Aus, so wird der angrenzende Punkt 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 durch eine Regel vorgeschrieben ist. Ein schweres persönliches Foul ist ein Regelverstoß, bei dem die gegnerische Person der Gefahr einer Verletzung ausgesetzt ist.

ARTIKEL 2. Strafe

Eine Strafe ist eine durch die Regel festgelegte Sanktion gegen ein Team, welches 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 vier 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. Down-Verlust

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

Ein Down-Verlust wird nur angewendet, falls das Foul von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen wurde.

ARTIKEL 5. Automatischer erster Versuch

Automatischer erster Versuch ist eine Abkürzung für "Der Offense wird eine neue Serie zugesprochen"

Ein automatischer erster Versuch wird nur angewendet, falls das Foul von der Defense vor einem Ballbesitzwechsel begangen wurde.

ABSCHNITT 8. Shift und Motion

ARTIKEL 1. Shift

Ein Shift ist ein gleichzeitiger Positionswechsel von zwei oder mehr Offense-Personen zwischen der Ballfreigabe und dem Snap. Der Shift endet, wenn alle Offense-Personen gleichzeitig für eine volle Sekunde stillstehen.

ARTIKEL 2. Motion

Eine Motion ist ein Positionswechsel von einer Offense-Person nach dem Ende eines Shift und vor dem Snap.

ABSCHNITT 9. Umgang mit dem Ball

ARTIKEL 1. Ballübergabe

Eine Ballübergabe (Hand Off) ist die erfolgreiche Übergabe des Balls von einer Person zu einer anderen Person, ohne den Ball zu werfen.

Eine angetäuschte Ballübergabe (Fake Hand Off) ist das glaubwürdige Vortäuschen, den Ball einer Person zu übergeben.

Ein angetäuschter Pass (Pump Fake oder simulierter Pitch) oder dass der Runner den Oberkörper zu einer Person aus demselben Team dreht, ohne eine Bewegung der Hände, ist keine angetäuschte Ballübergabe.

ARTIKEL 2. Pass

Ein Pass ist jede absichtliche Handlung, bei der der Ball in eine beliebige Richtung oder auf den Boden geworfen wird. Ein Pass wird durch den Zeitraum gekennzeichnet, in dem sich der Ball nicht im Besitz von Spielenden befindet. 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 Spielende gefangen und damit vollständig, abgefangen oder dead wird.

ARTIKEL 3. Fumble

Ein Fumble ist jede Aktion, außer einem Pass oder einer erfolgreichen Ballübergabe, aus der ein Verlust des Ballbesitzes einer Person resultiert.

Ein Fumble ist nur möglich, nachdem eine Person Ballbesitz erlangt hat.

ARTIKEL 4. Ballbesitz

Ballbesitz bedeutet festes Halten oder Kontrollieren eines Live Ball.
Ein Teamballbesitzwechsel erfolgt, wenn eine gegnerische Person in Ballbesitz kommt.

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 irgendetwas 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. Wenn eine Snapper die Kontrolle über den Ball verliert, während der Snap beginnt, ist dies ein illegaler Snap.

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 und Interception

Ein Catch (Fangen) ist die feste Inbesitznahme (Herstellen von Ballbesitz) eines fliegenden Live Ball. Eine Interception (Abfangen) ist das Fangen eines gegnerischen Passes oder Fumble. Eine Person, die den Boden verlässt, um einen Ball zu fangen oder abzufangen, muss den Ball fest unter Kontrolle haben, wenn sie zum ersten Mal auf den Boden zurückkehrt und dabei mit einem beliebigen Körperteil den Boden In-bounds berührt. Damit der Pass oder die Interception vollständig ist, muss die fangende Person die vollständige und kontinuierliche Kontrolle über den Ball während des gesamten Prozesses der Bodenberührung bis zur Vollendung des Passes beibehalten. Falls die Person die Kontrolle über den Ball verliert und 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 Quarterbacks hinter dessen Scrimmage Line, der in Besitz eines Live Ball ist. Eine Person ist im Besitz eines Live Ball, bis sie diesen abgegeben oder geworfen hat.

ABSCHNITT 11. Halten, Abschirmen, Kontakt und Aiming

ARTIKEL 1. Halten

Halten ist das Festhalten einer gegnerischen Person oder ihrer Ausrüstung, ohne sofort wieder loszulassen und damit einen Einfluss (Impact) auf die Person auszuüben.

ARTIKEL 2. Abschirmen

Abschirmen ist das Behindern einer gegnerischen Person ohne Kontakt, indem man sich in ihren Weg bewegt. Eine sich bewegende Person ohne Wegrecht, die beim Laufen einer Passroute eine gegnerische Person daran hindert, zum Runner zu gelangen oder sich in den Weg des Blitzers bewegt, macht sich des Abschirmen schuldig.

Eine Person, die still steht (mit Platzrecht), schirmt nicht ab, selbst wenn sie eine gegnerische Person behindert.

ARTIKEL 3. Kontakt

Kontakt ist das Berühren einer gegnerischen Person mit Beeinflussung. Berühren ohne Beeinflussung ist kein Foul.

ARTIKEL 4. Aiming

Aiming ist das Anvisieren und initiieren eines Kontakts oder das absichtliche Anrempeln einer gegnerischen Person, auch bei Wegrecht.

Aiming ist jeder absichtliche oder vermeidbare Kontakt mit übermäßiger Kraft **gegen eine gegnerische Person**, auch bei einem versuchten Ziehen der Flagge oder beim Spielen des Balls während eines Passes.

Aiming ist **auch** das Angreifen eines Balles in Ballbesitz oder das Wegnehmen des Balles vom Runner.

ABSCHNITT 12. Ziehen der Flagge, Flag Guarding, Springen, Dipping, Spinning und Hechten

ARTIKEL 1. Ziehen der Flaggen

Ein Ziehen der Flagge ist das Entfernen einer oder mehrerer Flaggen einer gegnerischen Person mit einer oder mehreren Händen. **Eine Defense-Person hat das Recht, sich zum Runner zu bewegen und die Flaggen zu attackieren.**

ARTIKEL 2. Flag Guarding

Flag Guarding ist der Versuch des Runners, das Ziehen der Flaggen durch Einsatz eines beliebigen Körperteils (Hand, Arm oder Bein) **oder durch Einsatz des Balls zu vermeiden** **oder das Bewegen der Hände vor der Hüfte vor einem Versuch der Defense die Flagge zu ziehen.**

Das Vorbeugen des Oberkörpers sowie das Ausstrecken der Hand, mit oder ohne Ball, in Richtung der gegnerischen Person, um das Erreichen der Flagge zu erschweren, ist ebenfalls Flag Guarding.

ARTIKEL 3. Springen

Springen ist der Versuch des Runners, das Ziehen der Flaggen zu verhindern, indem sie sich vom Boden abstößt und dadurch die Flaggen im Vergleich zum normalen Laufen ersichtlich an Höhe gewinnen. Springen ist eine Form von Flag Guarding und ist illegal.

ARTIKEL 4. Dipping

Dipping ist der Versuch des Runners, mit einer kontinuierlichen Bewegung das Ziehen der Flaggen zu vermeiden, indem sie die Knie zusätzlich beugt und dadurch die Flaggen ersichtlich an Höhe verlieren im Vergleich zum normalen Laufen. Dipping ist legal.

ARTIKEL 5. Spinning

Spinning ist der Versuch des Runners, das Ziehen der Flaggen zu vermeiden, indem sie ihren Körper um die senkrechte Achse dreht. Spinning ist erlaubt, wenn die Flaggen nicht ersichtlich an Höhe gewinnen. Spinning kombiniert mit Dipping ist legal. Spinning kombiniert mit Springen oder Hechten ist illegal.

ARTIKEL 6. Hechten

Hechten ist der Versuch des Runners, das Ziehen der Flaggen zu vermeiden oder den Zugang zur Flagge zu erschweren, indem sie ihren Oberkörper beugt, unabhängig von Springen, Dipping oder Spinning. Hechten ist eine Form von Flag Guarding und ist illegal.

ABSCHNITT 13. Platzrecht und Wegrecht

ARTIKEL 1. Platzrecht

Platzrecht hat jede feststehende Person, die ihre normale Körperhaltung behält und sich in keine Richtung bewegt, um ihre Position zu verändern.

Bei einer rein vertikalen Bewegung, einschließlich des Abhebens vom Boden, um einen Pass zu werfen oder zu fangen, bleibt das Platzrecht erhalten.

Platzrecht ist höher zu bewerten als Wegrecht, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ARTIKEL 2. Wegrecht

Wegrecht wird einer sich bewegendem Person zuerkannt, die mit normaler Körperhaltung eine Bewegungsrichtung hergestellt hat und diese nicht verändert.

Eine Person mit Wegrecht hat ein höheres Privileg als alle anderen Personen, außer denen mit Platzrecht, wenn bestimmt werden soll, wer ein Foul begangen hat.

ABSCHNITT 1. Beginn jeder Periode

ARTIKEL 1. Erste Halbzeit

Im Vorfeld eines jeden Spiels muss jedes Team dem Referee maximal zwei Trainer*innen und maximal zwei Teamkapitäne*innen mitteilen.

Drei Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn wirft der Referee in der Spielfeldmitte in Anwesenheit der Teamkapitäne*innen beider Teams eine Münze, wobei der Referee vor dem Wurf der Münze den*die Teamkapitän*in des Gastteams anweist, eine Wahl zu treffen.

Das Team, das den Münzwurf gewinnt, hat die Möglichkeit, den Ball entweder in der ersten oder in der zweiten Halbzeit durch einen Snap an der eigenen 5-Yard-Linie ins Spiel zu bringen. Das andere Team wählt, welche Endzone es zuerst verteidigt.

Es gibt keine Kick Offs.

ARTIKEL 2. Zweite Halbzeit

Während der zweiten Halbzeit müssen die Teams die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen, die sie in der ersten Halbzeit nicht verteidigt haben. Das Team, das den Ball nicht in der ersten Halbzeit ins Spiel gebracht hat, bringt den Ball durch einen Snap an der eigenen 5-Yard-Linie ins Spiel.

ARTIKEL 3. Extraperioden

Das nachfolgende Tiebreak-System wird angewandt, wenn ein Spiel nach zwei Halbzeiten unentschieden ist und es notwendig ist, zu ermitteln, wer gewonnen hat.

- a. Nach einer Pause von zwei Minuten soll der Referee in der Spielfeldmitte einen Münzwurf, wie zu Beginn des Spiels, durchführen.
Das Team das den Münzwurf gewonnen hat, wählt für die folgenden Extraperioden, ob es mit Offense oder Defense beginnt. Das andere Team wählt, welche Endzone es verteidigt.
- b. Es werden keine Teamauszeiten gewährt.
- c. Die erste Extraperiode besteht aus zwei Serien, wobei jedes Team den Ball jeweils durch einen Snap an der Mittellinie für eine Serie von Downs ins Spiel bringt. Sollte die Defense während der ersten Serie Punkte erzielen, außer bei einem Try, dann ist die Extraperiode beendet.
- d. Jedes Team behält während einer Serie den Ball so lange, bis es punktet (inklusive Try) oder erfolglos ist. Der Ball bleibt nach einem Teamballbesitzwechsel live bis er für dead erklärt wird. Nach einem Teamballbesitzwechsel endet die Serie, auch wenn es zu einem weiteren Teamballbesitzwechsel gekommen ist.
- e. Wenn nach der ersten Extraperiode (mit zwei Serien) der Spielstand immer noch unentschieden ist, werden die folgenden Extraperioden als 1-Punkt-Try von der 5-Yard-Linie ausgespielt.
Die Extraperioden enden, sobald der Spielstand nach einer Extraperiode nicht mehr unentschieden ist oder die Defense während der ersten Serie punktet.
- f. Das Team, das während der regulären Spielzeit und den Extraperioden die größere Anzahl an Punkten erzielt, hat das Spiel gewonnen.

ARTIKEL 4. Turnier Tiebreak-System

Wenn zwei oder mehr Teams 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 jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
2. Punktedifferenz im direkten Vergleich, falls jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
3. Erzielte Punkte im direkten Vergleich, falls jedes Team gegen jedes andere gespielt hat
4. Gesamte Punktedifferenz
5. Gesamte erzielte Punkte
6. Münzwurf [AR 3-1-4-I](#)

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 zwei Minuten.

ARTIKEL 2. Verlängerung der Spielzeit

Eine Periode muss verlängert werden, bis ein Down gespielt wird, in dem sich kein Live Ball Foul ereignet (ohne Down-Verlust), für das die Strafe akzeptiert 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: Ende einer Spielperiode, [S14](#)]

ARTIKEL 3. Zeitnahmevorrichtung

Die Spieluhr und 25-Sekunden-Uhr werden entweder mit einer Stoppuhr gemessen, die von Offiziellen bedient wird, oder von einer sichtbaren Uhr, die von einer Assistenz unter Aufsicht von Offiziellen bedient wird.

ARTIKEL 4. Starten der Uhr

Wenn die Spieluhr durch die Regeln angehalten wird, muss sie wieder gestartet werden, wenn der Ball das nächste Mal legal gesnapt wird.

Ausnahme: Die Spieluhr startet auf Ballfreigabe, wenn sie nach Ermessen des Referees angehalten wurde **oder wenn ein Team ein Foul begangen hat, um die Uhr anzuhalten.** [AR 3-2-4-I bis IV](#)

ARTIKEL 5. Anhalten der Uhr

Die Spieluhr muss angehalten werden, wenn eine Periode endet, wenn eine Teamauszeit genommen wird, bei einer Verletzungsauszeit, sowie nach Ermessen des Referee.

Während der letzten zwei Minuten jeder Periode muss die Uhr angehalten werden wenn:

1. Ein First Down zugesprochen wird, auch nach einem Teamballbesitzwechsel.
2. Eine Strafe durchzuführen ist.
3. Ein Runner oder der Ball ins Aus geht.
4. Ein Pass unvollständig ist oder ein Fumble (Vorwärts oder Rückwärts) den Boden berührt.
5. Eine Person aus demselben Team des Fumblers den Ball berührt
6. Punkte erzielt wurden sowie während und nach dem folgenden Try.
7. Eine Teamauszeit gewährt wird.

Die Spieluhr steht während der Verlängerung einer Halbzeit sowie während einer Extraperiode.

ARTIKEL 6. Laufende Uhr

Wenn die Punktedifferenz zum Zeitpunkt der Benachrichtigungspflicht des Referees (2-Minuten-Warnung) 30 Punkte oder mehr beträgt, wird die Uhr in den letzten zwei Minuten **einer Halbzeit** nicht mehr angehalten.

Der Referee informiert beide Teams bei der Benachrichtigungspflicht des Referees, dass die Uhr für den Rest der Halbzeit nicht mehr angehalten wird (laufende Uhr).

Nach der Benachrichtigung durch den Referee ändert sich der **etablierte** Status der Uhr nicht mehr, auch wenn die Punktedifferenz unter 30 geht oder 30 und mehr Punkte erreicht. AR 3-2-6-I to II

ABSCHNITT 3. Auszeiten

ARTIKEL 1. Wie zu belasten

Der Referee muss eine Auszeit anzeigen, wenn sie aus irgendeinem Grund das Spiel unterbricht. Jede Auszeit muss entweder einem Team oder Offiziellen zugerechnet werden. [Zeichen: Uhr anhalten, [S3](#)]

Der Referee soll eine Offiziellen-Auszeit nehmen, wenn eine Regeldiskussion oder eine andere Situation eine signifikante Zeit dauert.

ARTIKEL 2. Teamauszeit

Offizielle müssen eine Teamauszeit gewähren, wenn es von einem*r Trainer*in oder Spielenden innerhalb des Spielfelds verlangt wird, während der Ball dead ist.

Jedes Team hat das Recht auf zwei Teamauszeiten während jeder Halbzeit. Diese können nicht in die nächste Periode übertragen werden.

ARTIKEL 3. Verletzungsauszeit

Im Falle einer verletzten Person können alle Offiziellen eine Auszeit nehmen. Wurde eine Verletzungsauszeit für eine Person genommen, muss diese für mindestens ein Down das Spielfeld verlassen.

ARTIKEL 4. Länge einer Auszeit

Eine Teamauszeit darf **60** Sekunden nicht überschreiten.

Der Referee kann jede Auszeit verkürzen, wenn beide Teams dem zustimmen.

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

Sobald eine Teamauszeit abgelaufen ist, informiert der Referee beide Teams und gibt den Ball 5 Sekunden später frei.

ARTIKEL 5. Benachrichtigungspflicht des Referee

Der Referee informiert alle Trainer*innen, wenn zwei Minuten oder weniger Spielzeit in einer Halbzeit verbleiben und der Ball dead ist oder als nächstes dead wird. Hierfür wird die Spielzeit gestoppt. [AR 3-3-5-I bis II](#)

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 mit dem Beginn eines 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 per Regel dead und die Offiziellen pfeifen ab, wenn:

- a. Der Ball außerhalb des Spielfeldes ist.
- b. Der Runner Out-of-bounds ist.
- c. Der Runner mit irgendeinem Körperteil außer Händen und Füßen den Boden berührt. AR 4-1-2-I
- d. Der Runner vortäuscht, dass sie mit dem Knie auf den Boden geht.
- e. Ein Pass oder Fumble (Vorwärts oder Rückwärts) den Boden berührt.
- f. Eine Person den Ball fängt, den eine Person aus demselben Team gefumbelt hat.
- g. Eine Person, die weniger als zwei Flaggen hat, in Ballbesitz kommt. AR 4-1-2-II
- h. Die Flaggen einer Person in Ballbesitz nicht korrekt sitzen und die Person dafür verantwortlich ist.
- i. Ein Touchdown, Touchback, Safety oder ein erfolgreicher Try erzielt wurde.
- j. Ein Foul erfolgt, dass den Ball dead werden lässt.

Bei einem unbeabsichtigten Abpfeifen durch Offizielle, wird der Ball ebenfalls dead und das Team 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 vier aufeinanderfolgenden Downs wird wie folgt dem Team zuerkannt, welches den Ball als nächstes durch einen Snap ins Spiel bringt: zu Beginn einer Halbzeit, nach einem Touchdown (einschließlich Try), Safety, Touchback oder nach dem Wechsel des Teamballbesitzes. [Zeichen: First Down, [S8](#)]

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 vergeben werden.
AR 5-1-1-I und II
- b. Eine akzeptierte Strafe einen neuen ersten Versuch beinhaltet.

Eine neue Serie wird der Defense an ihrer eigenen 5-Yard-Linie zuerkannt, wenn die Offense nach vier Versuchen kein neues First Down oder einen Touchdown 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 Teamballbesitzwechsel

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

ARTIKEL 2. Fouls nach einem Teamballbesitzwechsel

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

Das nächste Down nach der Strafdurchführung ist ein First Down.

ARTIKEL 3. Strafe abgelehnt

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: Illegales Kicken eines Balls, S19]. AR 6-1-1-I and II

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, durchgeführt vom Spot of Foul .

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

- a. Keine Person darf den Ball ins Spiel bringen, bevor dieser freigegeben wurde.
[Zeichen: Ballfreigabe, S1] [Foul: Illegaler Snap, S19]
Hinweis: Wenn der Ball gesnapt wird, nachdem der Ball für spielbereit erklärt wurde, aber bevor alle Offiziellen bereit sind, muss das Spiel sofort ohne Strafe unterbrochen werden und der Referee ordnet eine Wiederholung des Downs an. Der Referee soll darauf achten, den Ball nur dann für spielbereit zu erklären, wenn alle Offiziellen bereit und in Position sind.
- b. Der Ball muss innerhalb von 25 Sekunden ins Spiel gebracht werden, nachdem der Referee ihn freigegeben hat. [Foul: Spielverzögerung, S21]

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

ARTIKEL 2. Starten mit dem Snap

Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, darf sie 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: Illegaler Snap, S19]

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

ARTIKEL 3. Anforderungen an die Offense

Es gibt keine Mindestanzahl von Personen, 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 Offense-Personen innerhalb des Spielfeldes hinter ihrer Scrimmage Line befinden.
[Foul: Encroachment, S19]
- b. Der erste und jeder folgende Shift der Offense muss vor dem Start des Snaps abgeschlossen sein. AR 7-1-3-I
- c. Keine Offense-Person darf einen Fehlstart begehen oder eine abrupte Bewegung ausführen, die den Start des Downs antäuscht. [Foul: Fehlstart, S19]

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

- d. Wenn der Snap beginnt, kann eine Offense-Person in Bewegung sein, aber sie darf sich nicht in Richtung der gegnerischen Endzone bewegen. [Foul: Illegale Motion, S19]
Wenn der Snap beginnt und zwei oder mehr Personen sich bewegen, ist es ein illegaler Shift.
[Foul: Illegaler Shift, S19] AR 7-1-3-II.

Strafe: 5 Yards, durchgeführt von der Scrimmage Line.

- e. Der Quarterback darf nicht mit dem Ball die Scrimmage Line überqueren, außer der Ball wurde klar ersichtlich von einer anderen Person in Besitz genommen und an den Quarterback zurückgegeben oder der Ball wurde in der Luft von einer Defense-Person berührt. [Foul: Illegaler Lauf, S19] AR 7-1-3-III bis VII
- f. Wenn der Ball sich beim Snap auf oder jenseits der 5-Yard-Linie an der gegnerischen Endzone

(Kein-Laufspiel-Zone) befindet, muss die Offense einen 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 illegaler Laufspielzug. [Foul: Illegaler Laufspielzug, S19] AR 7-1-3-III to VII

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, durchgeführt von der Scrimmage Line

- g. Der Quarterback hat 7 Sekunden Zeit den Ball zu werfen oder eine Ballübergabe durchzuführen, nachdem sie den Snap erhalten hat. Nach Ablauf der Zeit wird der Ball an der Scrimmage Line dead. [Foul und Zeichen: Passverzögerung und Down-Verlust, S21 + S9]

Strafe: Down-Verlust an der Scrimmage Line

ARTIKEL 4. Anforderungen an die Defense

- a. Bevor der Ball gesnapt wird, müssen sich alle Defense-Personen innerhalb des Spielfeldes und hinter ihrer Scrimmage Line befinden. [Foul: Offside, S18]
- b. Nachdem der Ball freigegeben wurde, darf keine Defense-Person den Ball berühren, bis der Snap durchgeführt wird. [Foul: Offside, S18]
- c. Keine Defense-Person darf Worte oder Signale verwenden, welche das gegnerische Team verwirren könnte, während diese sich bereit machen, den Ball ins Spiel zu bringen. [Foul: Störende Signale, S18]
- d. Maximal zwei Spielende dürfen sich als Blitzler etablieren. Wenn eine Defense-Person ein Blitzersignal gibt und weniger als 7 Yards (6,40 m) von der Scrimmage entfernt ist oder eine Person ein ungültiges Signal gibt oder wenn mehr als zwei Personen gleichzeitig die Hand erhoben halten nachdem der Snapper den Ball berührt hat, ist dies ein Foul für illegales Blitzersignal [Foul: Illegales Blitzersignal, S18] AR 7-1-4-II bis VI

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

- e. Jede Defense-Person, die während des Snaps mit all ihren Körperteilen mehr als 7 Yards von der Scrimmage Line entfernt ist, darf die Scrimmage Line mehrfach überqueren, bis der Ball dead ist. Es ist nicht erforderlich, dass eine Defense-Person Wegrecht beantragen muss, um sich als Blitzler zu etablieren. Jede Defense-Person (mehr als 7 Yards entfernt) kann den Quarterback während des Spielzugs attackieren.
- f. Alle Defense-Personen, die beim Snap weniger als 7 Yards von der Scrimmage Line entfernt sind, müssen hinter ihrer Scrimmage Line bleiben, bis der Ball vom Quarterback übergeben, geworfen oder die Ballübergabe angetäuscht wurde. [Foul: Illegaler Blitz, S18]

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

ARTIKEL 5. Umgang mit dem Ball

- a. Die Offense darf den Ball mehrfach übergeben, solange sich beide beteiligten Personen hinter der Scrimmage Line befinden. Voraussetzung hierfür ist, dass der Ball vorher nicht über die Scrimmage Line hinausgetragen wurde und es vorher keinen Ballbesitzwechsel gab. [Foul: Illegale Ballübergabe und Down-Verlust, S19 + S9]
- b. Kein Snapper darf den Ball durch eine Ballübergabe nach vorne zurückerhalten. [Foul: Illegale Ballübergabe und Down-Verlust, S19 + S9]

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul

ABSCHNITT 2. Pass und Fumble

ARTIKEL 1. Rückwärtspass

Ein Runner darf jederzeit den Ball zurückwerfen, solange sie stets hinter ihrer Scrimmage Line war

und es vorher keinen Ballbesitzwechsel gab.

[Foul: Illegaler Rückwärtspass und Down-Verlust, S35 + S9] AR 7-2-1-I bis IV

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul

ARTIKEL 2. Vollständiger Pass und Fumble

Jeder Pass, der von einer berechtigten Person im Spielfeld gefangen wird und den Boden In-bounds berührt, gilt als vollständig und bleibt im Spiel, außer der Ball wird in der gegnerischen Endzone gefangen. AR 7-2-2-I bis VII

ARTIKEL 3. Unvollständiger Pass

Ein Pass ist unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt und nicht fest von einer Person kontrolliert wird. Ein Pass ist ebenfalls unvollständig, wenn eine Person den Ball im Sprung fängt und der erste Fuß auf oder außerhalb der Außenlinie aufkommt. [Zeichen: Unvollständiger Pass, S10] Wenn ein Vorwärtspass unvollständig ist, gehört der Ball dem werfenden Team an der vorherigen Scrimmage Line. Dort ist der Dead Ball Spot. Wenn ein Rückwärtspass unvollständig ist, gehört der Ball dem werfenden Team an dem Punkt, wo der Ball zuletzt kontrolliert wurde. Dort ist der Dead Ball Spot.

ARTIKEL 4. Fumble

Wenn ein Fumble den Boden berührt oder von einer Person desselben Teams des Runners berührt wird, ohne dass der Ball vorher von einer gegnerischen Person berührt wurde, wird der Ball dead. Der Ball gehört dem Team, das gefumbelt hat, am Punkt des letzten Ballbesitzes. Dies ist der Dead Ball Spot. Wenn der Runner oder eine gegnerische Person den Ballbesitz wiedererlangt, bevor der Ball dead wurde, bleibt der Ball im Spiel. AR 7-2-4-I bis II

ARTIKEL 5. Illegale Ballberührung und Ball schlagen

- a. Der Passer darf einen Pass, den sie geworfen hat, nur berühren, schlagen oder fangen, wenn der Ball vorher von einer Defense-Person berührt wurde.
- b. Keine Offense-Person, die freiwillig während eines Downs ins Aus tritt, darf einen Pass im Flug berühren. Wenn die Offense-Person durch ein Foul ins Aus gezwungen wird und sofort wieder auf das Spielfeld oder die Endzone zurückkehrt, bleibt die Person berechtigt einen Pass zu berühren oder zu fangen. [Foul: Illegale Ballberührung und Down-Verlust, S19 + S9]

Strafe: Down-Verlust an der Scrimmage Line

- c. Ein Rückwärtspass darf nicht durch das passende Team nach vorne geschlagen werden. Außerhalb dieser Einschränkung sind alle Personen, die sich im Spielfeld befinden, berechtigt einen Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. AR 7-2-5-I bis II

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, durchgeführt vom Spot of Foul

ABSCHNITT 3. Vorwärtspass

ARTIKEL 1. Legaler Vorwärtspass

Ein Team darf einen Vorwärtspass während jedes Scrimmage Downs werfen, bevor der Teamballbesitz 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: Illegaler Vorwärtspass und Down-Verlust, S35 + S9], wenn:

- a. Er von einer Offense-Person geworfen wird, die sich jenseits der Scrimmage Line befindet, wenn sie den Ball loslässt.
- b. Er geworfen wird, nachdem der Runner jenseits der Scrimmage Line war.
- c. Es der zweite Vorwärtspass der Offense während desselben Downs ist.
- d. Er innerhalb eines Downs nach einem Teamballbesitzwechsel geworfen wurde.

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul.

ARTIKEL 3. Passbehinderung

Passbehinderung ist Kontakt mit Beeinflussung bei einem legalen Vorwärtspass bis zu dem Punkt, an dem der Pass von einer Person berührt wird oder der Pass unvollständig wird.

Passbehinderung sind Kontakte, die eine gegnerische Person behindert, während der Ball in der Luft ist. Es liegt in der Verantwortung der Defense-Person den Kontakt mit der gegnerischen Person zu vermeiden.

Es ist keine Passbehinderung, wenn zwei oder mehr berechnigte Personen gleichzeitig und angemessen versuchen den Pass zu berühren, zu schlagen oder zu fangen. Spielberechnigte Personen beider Teams haben das gleiche Recht zum Ball zu gehen. Es liegt in der Verantwortung der Person mit der benachteiligten Position den Kontakt zu vermeiden. [Foul: Passbehinderung, S33] AR 7-3-3-I bis III

Strafe: 10 Yards, durchgeführt vom Basic Spot. Down-Verlust, wenn von der Offense begangen. Automatisches First Down falls von der Defense begangen. [Zeichen: Down-Verlust, 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 Foul für illegalen Kontakt (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-Yard-Linie: 1 Punkt [Zeichen: Try ist gut, S5]

Erfolgreicher Try von der 10-Yard-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 gegnerischen Team zuerkannt) [Zeichen: Safety, S6]

Safety beim Try: 1 Punkt (Punkt wird dem gegnerischen Team 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. Eine berechnigte Person 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 einen Touchdown oder Safety erzielt hätte.

ARTIKEL 2. Gelegenheit zu Punkten

Ein Try ist ein zusätzliches Down mit der Chance für eins der beiden Teams ein oder zwei Punkte zu erzielen.

- a. Der Ball wird von dem Team ins Spiel gebracht, das einen 6-Punkte Touchdown erzielt hat. Wenn ein Touchdown während eines Downs erzielt wird, in dem die Zeit ausläuft, wird der Try ausgespielt. Das Team, das den Touchdown erzielt hat, muss entscheiden, ob es für ein Punkt oder zwei Punkte geht, bevor der Ball für den Try 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-Yard-Linie (1 Punkt) oder 10-Yard-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, 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 IV

ARTIKEL 3. Nächster Spielzug

Sofern keine Strafe durchgeführt werden muss, wird der Ball nach einem Try durch das gegnerische

Team an ihrer 5-Yard-Linie ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 4. Safety

ARTIKEL 1. Wie erzielt

Es ist ein Safety, wenn:

- a. Der Ball mit irgendeinem Bereich auf oder hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von außerhalb der Endzone, dead wird und das Team, das diese Goal Line verteidigt, dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Eine akzeptierte Strafe für ein Foul den Ball auf oder hinter der Goal Line des betroffenen Teams belässt. AR 8-4-1-I bis III

ARTIKEL 2. Snap nach einem Safety

Nach einem Safety wird der Ball durch das punktende Team an der eigenen 5-Yard-Linie ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 5. Touchback

ARTIKEL 1. Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback, wenn:

- a. Der Ball mit irgendeinem Bereich auf oder hinter einer Goal Line, außer durch einen unvollständigen Pass oder Fumble von außerhalb der Endzone, dead wird und das Team, das diese Goal Line angreift, dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet.
- b. Eine Defense-Person einen Pass zwischen ihrer eigenen 5-Yard-Linie und der Goal Line abfängt und der ursprüngliche Antrieb die Defense-Person in die Endzone trägt und der Ball dabei in der Endzone bleibt, wo er dead wird.

ARTIKEL 2. Snap nach einem Touchback

Nach einem Touchback wird der Ball durch das verteidigende Team an der eigenen 5-Yard-Linie, ins Spiel gebracht.

ABSCHNITT 1. Kontaktfouls

ARTIKEL 1. Illegaler Kontakt

- a. Keine Person soll eine gegnerische Person oder Offizielle absichtlich berühren. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- b. Keine Person darf auf eine andere Person treten, springen oder stehen. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- c. Keine Person darf eine andere Person festhalten. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- d. Jede an einem Ort stehende Person hat Platzrecht. Gegnerische Personen müssen den Kontakt vermeiden. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- e. Der Runner hat kein Wegrecht und muss den Kontakt mit gegnerischen Personen unbedingt vermeiden. **Wenn der Runner und eine Defense-Person gleichwertig den Kontakt verursachen, liegt das Foul bei der Offense.** [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- f. Alle Offense-Personen haben Wegrecht, solange ein legaler Vorwärtspass noch möglich ist und Defense-Personen haben den Kontakt zu vermeiden. Sobald der Ball geworfen wurde und sich in der Luft befindet, haben alle Personen das Recht den Ball zu spielen, wobei dies nicht durch das Zielen auf eine gegnerische Person geschehen darf (durch die gegnerische Person durch spielen). **Wenn ein Receiver und eine Defense-Person gleichwertig einen illegalen Kontakt verursachen, dann liegt das Foul bei der Defense.** [Foul: illegaler Kontakt, S38]
- g. Alle Blitzer, die laut Regel anstürmen dürfen, haben Wegrecht und Offense-Personen haben den Kontakt zu vermeiden. [Foul: illegaler Kontakt, S38]
Anmerkung: Auch ohne Kontakt kann es ein Abschirmen durch eine Offense-Person geben.
- h. Keine Person darf Aiming begehen. [Foul: illegaler Kontakt, S38]

Strafe: 10 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, 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 XV

ARTIKEL 2. Störung des Spiels

Trainer*innen und Auswechselspielende dürfen in keinsten Weise während des Spiels den Ball, Spielende oder Offizielle stören. [Foul: Behinderung der Spieldurchführung, S38]

Strafe: 10 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einen Ballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Basic Spot. Automatisches First Down bei Fouls von der Defense

ABSCHNITT 2. Kontaktlose Fouls

ARTIKEL 1. Unsportliches Verhalten

- a. Die Verwendung von beleidigenden, bedrohenden oder obszönen Ausdrücken oder Gesten oder das Ausführen solcher Handlungen, die böswillig oder erniedrigend sind, sind verboten. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27] AR 9-2-1-I
- b. Es ist unsportlich, wenn eine Person nach dem Spielzug den Ball absichtlich nicht zum nächsten Punkt oder zum Dead Ball Spot bringt. [Foul: Unsportliches Verhalten, S27]
- c. Es ist unsportlich, wenn eine Person eine gezogene Flagge nicht sofort zur gegnerischen Person zurückbringt oder sie nicht an dem Ort lässt, wo sie gezogen wurde. Die Personen sollen vorzugsweise die Flagge zur gegnerischen Person zurückbringen. [Foul: Unsportliches

Verhalten, S27]

- d. Jede teilnehmende Person oder Trainer*in, die zwei unsportliche Verhalten während desselben Spiels begeht, wird disqualifiziert. [Zeichen: Disqualifikation, S47]

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

ARTIKEL 2. Unfaire Aktionen

- a. Keine Person darf eine gegnerische Person abschirmen. [Foul: Illegales Abschirmen, S43]

Strafe: 5 Yards, durchgeführt vom Basic Spot.

- b. Kein Runner darf springen oder hechten. [Foul: Springen/Hechten und Down-Verlust, S51 + S9]

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul.

- c. Kein Runner darf Flag Guarding begehen. [Foul: Flag Guarding und Down-Verlust, S52 + S9] AR 9-2-2-I bis IX

Strafe: 5 Yards, ebenfalls ein Down-Verlust, wenn von der Offense vor einem Teamballbesitzwechsel begangen, durchgeführt vom Spot of Foul.

- d. Keine Person darf einer gegnerischen Person die Flaggen ziehen, außer sie ist der Runner, eine Person die vorgibt der Runner zu sein oder die den Ball im Flug berührt hat. [Foul: Illegales Flaggenziehen, S52] AR 9-2-2-X bis XV

Strafe: 5 Yards, durchgeführt vom Basic Spot.

- e. Keine Person darf absichtlich einen Pass oder Fumble treten. Das Treten des Balls ändert nichts am Status des Balls, außer eine Person aus demselben Team des Fumblers tritt den Ball. [Foul: Illegales Treten eines Pass, S19]

Strafe: 5 Yards, durchgeführt vom Basic Spot.

- f. Die Spielteilnahme von mehr als fünf Personen eines Teams ist illegal. [Foul: Illegale Spielteilnahme, S22]

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

- g. Trainer*innen und Auswechselspielende dürfen sich während der Spielzüge nicht außerhalb der Teamzone aufhalten. [Zeichen: Unsportliches Verhalten, S27]

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

- h. Eine Person ohne vollständige Ausrüstung oder mit illegaler Ausrüstung darf nicht am Spiel teilnehmen. Eine Person mit blutender Wunde hat das Spielfeld unverzüglich zu verlassen, spätestens jedoch wenn sie von Offiziellen dazu aufgefordert wurde. [Foul: Spielverzögerung und Uhr anhalten, S21 + S3]

Violation: Auszeit für das verursachende Team, Strafe: 5 Yards, wenn keine Teamauszeit mehr vorhanden.

ABSCHNITT 3. Auswechslungen

ARTIKEL 1. Auswechslung

Eine beliebige Anzahl von legalen Auswechselspielenden darf das Spiel betreten, um Mitspielende zu ersetzen, nachdem der Ball dead ist.

Die Offense darf auswechseln, bis der Snapper den Ball berührt. Die Defense darf auswechseln, bis der Ball gesnapt wird.

- a. Nachdem der Ball gesnapt wurde, dürfen keine Auswechselspielenden der beiden Teams das

Spielfeld betreten. [Foul: Illegale Auswechslung, S22]

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

- b. Keine Offense-Person darf das Spielfeld betreten oder verlassen, nachdem der Snapper den Ball berührt hat. [Foul: Illegale Auswechslung, S22]
- c. Keine simulierten Auswechslungen dürfen vorgenommen werden, um das gegnerische Team zu verwirren. Es darf keine Taktik im Zusammenhang mit Auswechslungen oder dem Auswechselfvorgang verwendet werden, um das gegnerische Team zu verwirren.
[Foul: Illegale Auswechslung, S22] AR 9-3-1-I **bis II**

Strafe: Ball bleibt dead, 5 Yards, durchgeführt von der Scrimmage Line.

ABSCHNITT 1. Generell

ARTIKEL 1. Grob unsportliche Fouls

Ein grob unsportliches Foul ist ein Foul, das eine gegnerische Person in die Gefahr einer ernsthaften Verletzung bringt oder das gegen den Grundsatz der Sportlichkeit verstößt. Grob unsportliche Fouls erfordern eine Disqualifikation. [Zeichen: Disqualifikation, S47]

Jede*r Spieler*in und jede*r Trainer*in die zwei unsportliche Fouls im selben Spiel begeht werden disqualifiziert.

Eine disqualifizierte Person oder Trainer*in muss die Teamzone verlassen und darf sich nicht mehr in Sichtweite des Spielfelds aufhalten.

Weitere Regelungen sind von der Organisation des Turniers oder der Meisterschaft zu treffen.

ARTIKEL 2. Unfaire Taktiken

Wenn ein Team sich weigert das Spiel fortzusetzen oder fortwährend Fouls begeht, die nur durch eine Halbierung der Distanz bestraft werden können, oder eine offensichtlich unfaire Handlung begeht, die nicht speziell von den Regeln abgedeckt ist, kann der Referee jede angemessene Maßnahmen ergreifen, die sie für angemessen hält. Dies kann zum Beispiel eine Strafe, die Disqualifikation einer oder mehrerer Personen, der Anordnung eines Verlustes eines Downs, der Gewährung eines First Downs für eine der beiden Teams, der Gewährung von Punkten, Abbruch oder Verlegung des Spiels beinhalten. AR 10-1-2-I bis VI

Hinweis: Der Referee sollte, muss aber nicht, das Team verwarnen und mitteilen, dass ein Foul droht, wenn eine bestimmte unfaire Situation weiterhin wiederholt wird

Es braucht viel Erfahrung, um die richtige Einschätzung zu finden, wann der Referee von dieser Regel Gebrauch machen sollte. Die Offiziellen sollten sich vor jeder Ansage des Referees beraten, um sicherzustellen, dass die ergriffene Maßnahme angemessen ist.

ABSCHNITT 2. Abschluss der Strafe

ARTIKEL 1. Wie und wann abgeschlossen

- a. Eine Strafe gilt als abgeschlossen, wenn sie akzeptiert, abgelehnt oder widerrufen wurde.
- b. Jede Strafe kann durch das Team abgelehnt werden, das gefoult wurde. Disqualifizierte Personen müssen das Spielfeld jedoch verlassen.
- c. Wenn ein Foul begangen wurde, muss die Strafe ausgeführt werden, bevor der Ball für das nächste Down spielbereit erklärt wird.

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 demselben Team

Wenn während eines Downs zwei oder mehr Fouls durch das gleiche Team geschehen, soll der Referee dem Spielfeldkapitän oder Trainerin des gefoulten Teams 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 Teams ereignen, heben diese sich auf und das Down wird wiederholt (Offsetting Fouls), mit den folgenden Ausnahmen:

- a. Wenn es während eines Downs zu einem Ballbesitzwechsel kommt und das Team, das zuletzt in Ballbesitz war, vor dem Ballbesitzwechsel kein Foul begangen hat, hat das Team das Recht das gegenseitige Aufheben der Strafen abzulehnen, um nach Durchführung der selbst verursachten Strafe in Ballbesitz zu bleiben.
- b. 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 und in der Reihenfolge ihres Auftretens durchgeführt. Dead Ball Fouls, die von beiden Teams gleichzeitig begangen werden, heben sich auf und das vorherige Down zählt. AR 10-2-5-I

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 (BS)

Der Basic Spot ist die Scrimmage Line mit den folgenden Ausnahmen:

- a. Für Fouls der Offense hinter der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Spot of Foul.
[AR 10-3-1-a-I bis VII](#)
- b. Für Fouls der Defense jenseits der Scrimmage Line ist der Basic Spot der Dead Ball Spot.
[AR 10-3-1-b-I bis X](#)
- c. Für Fouls nach einem Teamballbesitzwechsel ist der Basic Spot der Dead Ball Spot. Wenn das Foul auf dem letzten zugehörigen Lauf des Teams, das in Ballbesitz gekommen ist, begangen wird und das Foul hinter dem Dead Ball Spot liegt, ist der Basic Spot der Spot of Foul.
[AR 10-3-1-c-I bis IV](#)
- d. Für Fouls nach einem Teamballbesitzwechsel, begangen durch ein Team in der eigenen Endzone, bevor der Ball aus dieser Endzone getragen wurde, ist der Enforcement Spot der Touchback Spot (die eigene 5-Yard-Linie). [AR 10-3-1-d-I to 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.

Fouls während oder nach einem Touchdown oder Try:

1. Fouls mit einer 10-Yard-Strafe des nicht punktenden Teams während eines Touchdowns werden beim Try durchgeführt. Andere Fouls durch das nicht punktende Team werden durch die Regeln abgelehnt.
2. Für Fouls die begangen werden nach einem Touchdown und bevor der Ball für den Try freigegeben wurde, wird die Strafe beim Try durchgeführt.
3. Fouls mit einer 10 Yard Strafe des nicht punktenden Teams während eines erfolgreichen Try,

werden mit der nächsten neuen Serie durchgeführt. Andere Fouls durch das nicht punktende Team werden durch die Regeln abgelehnt.

4. Fouls mit einer 10-Yard-Strafe des nicht punktenden Teams nach einem Ballbesitzwechsel während eines Trys werden auf die nächste neue Serie durchgeführt. Andere Fouls werden durch die Regeln abgelehnt.

5. Fouls nach einem Try werden mit der nächsten neuen Serie durchgeführt.

AR 10-3-2-I bis X

ARTIKEL 3. Halbierung der Distanz zur Goal Line

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

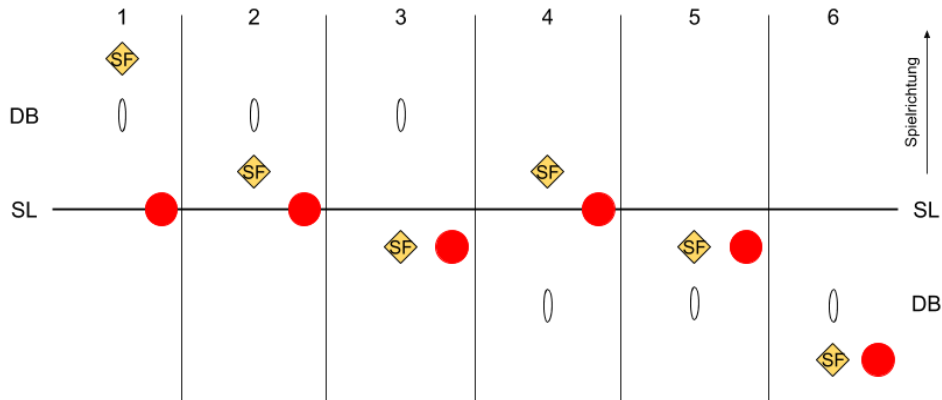
AR 10-3-3-I bis II

Basic Spot Umsetzung

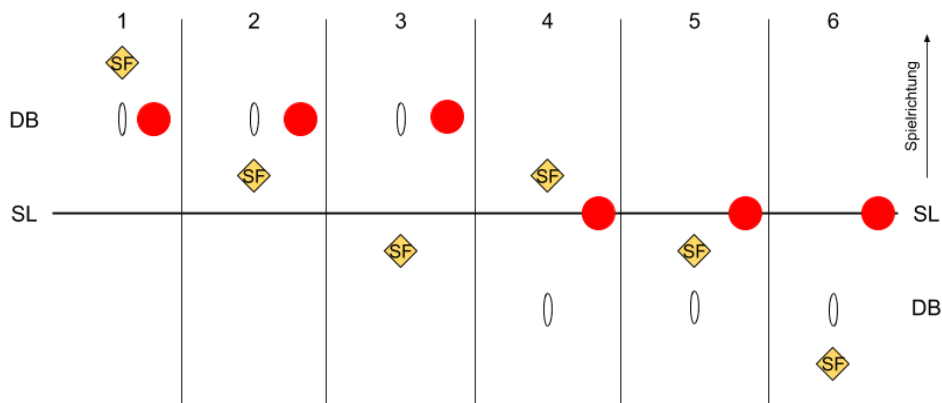
Der Basic Spot wird verwendet für: Passbehinderung, illegalen Kontakt, Behinderung der Spieldurchführung, Abschirmen, illegales Flaggenziehen, absichtliches Treten eines Passes.

Nachfolgend sind die sechs möglichen Situationen aufgeführt. Der Basic Spot ist mit einem roten Punkt markiert ist. Die Abkürzungen stehen für: DB - Dead Ball Spot, SL - Scrimmage Line, SF - Spot of Foul, CoP - Change of Possession (Ballbesitzwechsel)

Offense Fouls - Spot of Foul bezogen auf Scrimmage Line definiert Basic Spot

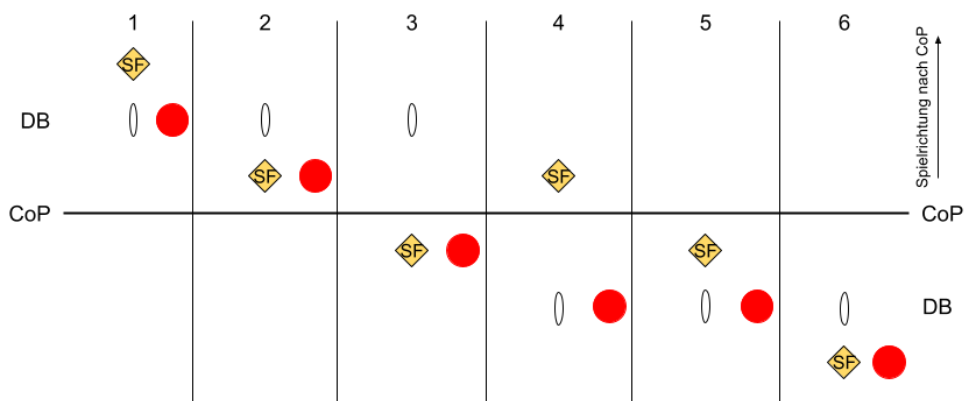


Defense Fouls - Dead Ball Spot bezogen auf Scrimmage Line definiert Basic Spot



Fouls nach Ballbesitzwechsel - Spot of Foul bezogen auf Dead Ball Spot des letzten Laufs definiert Basic Spot

nur für Fouls während dem letzten Lauf des Teams in Ballbesitz, in anderen Situationen ist der Basic Sport der Dead Ball Spot



Philosophie der Strafdurchführung

Das Folgende ist eine vereinfachte Kurzanleitung ("Faustregeln"), die dazu dienen soll, das Verständnis der Regeln zu vereinfachen. Die exakte Strafdurchführung muss jedoch entsprechend der Regeln aus den vorhergehenden Abschnitten erfolgen.

Illegaler Kontakt und unsportliches Verhalten sind Fouls, die mit 10 Yards bestraft werden, kontaktlose Fouls werden mit 5 Yards bestraft.

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

Illegaler Snap, Spielverzögerung, Offside, Encroachment, Fehlstart, Störende Signale, Illegales Blitzersignal

Technische Fouls werden von der Scrimmage Line durchgeführt:

Passverzögerung, Illegales Touching, Illegale Motion, Illegaler Blitz, Behinderung an der Seitenlinie, Illegale Auswechslung, Illegale Spielteilnahme

Fouls durch den Runner sind Spot Fouls (außer illegaler Kontakt) und beinhalten ein Down-Verlust:

Illegaler Kick, Illegaler Lauf, Illegaler Laufspielzug, Illegale Ballübergabe, Illegaler Vorwärts- oder Rückwärtspass, Springen, Hechten, Flag Guarding, nach vorne schlagen eines Rückwärtspasses durch eine Offense-Person

Fouls während eines Downs werden vom Basic Spot durchgeführt.

Abschirmen, Illegales Flaggenziehen, Illegales Treten eines Pass, Passbehinderung, Illegaler Kontakt, Behinderung der Spieldurchführung

Der Basic Spot ist, je nachdem was der schlechtere Punkt ist, entweder die Scrimmage Line oder der Spot of Foul für Offense Fouls und bei Defense Fouls entweder die Scrimmage Line oder der Dead Ball Spot.

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: Das Team, das zuletzt in Ballbesitz ist, kann sich aufhebende Strafen ablehnen, wenn es nicht vor einem Ballbesitzwechsel gefoult hat. Nur das Foul des Teams, das zuletzt in Ballbesitz ist, wird dann durchgeführt (Clean Hands Principle).

Fouls nach einem Ballbesitzwechsel werden vom Dead Ball Spot durchgeführt. Das Prinzip des schlechtesten Punktes zwischen dem Spot of Foul und dem Dead Ball Spot wird nur für Fouls während des letzten Laufs angewendet.

Fouls in der eigenen Endzone nach einem Ballbesitzwechsel werden vom Touchback Spot durchgeführt.

Wenn die Distanz zwischen dem Enforcement Spot und der Goal Line weniger als das Doppelte der Strafe beträgt, wird der Ball auf die Hälfte der Distanz bis zur Goal Line gelegt.

ABSCHNITT 1. Generelles

ARTIKEL 1. Zuständigkeit der Offiziellen

Die Zuständigkeit der Offiziellen beginnt mit dem Münzwurf und endet, wenn der Referee den finalen Punktestand verkündet. [Zeichen: Ende einer Spielperiode, S14]

ARTIKEL 2. Anzahl der Offiziellen

Das Spiel wird von zwei (Referee und Field Judge), drei (Referee, Down Judge und Field Judge) oder vier (Referee, Down Judge, Field Judge und Side Judge) Offiziellen geleitet.

ARTIKEL 3. Zuständigkeiten

- a. Alle Offiziellen haben spezifische Pflichten, wie sie im [Mechanics Buch](#) beschrieben sind, aber alle haben die gleiche Verantwortung und Zuständigkeit in Fragen der Regelbeurteilung.
- b. Alle Offiziellen müssen die vorgeschriebene Uniform und Ausrüstung tragen.

ABSCHNITT 2. Referee (R)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Referee befindet sich seitlich versetzt hinter der Offense auf der Seite des Field Judge.

In einer 2-Personen Crew positioniert und agiert der Referee wie der Down Judge.

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Der Referee hat die allgemeine Aufsicht sowie Kontrolle über das Spiel und hat die endgültige Autorität für den Spielstand. Ihre Entscheidungen über Regeln und andere Angelegenheiten, die das Spiel betreffen, sind endgültig.
- b. Der Referee überprüft die Spielbedingungen und meldet Unstimmigkeiten an die Spielleitung, **die Teams** und die anderen Offiziellen.
- c. Der Referee befindet abschließend über die Legalität von Ausrüstungsgegenständen der Spielenden.
- d. Der Referee zeigt an, wenn der Ball spielbereit ist, vergibt neue Serien von Downs und verhängt Strafen.
- e. Der Referee informiert die Teams über Disqualifikationen von Spielenden.
- f. Nach dem Snap ist der Referee für Entscheidungen über das Spiel hinter der Scrimmage Line um den Ball verantwortlich.
Der Referee ist für den Schutz des Quarterbacks verantwortlich.

ABSCHNITT 3. Down Judge (DJ)

ARTIKEL 1. Position

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

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Der Down Judge ist verantwortlich für die Bedienung des Down Markers.
- b. Der Down Judge ist zuständig für die Scrimmage Line und ihre Seitenlinie.
- c. Der Down Judge überwacht die Scrimmage Line und ihre Seitenauslinie. Er hat die Assistenten, die den Downanzeiger bedienen, einzuweisen und während des Spiels zu überwachen. Der Downanzeiger markiert die Position des Balls.
- d. Wenn der Ball die Scrimmage Line überquert hat, ist der Down Judge dafür verantwortlich, über alle Aktionen rund um den Ball zu entscheiden und den Forward Progress auf ihrer Seitenlinie sicherzustellen.

ABSCHNITT 4. Field Judge (FJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Field Judge ist 7 Yards **tief auf der Spielfeldseite gegenüber des Down Markers.**

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Bei einem Team von zwei oder drei Offiziellen ist der Field Judge für die Spielzeit und gegebenenfalls die Überwachung der Assistenz an der sichtbaren Spieluhr verantwortlich.
- b. Der Field Judge überwacht ihre Seitenauslinie.
- c. Wenn der Ball die Scrimmage Line überquert hat, ist der **Field** Judge dafür verantwortlich, über alle Aktionen rund um den Ball zu entscheiden und den Forward Progress auf ihrer Seitenlinie sicherzustellen.

ABSCHNITT 5. Side Judge (SJ)

ARTIKEL 1. Position

Die anfängliche Position des Side Judge ist **7 Yards oder tiefer auf der Spielfeldseite des Down Markers.**

ARTIKEL 2. Zuständigkeiten

- a. Der Side Judge ist für die Spielzeit und gegebenenfalls die Überwachung der Assistenz an der sichtbaren Spieluhr verantwortlich.
- b. Der Side Judge überwacht die Receiver auf tiefen Passrouten, um über lange Pässe und dem Status des Balls zu entscheiden. Ebenso überwacht sie den Forward Progress in ihrem Bereich.

ABSCHNITT 1. Trainer*inkonferenz

ARTIKEL 1. Beantragung einer Challenge

Einmal pro Halbzeit und einmal in der Verlängerung kann ein **Team** eine Auszeit nehmen und sofort eine Konferenz beantragen, um eine Entscheidung oder Strafdurchführung anzufechten. Die Challenge kann sich auf eine Entscheidung während des vorangegangenen Spielzugs, der vorangegangenen Aktion oder auf eine Strafdurchführung danach beziehen. Die Challenge muss erfolgen, bevor der Ball für das nächste Spiel freigegeben wird und bevor der Referee das Ende der Halbzeit oder des Spiels verkündet.

Eine Challenge kann nur für eine falsche Anwendung einer Regel oder einer falschen Ausführung einer Strafe erfolgen.

Beurteilungen von Situationen der Offiziellen sind nicht anfechtbar. Eine weitere Challenge für den selben Spielzug durch eine der beiden Teams aus demselben Grund kann nicht beantragt werden.
AR 12-1-1-I bis V

ARTIKEL 2. Vorgehensweise

Nachdem ein **Team** eine Challenge beantragt hat, ruft der Referee eine offizielle Auszeit aus. **Das antragstellende Team** erklärt dem Referee im Beisein eines zweiten Offiziellen, was genau angefochten wird und den Grund dafür. Der Referee entscheidet, ob die Challenge nach den Regeln zulässig ist. Der zweite Offizielle informiert **das gegnerische Team** über das Thema einer erlaubten Challenge und die Offiziellen-Crew trifft sich abseits der beiden Teams.

Der Referee wird dann die angefochtene Entscheidung oder Strafdurchführung mit den relevanten Offiziellen erklären und diskutieren. Der Referee kann weitere Informationen vom anfechtenden **Team** anfordern, wenn dies für eine Entscheidung erforderlich ist.

Alle beteiligten Offiziellen müssen sorgfältig und wahrheitsgetreu Auskunft geben, um zu entscheiden, ob die Entscheidung/Strafdurchführung auf dem Spielfeld korrekt war oder ob etwas von den Offiziellen übersehen wurde und geändert werden sollte.

Wenn diese Entscheidung getroffen wurde, wird der Referee in Begleitung eines anderen Offiziellen **dem** anfechtenden **Team** erklären, warum die Entscheidung/Strafdurchführung geändert wurde oder nicht, und **dem Team** alle relevanten Informationen über den Status des Spiels (Punkt, Aus, Zeit) geben. Diese Informationen werden dann auch an **dem gegnerischen Team** weitergegeben.

ARTIKEL 3. Videoüberprüfung

Das anfechtende **Team darf** nicht versuchen, Videos, Fotos, Audioaufnahmen, Zeugen oder andere Beweise zur Unterstützung der Challenge vorzulegen. Der Referee muss diese ignorieren, falls sie angeboten werden.

ARTIKEL 4. Auszeit

- a. Wenn die Challenge zulässig ist und die Entscheidung geändert wird, wird das anfechtende Team nicht mit einer Auszeit belastet und das Spiel wird fortgesetzt.
- b. Wenn die Challenge nicht zulässig ist oder die Entscheidung nicht geändert wird, wird dem antragstellenden Team ein Timeout berechnet und die dafür volle erlaubte Zeit gewährt. Wenn das Team keine Auszeit mehr hat oder das Spiel in die Verlängerung geht, handelt es sich um einen Verstoß und es wird keine Auszeit gewährt.

Violation: Auszeit für das verursachende Team [Zeichen: Uhr anhalten, S3], Strafe: 5 Yards, wenn keine Teamauszeit mehr vorhanden.

Zusammenfassung der Strafen

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




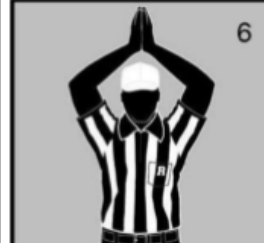
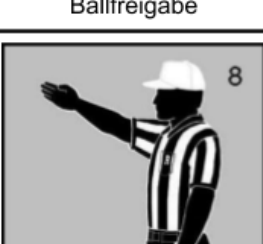

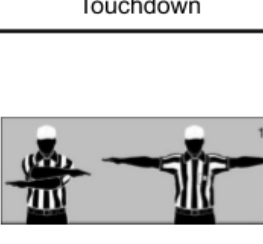
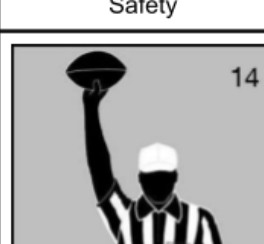
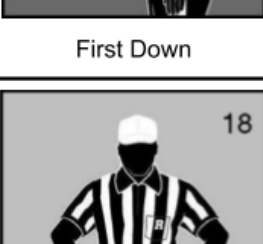
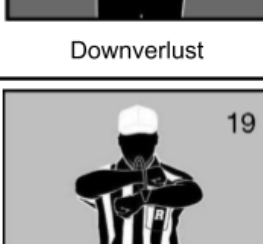
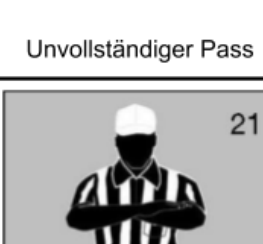

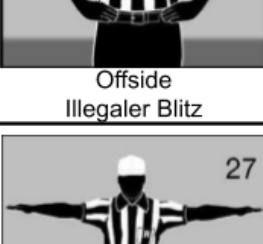



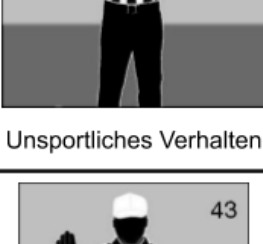

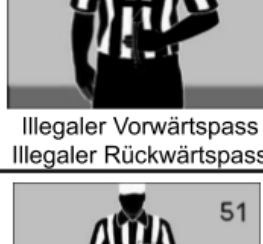

	S	R-A-A	D
VERLUST VON 10 YARDS, ebenfalls Down-Verlust oder Automatischem ersten Versuch			
Passbehinderung	33	7-3-3	BS
Illegaler Kontakt	38	9-1-1	BS
Behinderung der Spieldurchführung	38	9-1-2	BS
VERLUST VON 10 YARDS			
Unsportliches Verhalten	27	9-2-1	DB
VERLUST VON 5 YARDS, ebenfalls Down-Verlust			
Illegaler Kick durch den Runner	19	6-1-1	SF
Illegaler Lauf, Illegaler Laufspielzug	19	7-1-3	SL
Illegale Ballübergabe	19	7-1-5	SF
Illegaler Rückwärtspass	35	7-2-1	SF
Illegale Ballberührung	19	7-2-5	SL
Vorwärtsschlagen eines Rückwärtspasses durch das passende Team	19	7-2-5	SF
Illegaler Vorwärtspass	35	7-3-2	SF
Springen oder Hechten	51	9-2-2	SF
Flag Guarding	52	9-2-2	SF
VERLUST VON 5 YARDS			
Illegaler Snap	19	7-1-1	DB
Spielverzögerung	21	7-1-1	DB
Encroachment, Fehlstart	19	7-1-3	DB
Illegaler Shift, Illegale Motion	19	7-1-3	SL
Offside, Störende Signale, Illegales Blitzersignal	18	7-1-4	DB
Illegaler Blitz	18	7-1-4	SL
Abschirmen	43	9-2-2	BS
Illegales Flaggenziehen	52	9-2-2	BS
Illegales Treten eines Pass	19	9-2-2	BS
Illegale Spielteilnahme	22	9-2-2	SL
Behinderung an der Seitenlinie	27	9-2-2	SL
Verlust eines Timeouts ohne vorhandenes Timeout	21	9-2-2	DB
Illegale Auswechslung	22	9-3-1	SL
Down-Verlust			
Passverzögerung	21	7-1-3	SL
Illegale Ballberührung	19	7-2-5	SL
VERLUST EINES TIMEOUT			
Person mit illegaler Ausrüstung verlässt nicht das Feld	3	9-2-2	DB
Person mit fehlender vorgeschriebener Ausrüstung verlässt nicht das Feld	3	9-2-2	DB
Person mit blutender Wunde verlässt nicht das Feld	3	9-2-2	DB
Fehlgeschlagene Challenge	3	12-1-4	DB

Umrechnung relevanter Distanzen

Die Distanzangaben in diesen Regeln beziehen sich auf die Maßeinheit Yard. Zur Vereinfachung wird im Folgenden eine Umrechnung von Yard in Meter für relevante Distanzen zur Verfügung gestellt.

3 yd	→	2,74 m
5 yd	→	4,57 m
7 yd	→	6,40 m
10 yd	→	9,14 m
15 yd	→	13,72 m
25 yd	→	22,86 m

Offiziellensignale

 <p>1</p>	 <p>3</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>14</p>
 <p>18</p>	 <p>19</p>	 <p>21</p>	 <p>22</p>
 <p>27</p>	 <p>33</p>	 <p>35</p>	 <p>38</p>
 <p>43</p>	 <p>47</p>	 <p>51</p>	 <p>52</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 1-3-1: Ausrüstung

- I. Eine oder mehrere Personen eines Teams tragen sehr weite Hosen oder Trikots.
BEWERTUNG: Illegale Ausrüstung. Diese Art von Hosen und Trikots sind für das Spiel nicht notwendig. Es ist offensichtlich, dass die Personen versuchen sich einen Vorteil zu verschaffen.
ANMERKUNG: Wenn es einem Team nicht möglich ist, in eine legale Ausrüstung zu wechseln, wird das Spiel gegen das Team gewertet.
- II. Eine Person trägt ihren Flaggengürtel mit einem langen, frei hängenden Band.
BEWERTUNG: Illegale Ausrüstung. Der gesamte Gürtel, einschließlich des überstehenden Bandes, muss fest verschlossen sein.
- III. Eine Person hat ihr Trikot nicht korrekt in die Hose gesteckt und es hängt über den Flaggengürtel und bedeckt die Einfassungen der Flaggen.
BEWERTUNG: Illegale Ausrüstung. Die gesamten Flaggen müssen unbedeckt sein.
- IV. Ein Team mit roten Trikots und weißen Hosen nutzt regenbogenfarbene Flaggen.
BEWERTUNG: Legales Equipment. Die Flaggen müssen einen Kontrast zu den Hosen, nicht zum Trikot aufweisen.

AR 3-1-4: Turnier Tiebreaker

- I. Ein Turnier mit 10 Teams, jedes Team spielt einmal gegen jedes andere. 5 Teams (A, B, C, D, E) haben dasselbe prozentuale Verhältnis (Siege/Unentschieden/Niederlagen) nach 9 Spielen, also wird der direkte Vergleich zwischen den Teams genauer angeschaut:
 1. A, B und C haben immer noch das prozentuale Verhältnis, D und E haben ein geringeres, aber untereinander identisches prozentuales Verhältnis. Das System teilt diese 5 Teams also in eine erste Gruppe mit 3 und in eine zweite Gruppe mit 2 Teams, die im nächsten Schritt genauer betrachtet werden.
 - 2a. A hat im direkten Punktevergleich der drei Teams +6, B und C haben -2 für ihre Spiele in dieser 3er Gruppe untereinander. Dadurch ist A erster im Tiebreaker, die anderen beiden Teams werden getrennt nochmal genauer betrachtet.
 - 3a. B und C haben unentschieden gespielt, also gibt es keine Entscheidung über erzielte Punkte im direkten Vergleich.
 - 4a. B hat eine Gesamtpunktedifferenz von +11, C hat -5. Somit ist B zweiter und C dritter im Tiebreaker.
 - 2b. D und E haben unentschieden gespielt, es gibt also keine Entscheidung über den direkten Punktevergleich der beiden Teams für ihre Spiele in dieser 2er Gruppe.
 - 3b. D und E haben unentschieden gespielt, es gibt also keine Entscheidung über die erzielten Punkte im direkten Vergleich für ihre Spiele in dieser 2er Gruppe.
 - 4b. D und E haben die selbe Gesamtpunktedifferenz.
 - 5b. D hat mehr Punkte erzielt als E. Also ist D vierter und E fünfter im Tiebreaker.

AR 3-2-4: Spieluhr

- I. Während der letzten zwei 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. Keine Spielenden helfen

den Offiziellen 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 vier Minuten auf der Spieluhr begeht die Offense des führenden Teams mutwillig und mehrmals eine Spielverzögerung, um Zeit von der Spieluhr zu nehmen.

BEWERTUNG: Die Uhr wird für die Strafe gestoppt und startet mit dem nächsten Snap.

- IV. In einem engen Spiel mit weniger als 2 Minuten auf der Spieluhr, in welchem die Offense zurück liegt, wirft eine Offense-Person, welche sich jenseits der neutralen Zone befindet, einen Pass ins Aus, auf den Boden oder zu einem Mitspieler um die Zeit anzuhalten.

BEWERTUNG: Strafe - 5 Yards vom Spot of Foul und Down-Verlust für illegalen Pass. Die Uhr startet auf Ballfreigabe.

AR 3-2-6: Laufende Uhr

- I. In einem entschiedenen Spiel (mehr als 30 Punkte nach Benachrichtigung des Referees) mit einer Minute verbleibend, bei laufender Uhr, ist eine verletzte Person nicht in der Lage das Spielfeld eigenständig zu verlassen.

BEWERTUNG: Die Uhr wird für die Verletzungsauszeit angehalten und beim nächsten Snap nach den Regeln gestartet.

ANMERKUNG: Das Gleiche gilt, wenn eine gewährte Teamauszeit genommen wird.

- II. In einem entschiedenen Spiel (mehr als 30 Punkte bei der Benachrichtigung des Referees) mit einer Minute verbleibend bei laufender Uhr begeht ein Team ein Foul.

BEWERTUNG: Die Uhr wird für die Strafe nicht angehalten.

AR 3-3-4: Länge von Teamauszeiten

- I. Mit 12 Sekunden auf der Spieluhr fängt die Offense einen vollständigen Pass an der 4-yd-Linie und nimmt eine Teamauszeit bei 6 Sekunden. Die Offense informiert den Referee, dass sie das Spiel fortsetzen möchten, ohne die volle Länge der Auszeit zu nutzen.

BEWERTUNG: Der Referee fragt die*den Defense-Kapitän*in ob er*sie damit einverstanden sind, die Auszeit zu verkürzen. Falls er*sie damit einverstanden sind, informiert der Referee beide Teams, dass er den Ball freigeben wird und tut es 5 Sekunden später.

ANMERKUNG: Falls der*die Defense-Kapitän*in nicht einverstanden ist, werden die vollen 60 Sekunden für die Teamauszeit gewährt.

AR 3-3-5: Benachrichtigungspflicht des Referees

- I. Am Ende eines Spielzugs wird der Ball dead und auf der Spieluhr sind noch zwei Minuten bevor der Referee den Ball freigegeben hat.

BEWERTUNG: Die Offizielle mit der Spieluhr stoppt die Spielzeit bei zwei Minuten und der Referee informiert beide Teams über die noch zu verbleibende Spielzeit in der Hälfte. Die Uhr startet mit dem Snap.

ANMERKUNG: Dasselbe Vorgehen ist es, wenn der Ball freigegeben wurde (Ball ist dead), aber die Offense den Ball noch nicht gesnapt hat, bevor noch zwei Minuten auf der Spieluhr sind.

- II. Am Ende eines Spielzugs wird der Ball dead und die Spieluhr zeigt weniger als zwei Minuten an.

BEWERTUNG: Die Offizielle mit der Spieluhr stoppt die Spielzeit umgehend und der Referee informiert beide Teams über die exakte noch zu verbleibende Spielzeit in der Hälfte. Die Uhr startet mit dem Snap.

AR 4-1-2: Live Ball wird zu Dead Ball

- I. Ein Runner stolpert und legt, um das Gleichgewicht wiederzufinden, die Hand auf den Boden

oder stößt sich mit dem Ball vom Boden ab, während sie in Ballbesitz bleibt. Anschließend setzt sie ihren Lauf fort.

BEWERTUNG: Das Spiel geht weiter, keine der Voraussetzungen aus R 4-1-2 ist erfüllt, damit der Ball dead wird.

ANMERKUNG: Wenn der Runner bei Bodenkontakt die Kontrolle über den Ball verliert, ist dies ein Fumble und der Ball ist dead. (R 4-1-2-e)

- II. Ein Receiver verliert zu Beginn des Spielzugs eine Flagge, setzt ihre Route fort, vollendet den Catch und macht noch einige Yards, bevor eine Defense-Person die verbleibende Flagge ziehen kann.

BEWERTUNG: Der Pass ist vollständig und der Ball ist mit dem Catch dead. (R 4-1-2-g)

Demzufolge braucht die Defense die Flagge nicht zu ziehen und der Raumgewinn nach dem Catch zählt nicht. Die gleiche Regelauslegung gilt, wenn der Receiver vor dem Fangen beide Flaggen verliert.

ANMERKUNG: Es gibt keinen Unterschied in der Regelauslegung, ob der Receiver eine Flagge nur aus Versehen verliert oder ob die Flagge von der Defense illegal gezogen wird. Der Ball ist dead, wenn er von einem Person gefangen wird, der nicht beide Flaggen hat. Wenn der Receiver in der Lage ist, die Flagge aufzuheben und sie regelkonform anzubringen, bevor der Pass abgeschlossen ist, bleibt der Ball live und der Spielzug wird fortgesetzt.

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

- I. 2. & Mitte von A's 19-yd-Linie. 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-yd-Linie. Der Quarterback wird an A's 23-yd-Linie gesackt.

BEWERTUNG: 2. & Goal von A's 23-yd-Linie. Kein neues First Down möglich.

Nächster Versuch: Team A vollständiger Pass von B's 13-yd-Linie.

BEWERTUNG: 3. & Goal von B's 13-yd-Linie. Es wird keine neue Down-Serie zugesprochen.

AR 6-1-1: Illegales Kicken eines Balls

- I. 2. & Mitte von A's 9-yd-Linie. Der Quarterback kickt den Ball (Punt) von der 4 yd-Linie um einem Sack zu entgehen.

BEWERTUNG: Strafe für illegales Kicken durch den Runner durchgeführt vom Spot des Fouls. Der Ball wird dead. Nächstes Down ist 3 & Mitte von A's 2 yd-Linie.

ANMERKUNG: Falls die Situation 4 & Mitte gewesen wäre, wäre die Serie durch den Down-Verlust geendet. Nächstes Down wäre 1 & Mitte für das gegnerische Team von deren 5 yd-Linie.

AR 7-1-3: Illegale Spielzüge

- I. Nachdem der Ball bereit ist, stellt sich die Offense in einer Formation auf (erster Shift), nach drei Sekunden wechselt sie in eine andere Formation und snap den Ball sofort.

BEWERTUNG: Strafe für illegaler Shift, der Pfiff erfolgt beim Snap und der Ball bleibt dead.

- II. Nachdem der Ball bereit ist, stellt sich die Offense in einer Formation auf (erster Shift), nach drei Sekunden beginnt der Receiver auf der rechten Seite eine Bewegung in Richtung des Quarterbacks, macht einen Kreis um diesen und bewegt sich weiter in Richtung der rechten Seitenlinie, parallel zur Scrimmage Line, während der Ball gesnapt wird.

BEWERTUNG: Kein Foul, legale Motion.

- III. 2. & Mitte von A's 24,5-yd-Linie. Der Quarterback, der den Snap am Center entgegennimmt, macht einen Schritt vorwärts und hält den Ball über die Mittellinie bevor ihre Flagge gezogen wird.

BEWERTUNG: Kein First Down. Strafe für illegaler Lauf. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 19,5-yd-Linie.

ANMERKUNG: Dieselbe Regelung gilt auch für die Goal Line. Technisch wäre es dann ein illegaler Lauf in der Kein-Laufspiel-Zone.

- IV. 2. & Mitte von A's 19-yd-Linie. Der Quarterback läuft zur Seite, tritt nach vorne über die Scrimmage Line und ihre Flagge wird von einer Defense-Person gezogen, die beim Snap weniger als 7 Yards jenseits der Scrimmage Line positioniert war. Danach wirft der Quarterback einen Pass.

BEWERTUNG: Strafe für illegaler Lauf. Kein Foul für illegaler Pass, der Ball war schon vor dem Passwurf dead. Wenn der Quarterback die Scrimmage Line überschreitet (R 2-3-2), haben alle Defense-Personen das Recht, die Flagge des Runners zu ziehen. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 14-yd-Linie.

ANMERKUNG: Kein Foul für illegaler Blitz, wenn die Defense-Person beim Ziehen der Flagge technisch die Scrimmage Line überquert, auch wenn der Quarterback sich hinter die Scrimmage Line zurückzieht, bevor ihre Flagge gezogen wird.

Das Foul für illegalen Lauf wird durchgeführt und das Foul für illegalen Blitz ignoriert.

- V. 2. & Goal von B's 4-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass, der an B's 5-yd-Linie gefangen und in die Endzone getragen wird.

BEWERTUNG: Strafe für illegaler Laufspielzug. Ein Vorwärtspass muss die Scrimmage Line überqueren, damit der Spielzug als Vorwärtspassspielzug zählt R 2-3-3. Nächstes Down ist 3. & Goal von Bs 9-yd-Linie (außerhalb der Kein-Laufspiel-Zone), es muss kein Vorwärtspassspielzug gespielt werden.

- VI. 2. & Goal von B's 4-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass, der durch eine Defense-Person hinter der Scrimmage Line abgefälscht wird. Der Quarterback fängt den Ball und läuft in die Endzone.

BEWERTUNG: Touchdown. Kein illegaler Lauf. Ein Pass, der von einer Defense-Person berührt wurde, gilt als Vorwärtspassspielzug. (R 2-3-3)

- VII. 2. & Goal von B's 8-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass, welcher von einer Offense-Person hinter der Scrimmage Line abgefälscht wird oder der Ball prallt vom Rücken des Snappers ab. Der Quarterback fängt den Ball, täuscht ein Passspiel vor und läuft anschließend in die Endzone.

BEWERTUNG: Kein Touchdown, Strafe für illegalen Lauf (R 7-1-3-e) und illegale Ballberührung (R 7-2-5-a) durch den Quarterback. Nächstes Down ist 3 & Goal von Bs 13-yd-Linie (oder 3. & Goal von Bs 8-yd-Linie).

ANMERKUNG: Wenn dieser Spielzug innerhalb der Kein-Laufspiel-Zone stattfinden würde, wäre es auch ein Foul, da kein Vorwärtspassspielzug stattgefunden hat.

AR 7-1-4: Offside und Blitzler

- I. Eine Defense-Person reagiert auf den Snap Count des Quarterbacks und springt über die Scrimmage Line.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead. Strafe für Offside ausgeführt als Dead Ball Foul.
ANMERKUNG: Wenn die Defense-Person beim Überschreiten der Scrimmage Line einen Receiver berührt (durch Kontakt verliert der Receiver ihre stationäre Position, R 2-11-3), ist dies ein illegaler Kontakt Foul und wird zusätzlich zum Offside durchgeführt.
- II. Eine Defense-Person die 7 Yards jenseits der Scrimmage Line steht, hebt ihre Hand nur für den Bruchteil einer Sekunde oder hebt ihre Hand nur bevor der Snapper den Ball berührt oder hebt ihre Hand nur auf Schulterhöhe.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Blitzersignal (R 2-2-6), der Spielzug wird **direkt** abgepfiffen und der Ball bleibt dead.
ANMERKUNG: Der Field Judge sollte vor dem nächsten Spielzug den Blitzler anweisen ein deutliches Signal zu geben, um Wegrecht zu erhalten.
- III. Drei oder mehr Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal, um Wegrecht zum Quarterback zu erhalten.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Blitzersignal, der Spielzug wird **direkt** abgepfiffen und der Ball bleibt dead.
- IV. Zwei Blitzler geben gleichzeitig ein klares Signal, um Wegrecht zum Quarterback zu erhalten. Vor dem Snap senkt eine von ihnen ihre Hand und danach hebt eine andere Defense-Person, die 7 Yards von der Scrimmage Line entfernt steht, ihre Hand in einem deutlichen Signal und lässt sie während der letzten Sekunde vor dem Snap erhoben.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Blitzersignal. Die beiden Blitzler, die zuletzt das Signal geben, erhalten Wegrecht zum Quarterback.
- V. Eine Defense-Person (#46), stellt sich 6 Yards jenseits der Scrimmage Line auf und hebt ihre Hand.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Blitzersignal, der Spielzug wird **direkt** abgepfiffen und der Ball bleibt dead.
ANMERKUNG: Der Field Judge sollte versuchen, die Person vor dem Snap zu informieren, z.B. "Nummer 46, du stehst nur 6 Yards hinter der Scrimmage Line". Wenn die Person ihre Position vor dem Snap korrigiert, ist es kein Foul. Wenn die Person blitzt ohne vorher ihre Position zu korrigieren, hat sie kein Wegrecht zum Quarterback und es ist ein Foul.
- VI. Eine Defense-Person (#46), steht 7,5 Yards von der Scrimmage Line entfernt und hebt ihre Hand zum Blitzersignal. Die Defense-Person missinterpretiert den Snap und befindet sich mit erhobener Hand 6 Yards von der Scrimmage Line entfernt, als der Ball gesnappt wird.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Blitzersignal, der Spielzug wird **direkt** abgepfiffen und der Ball bleibt dead
ANMERKUNG: Wenn #46 die Hand fallen lässt und den Blitz aus 6 Yards Entfernung startet, ist dies ein live Ball Foul für illegaler Blitz. Wenn #46 die Hand runter nimmt und die Scrimmage Line nicht überschreitet, kann der Spielzug ohne ein Foul stattfinden.
- VII. Eine Defense-Person steht 10 Yards von der Scrimmage Line entfernt und hebt die Hand für ein Blitzersignal. Den Snap ahnend, startet die Person den Ansturm in Richtung der Scrimmage

Line und ist zum Zeitpunkt des Snap mit erhobener Hand 7,5 Yards von der Scrimmage Line entfernt und setzt den Ansturm fort.

BEWERTUNG: Kein Foul, der Blitzler hat Wegrecht.

ANMERKUNG: Falls der Blitzler seine Hand vor dem Snap beim Lauf senkt, kann er immer noch legal blitzen, hat aber kein Wegrecht.

AR 7-2-1: Rückwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass aus ihrer Endzone ins Aus, um einen Sack zu vermeiden.

BEWERTUNG: Kein Foul, aber Safety. Der Ball gehört zur Offense an dem Punkt, wo er zuletzt in Besitz war, dieser Punkt ist in der Endzone.

ANMERKUNG: Es wäre auch ein Safety, wenn **dieser** Rückwärtspass oder Fumble **innerhalb** der Endzone unvollständig würde.

- II. 2. & Mitte von A's 3-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass von der 1-yd-Linie ins Aus **oder auf den Boden in der Endzone**, um einen Sack zu vermeiden.

BEWERTUNG: Kein Safety, kein Foul. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 1-yd-Linie.

ANMERKUNG: Bei einem unvollständigen Vorwärtspass wäre es eine ähnliche Regelung. Nächstes Down wäre 3. & Mitte von A's 3-yd-Linie.

- III. 2. & Mitte von A's 3-yd-Linie. Der Ball geht durch den Snap über den Kopf des Quarterbacks hinweg und landet in der Endzone oder im Aus.

BEWERTUNG: Kein Safety. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3-yd-Linie.

- IV. **4. & Mitte von A's 3-yd-Linie. Der Ball ist hoch gesnappt und der Quarterback schlägt den Ball vorwärts, um einen unvollständigen Pass und damit ein Ende der Serie zu verhindern. Der Snapper schafft es den Ball zu fangen und läuft damit in die Endzone.**

BEWERTUNG: Foul für illegales Vorwärtsschlagen eines Rückwärtspasses durch das passende Team (R 7-2-5-c), keine Punkte, Serie endet durch einen Down-Verlust.

AR 7-2-2: Vollständiger Pass

- I. Zwei gegnerische Personen erlangen gleichzeitig Ballbesitz, während sich beide in der Luft befinden und beide Personen kommen gleichzeitig In-bounds wieder auf.

BEWERTUNG: Gleichzeitiger Catch, der Ball wird dem passenden Team zugesprochen (R 2-10-3).

ANMERKUNG: Falls die gegnerischen Personen nicht gleichzeitig den Boden berühren, wird der Ball der Person zugesprochen, die als erstes mit Ballbesitz den Boden In-bounds berührt.

- II. Eine Person, die sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit ihren Händen. Während sie zum Boden im Spielfeld zurückkehrt, berührt die Spitze des Balls den Boden bevor ein Körperteil der Person den Boden berührt. Die Person behält weiterhin sichere Ballkontrolle während sie zum Boden zurückkehrt und der Ball löst sich nicht aus ihren Händen.

BEWERTUNG: Vollständiger Pass

ANMERKUNG: Wenn die Person die Kontrolle über den Ball verliert, ist es ein unvollständiger Pass. Eine Person, die sich in der Luft befindet, muss die Kontrolle über den Ball behalten, über den gesamten Prozess, während sie auf den Boden aufkommt.

- III. Eine Person, die sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit ihren Händen. Während die Person mit ihrem Körper im Spielfeld wieder den Boden berührt (der Ball berührt dabei nicht den Boden), löst sich der Ball. Die Person greift nach und stellt sichere Ballkontrolle her, während sie sich noch innerhalb des Spielfelds befindet und bevor der Ball den Boden berührt.

BEWERTUNG: Vollständiger Pass

- IV. **Eine Offense-Person streckt sich nach dem Ball aber ist nicht in der Lage ihn mit den Armen zu fangen. Bevor der Ball den Boden berührt, klemmt der die Offense-Person den Ball zwischen die einen Knie und geht zu Boden ohne den Ball zu verlieren.**

BEWERTUNG: Vollständiger Pass. Die Regel spezifiziert nicht, wie der Pass kontrolliert werden muss für einen Catch.

- V. Eine Offense-Person, die sich in der Luft befindet, fängt einen Pass und hält ihn fest und sicher mit ihren Händen. Bevor sie den Boden berührt, wird sie von einer Defense-Person berührt (Kontakt mit Beeinflussung) und verliert die Ballkontrolle. Der Ball fällt auf den Boden.

BEWERTUNG: Unvollständiger Pass und illegaler Kontakt Defense. Der Pass war nicht vollständig (R 2-10-3) und das Foul geschah, während sich der Ball in der Luft befunden hat. Der Kontakt passierte nachdem der Ball berührt wurde, daher ist es keine Passbehinderung.

- VI. Eine Offense-Person wird von einer Defense-Person 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: Illegaler Kontakt durch die Defense. Es ist ein Foul, wenn die gegnerische Person mit Beeinflussung berührt wird, egal ob der Ball in die entsprechende Richtung geworfen wird oder nicht.

- VII. Eine Offense-Person, die sich in der Luft befindet, fängt einen Pass. Bevor sie den Boden berührt, wirft sie den Ball mit einem Rückwärtspass zu einer anderen Offense-Person. Die zweite Offense-Person fängt den Ball und erzielt so weiter Raumgewinn.

BEWERTUNG: Dies ist ein legaler Spielzug. Der Pass wurde zuerst kontrolliert, war aber noch nicht vollständig. Der Status des Balls war demnach immer noch der erste Vorwärtspass (R 2-9-2). Der Pass wird erst durch den zweiten Catch und dem Berühren des Bodens durch die zweite Offense-Person vollständig (R 2-10-3).

ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, falls der Ball durch die erste Offense-Person nur berührt oder geschlagen wird oder der Ball vor- oder rückwärts fliegt. Würde die Offense-Person den Boden berühren, während sie den Pass kontrolliert, wäre dies ein vollständiger Catch und somit ein Foul für einen illegalen Rückwärts- oder Vorwärtspass.

AR 7-2-4: Fumble

- I. 2. & Mitte von A's 13-yd-Linie. Der Runner verliert die Kontrolle über den Ball an A's 20-yd-Linie und der Ball berührt den Boden an A's 16-yd-Linie.

BEWERTUNG: Ball wird dead, wenn er den Boden berührt. Kein Foul. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 20-yd-Linie.

ANMERKUNG: Die selbe Regelauslegung tritt in Kraft, wenn der Ball von A's 24-yd-Linie den Boden berührt (Vorwärts-Fumble) oder wenn eine Person aus demselben Team des Runners den Ball gefangen hätte.

- II. Mit weniger als zwei Minuten auf der Uhr, bevor dem Runner die Flagge gezogen werden kann, lässt diese absichtlich den Ball auf den Boden fallen, um die Uhr anzuhalten.

BEWERTUNG: Die Uhr wird gestoppt, da dies als Pass gewertet wird (R 2-9-2). Passiert dies hinter der Scrimmage Line, ist es kein Foul, da es bewertet wird wie ein unvollständiger Pass oder das Spiken des Balls. Passiert dies jedoch jenseits der Scrimmage Line, ist es eine Strafe für einen illegalen Pass. Die Uhr startet mit dem nächsten Snap.

AR 7-2-5: Illegale Ballberührung und Ball schlagen

- I. 2. & Goal von B's 20-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Vorwärtspass zu einer Offense-Person an B's 10-yd-Linie. Anstatt zu versuchen den Ball zu fangen, schlägt die Offense-Person den Ball vorwärts in Richtung einer anderen Offense-Person die den Ball in der Endzone fängt.

BEWERTUNG; Legaler Spielzug. Touchdown.

- II. 2. & Goal von B's 20-yd-Linie. Vor dem Snap geht eine Offense-Person in Motion in Richtung des Snappers. Dem Quarterback an B's 24-yd-Linie ist es nicht möglich den Ball zu fangen und anstatt den Ball der Offense-Person in Motion zu übergeben, schlägt sie den Ball zu ihr. Die Offense-Person fängt den Ball und läuft damit in die Endzone.

BEWERTUNG: Strafe für illegales Vorwärtsschlagen eines Rückpasses durch das passende Team an B's 24-yd-Linie. Der Snap ist ein Rückpass und darf nicht nach vorne geschlagen werden. Nächstes Down ist 3. & Goal von A's 21-yd-Linie.

ANMERKUNG: Technisch gesehen handelt es sich bei der Offense-Person in Motion um den Quarterback, da die erste Offense-Person nie im Ballbesitz war. Dadurch haben wir auch einen Illegalen Lauf. Nächstes Down wäre 3. & Goal an der 25-Yard Linie, was selbstverständlich abgelehnt werden würde zugunsten der anderen Strafe.

- III. 2. & Goal an B's 20-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Rückwärtspass zu einer Offense-Person an B's 22-yd-Linie, welche anstatt den Ball zu fangen ihn nach vorne zu einer dritten Offense-Person schlägt, die den Ball an B's 19-yd-Linie fängt und in die Endzone trägt. BEWERTUNG: Strafe für illegales Vorwärtsschlagen eines Rückpasses durch das passende Team an der 22-yd-Linie. Nächstes Down ist 3. & Goal von A's 23-yd-Linie.

AR 7-3-1: Vorwärtspass

- I. 2. & Mitte von A's 3-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Vorwärtspass aus der eigenen Endzone auf den Boden, um einem Sack zu entgehen.
BEWERTUNG: Kein Foul. Im Flag Football gibt es kein *Intentional Grounding* (absichtliches Wegwerfen des Balls). Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3-yd-Linie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft hinter der Scrimmage Line einen hohen Vorwärtspass und fängt ihren eigenen Pass an der 10-yd-Linie (vollständiger Pass).
BEWERTUNG: Strafe für illegales Touching. Der Quarterback darf ihren eigenen Pass nur fangen, nachdem eine Defense-Person den Ball berührt hat. (R 7-2-5-a). Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 7-yd-Linie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft von hinter der Scrimmage Line einen Vorwärtspass. Der Pass wird von einer Defense-Person abgefälscht und fliegt zurück in die Hände des Quarterback.
BEWERTUNG: Kein Foul für illegales Touching, der Quarterback darf Raumgewinn erzielen (R 7-2-5-a).
- IV. 2. & Mitte von A's 15-yd-Linie. Der Quarterback weicht dem Blitz aus, läuft dabei bis zur 17-yd-Linie und wirft einen vollständigen Pass zu A's 23-yd-Linie.
BEWERTUNG: Zwei Strafen gegen die Offense: Strafe für illegaler Lauf (R 7-1-3-e) und Strafe für illegaler Vorwärtspass (R 7-3-2-a). Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 10-yd-Linie (oder 3. & Mitte von A's 12-yd-Linie).

AR 7-3-3: Passbehinderung

- I. Nach dem Snap rollt der Quarterback nach rechts und der Snapper läuft eine Route nach rechts. Der Receiver von der rechten Seite bewegt sich in den Weg der Defense-Person, die den Snapper deckt. Die Defense-Person muss um den Receiver herumlaufen, um einen Kontakt zu vermeiden, damit ist der Snapper frei, um den Pass zu empfangen.
BEWERTUNG: Strafe für Abschirmen durch die Offense. Es ist keine Passbehinderung, weil der Ball nicht in der Luft ist. Wenn es einen Kontakt zwischen Receiver und Defense gäbe, dann wäre es Aiming.
ANMERKUNG: Wenn der Receiver stillsteht, muss die Defense-Person den Kontakt vermeiden, weil das Platzrecht des Receivers höher zu bewerten ist als jedes Wegrecht.
- II. Zwei Receiver sind auf der rechten Spielfeldseite positioniert, der äußere Receiver geht auf eine Passroute nach innen, der innere Receiver geht nach außen und dann an der Seitenlinie entlang Richtung gegnerische Endzone (Wheel-Route). Die zwei Defense-Personen in der Personendeckung kollidieren miteinander, während sie ihren jeweiligen Receiver abdecken wollen.
BEWERTUNG: Kein Foul, die Offense ist nicht für die Aktionen der Defense verantwortlich.
ANMERKUNG: Wenn der äußere Receiver die Laufbahn der inneren Defense-Person kreuzt, um sie in ihrer Deckung zu behindern, ist das ein Foul wegen Abschirmen. Dies ist eine sehr schwierige Entscheidung und es erfordert Erfahrung, dies zu beurteilen.
- III. Ein Receiver läuft direkt auf eine Defense-Person zu. Unmittelbar vor ihr ändert der Receiver ihre Laufrichtung und stößt sich leicht an der Defense-Person ab. Die Defense-Person hält das Gleichgewicht, kann aber die Lücke zum Receiver nicht schließen, bevor der Ball gefangen wird, und zieht erst nach dem vollständigen Catch die Flagge des Receivers.
BEWERTUNG: Offense Passbehinderung. Es gibt einen Kontakt mit Beeinflussung durch den Receiver, bevor der Pass geworfen wird. Der Aufprall erfolgt nicht durch die Defense-Person, sondern durch den Receiver selbst, um sie zu beschleunigen und zusätzlichen Abstand zur Defense-Person zu gewinnen.

AR 8-3-2: Strafen während eines Trys

- I. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 10-yd-Linie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense kann einen Pass- oder Laufspielzug für einen Punkt ausführen.
- II. Bei einem 1-Punkt-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Try wird von der 2,5-yd-Linie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für einen Punkt ausführen.
- III. Bei einem 2-Punkte-Try wird eine Strafe akzeptiert und der Versuch wird von der 5-yd-Linie wiederholt.
BEWERTUNG: Die Offense darf lediglich einen Passspielzug für zwei Punkte ausführen.
- IV. Während eines 2-Punkte-Try begeht der Runner Flag Guarding an der 3-yd-Linie und punktet anschließend.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding mit Down-Verlust. Keine Punkte und der Try ist beendet.

AR 8-4-1: Safety

- I. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Ein Blitzler hält die Hose des Quarterbacks in der Endzone fest, wodurch diese kurzzeitig das Gleichgewicht verliert. Der Quarterback wirft anschließend einen unvollständigen Vorwärtspass.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten). Strafdurchführung von der 7-yd-Linie.
Nächstes Down ist 1. & Mittel von A's 17-yd-Linie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback steht in der Endzone und hält den Ball über ihre Flagge als die Defense-Person versucht diese zu ziehen. Die Defense-Person verpasst die Flagge und der Quarterback wirft einen vollständigen Pass für 14 Yards Raumgewinn.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding wird vom Spot of Foul durchgeführt, welcher in der Endzone ist: Safety.
- III. 3. & Goal von A's 21-yd-Linie. Eine Defense-Person fängt den Ball an B's 7-yd-Linie ab und ihre Geschwindigkeit trägt sie bis in die eigene Endzone. Eine Offense-Person zieht ihr die Flaggen in der Endzone.
BEWERTUNG: Safety, da die Momentumregel (R 8-5-1) nur dann angewendet wird, wenn die Interception hinter der 5-yd-Linie geschieht.

AR 9-1-1 W: Platzrecht, Wegrecht

- I. Eine Defense-Person stellt sich direkt an der Scrimmage Line direkt vor einem Receiver auf (Personenverteidigung).
BEWERTUNG: Der Receiver muss auf den ersten Schritten den Kontakt vermeiden, weil die Defense-Person Platzrecht hat. Wenn die Defense-Person sich bewegt, verliert sie das Platzrecht und muss der Offense den Raum für eine Passroute geben.
- II. Eine Defense-Person stellt sich an der Scrimmage Line direkt vor einem Receiver auf. Beim Snap bewegt sich die Defense-Person sofort nach innen und kollidiert mit dem Receiver, die ebenfalls durch die Mitte geht.
BEWERTUNG: Illegaler Kontakt von der Defense. Mit der Bewegung verliert die Defense-Person das Platzrecht und ist verantwortlich für die Kollision. Der Receiver hat den Raum, wo die Defense-Person steht zu meiden, aber sie kann nicht vorhersehen, wo die Defense-Person sich hin bewegen wird.
- III. Eine Defense-Person stellt sich direkt an die Scrimmage Line vor einen Receiver und streckt ihre Arme seitlich aus, um den Receiver abzuschirmen. Nach dem Snap bewegt sich die Defense-Person nicht. Der Receiver versucht um die Defense-Person zu laufen, dabei berührt sie die Defense-Person an der Hand.
BEWERTUNG: Aiming durch die Defense-Person. Auch wenn sie Platzrecht hat, darf sie nicht mit einem unnötigen Verhalten versuchen Kontakt herzustellen.
ANMERKUNG: Die gleiche Auslegung gilt auch für den Snapper, wenn sie die Arme ausstreckt, um den Blitzer abzuschirmen.
- IV. Eine Defense-Person spielt in einer Zonenverteidigung und schaut auf den Quarterback. Eine Offense-Person kreuzt das Feld und trifft die Defense-Person mit Absicht von hinten.
BEWERTUNG: Aiming von der Offense. Auch mit dem Wegrecht ist es für die Offense nicht erlaubt auf eine gegnerische Person zu zielen und sie zu treffen. (R 9-1-2)
- V. Eine Defense-Person drängt den Runner über die Seitenlinie. Der Runner versucht im Spielfeld zu bleiben, anstatt ins Aus zu gehen, indem sie ihre Laufrichtung beibehält, um ein First Down zu erzielen. Die Defense-Person bremst beim Versuch, die Flaggen zu ziehen nicht ab, wodurch es zu einem Zusammenstoß kommt (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Illegaler Kontakt durch den Runner, kein Aiming da der Runner eine Lücke anvisiert hat. Defense-Personen sind nicht verpflichtet abzubremesen, um dem Runner den Weg frei zu lassen. Sie dürfen legal zum frühestmöglichen Zeitpunkt die Flaggen attackieren. Der Runner hat die Kontrolle über den Spielzug, hat kein Wegrecht und muss eine Intention zeigen, den Kontakt zu vermeiden. Wenn der Runner die erwartbare Route des Defenders falsch einschätzt, liegt der Fehler beim Runner.
ANMERKUNG: Falls der Runner stehen geblieben ist und die Defense-Person danach (1 Sekunde) mit Kontakt in den Runner läuft, handelt es sich um Aiming gegen die Defense.
- VI. Zwei Defense-Personen zwingen den Runner zwischen sich. Der Runner versucht sich durch die Lücke zwischen den beiden Defense-Personen durchzuzwingen und berührt dabei einen oder beide Defense-Personen (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Illegaler Kontakt durch den Runner, kein Aiming, denn das Ziel des Runners war eine Lücke. Der Runner hat den Kontakt zu vermeiden, auch wenn sie dadurch den Spielzug stoppen muss.
- VII. Eine Defense-Person läuft auf den Runner zu, rutscht dabei aus und fällt vor dem Runner. Der Runner springt über die Defense-Person, um den Kontakt zu vermeiden. Die Defense-Person versucht im Liegen eine Flagge zu ziehen, verpasst sie aber und der Runner läuft weiter.
BEWERTUNG: Springen durch den Runner. Der Runner ist dafür verantwortlich der Defense-Person auszuweichen, auch dann, wenn eine Defense-Person auf dem Boden liegt und der Runner um sie herum laufen muss.
- VIII. Ein Receiver fängt den Ball mit dem Rücken zu einer Defense-Person. Die Defense-Person nähert sich, um die Flagge zu ziehen, und bleibt dabei stehen (sie erhält Platzrecht). Nach dem

Catch dreht sich der Receiver auf der Stelle um, um Raumgewinn zu erzielen. Während der Drehung berührt der Receiver die Defense-Person (Kontakt mit Beeinflussung). Der Receiver erzielt daraufhin Raumgewinn und wird einige Yards später gestoppt.

BEWERTUNG: Keine Strafe für illegaler Kontakt. Der Receiver verliert durch die Drehung nicht ihr Platzrecht. (R 2-13-1)

ANMERKUNG: Eine zusätzliche Bewegung des Receivers (oder der Defense-Person), die Kontakt verursacht, resultiert in einem Foul für illegalen Kontakt.

AR 9-1-1 B: Der Blitzler

- I. Ein Blitzler rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer Passroute muss um sie herumlaufen, um den Kontakt zu vermeiden.
BEWERTUNG: Keine Strafe. Ein Receiver muss dem Blitzler das Wegrecht geben. Wenn eine andere Defense-Person, die kein legales Signal gegeben hat, den Quarterback attackiert, wäre es ein Foul von der Defense-Person für Abschirmen.
- II. Ein Blitzler rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer Passroute begeht ein Abschirmen oder berührt (Kontakt mit Beeinflussung) den Blitzler.
BEWERTUNG: Strafe für Abschirmen oder illegaler Kontakt gegen die Offense. Alle Offense-Personen haben den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback zu vermeiden.
- III. Ein Blitzler rennt nach dem Snap langsam auf den Quarterback zu. Ein Receiver auf einer Passroute muss um ihn herumlaufen.
BEWERTUNG: Strafe für Abschirmen gegen die Defense. Ein Blitzler hat das Wegrecht nur, wenn sie schnell rennt (R 2-2-6), die Offense-Person muss eine Möglichkeit haben, den direkten Weg der Blitzler zum Quarterback einzuschätzen.
- IV. Ein Blitzler rennt auf den Quarterback zu. Als der Quarterback nach außen ausweicht, verändert der Blitzler ihre Richtung.
BEWERTUNG: Der Blitzler verliert das Wegrecht, wenn sie ihre Richtung verändert. Der Blitzler hat aufzupassen, dass sie keinen Receiver abschirmt, nachdem sie ihre Richtung geändert hat.
- V. Ein Blitzler rennt in den noch immer stehenden Snapper, welche sich seit dem Snap nicht bewegt hat.
BEWERTUNG: Strafe für Aiming gegen die Defense. Das Platzrecht des Snappers ist höher zu bewerten als das Wegrecht des Blitzlers. (R 2-13-2)
- VI. Ein Blitzler stellt sich in gerader Linie mit dem Snapper auf und rennt nach dem Snap schnell auf den Quarterback zu, während der Snapper ihre Position nicht verlässt und dadurch Platzrecht behält. Der Blitzler verändert ihre Richtung, um dem Snapper auszuweichen. Direkt danach startet der Snapper eine Passroute genau vor dem Blitzler und beide kollidieren.
BEWERTUNG: Strafe für Aiming gegen die Offense. Der Blitzler verliert ihr Wegrecht, sobald sie die Richtung ändert. Dies gibt dem Snapper nicht das Recht, eine Kollision zu provozieren.
- VII. Ein Blitzler rennt auf die Scrimmage Line zu und bleibt stehen, bevor sie diese überquert.
BEWERTUNG: Kein Foul. Der Blitzler muss nicht die Scrimmage Line überqueren. Sie verliert jedoch damit das Wegrecht und muss anschließend den Offense-Personen ausweichen.
- VIII. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzlers. Der Blitzler versucht den Kontakt zu vermeiden, aber rennt trotzdem in den Receiver.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen die Offense.
- IX. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzlers. Der Blitzler versucht nicht den Kontakt zu vermeiden und rennt in den Receiver.
BEWERTUNG: Strafe für Abschirmen gegen die Offense und Strafe für Aiming gegen die Defense. Die Fouls heben sich auf und das Down wird wiederholt.
- X. Ein Receiver kreuzt die Linie des Blitzlers, ohne dass der Blitzler abgeschirmt wird. Beim Vorbeilaufen am Receiver streckt der Blitzler extra den Arm aus, um den Receiver zu treffen.
BEWERTUNG: Strafe für Aiming gegen den Blitzler. Auch mit Wegrecht darf der Blitzler keinen Kontakt initiieren.
- XI. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback, nachdem der Ball die Hand verlassen hat, und berührt

den Quarterback mit ihrer Hand an der Hüfte.

BEWERTUNG: Keine Strafe für illegalen Kontakt, da ein Kontakt eine Beeinflussung haben muss.

- XII. Der Blitzler stoppt vor dem Quarterback, nachdem der Ball die Hand verlassen hat, und drückt den Quarterback mit der Hand an der Hüfte. Der Quarterback muss zwei Schritte machen, um wieder Balance zu erhalten.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen die Defense.
- XIII. Der Blitzler stoppt als der Ball die Hand des Quarterback verlässt. Durch die natürliche Wurfbewegung des Quarterback kommt es durch einen Schritt nach vorn zu einem Kontakt mit dem Blitzler.
BEWERTUNG: Kein Foul für den Kontakt. Beide Personen stehen und haben das Platzrecht im Sinne von R 2-13-1.
- XIV. 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 illegaler Kontakt gegen die Offense. Der Blitzler hat auch während eines senkrechten Sprunges das Platzrecht und die Aktion des Quarterbacks bedeutet, dass sie für den Kontakt verantwortlich ist. Wenn der Schwung des Sprunges den Blitzler in den Quarterback getragen hätte, wäre dies ein Defense Foul.
- XV. Während der Quarterback einen Passversuch beginnt, springt der Blitzler hoch und Richtung Quarterback, um den Ball ab zu wehren. 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 Aiming, da der Punkt des Angriffs ein Ball in Besitz einer spielenden Person war (R 9-1-1).

AR 9-2-1: Unsportliches Verhalten

- I. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 13-yd-Linie und die Defense-Person trägt den Ball zurück für einen Touchdown. Bevor sie die Goal Line überquert, verhöhnt die Defense-Person den Quarterback durch Wörter oder Gestik.
BEWERTUNG: Touchdown. Strafe für unsportliches Verhalten. Die Strafe wird auf dem Try durchgeführt, B kann entweder 1-Punkt-Try von A's 15-yd-Linie oder 2-Punkte-Try von A's 20-yd-Linie wählen.

AR 9-2-2: Flaggen ziehen

- I. Der Runner bewegt ihre Arme seitwärts auf Höhe ihrer Hüfte während eine Defense-Person versucht die Flagge zu ziehen. Während dieser Aktion kommt es zu keinem Kontakt, die Defense-Person verpasst jedoch die Flagge.
BEWERTUNG: Strafe für Flag Guarding. Eine Hand oder einen Ball vor der Flagge erschwert den Zugang und ist ein Nachteil für die Defense, auch wenn es dabei keinen Kontakt mit Beeinflussung gibt.
ANMERKUNG: Die Strafe (5 Yards und Down-Verlust) wird vom Spot des Fouls durchgeführt. Beispiel: 2. & Goal an B's 18-yd-Linie, Flag Guarding an B's 10-yd-Linie. Nächstes Down ist 3. & Goal an B's 15-yd-Linie.
- II. Der Runner bewegt ihre Arme seitwärts auf Höhe ihrer Hüfte, während eine Defense-Person durch einen Sprung versucht, die Flagge zu ziehen. Die Defense-Person verfehlt die Flagge weit.
BEWERTUNG: Kein Foul. Für ein Foul muss die reelle Möglichkeit bestehen, dass die Defense-Person die Flagge erreicht. Hechten und Springen von Defense-Personen ist legal.
- III. Der Runner läuft direkt auf eine Defense-Person zu. Kurz vor der Defense-Person bewegt der Runner ihren Oberkörper deutlich nach vorn.
BEWERTUNG: Strafe für Hechten (R 2-12-2). Die Defense-Person muss dem nun gesenkten Kopf des Runners ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert. Dadurch entsteht ein Nachteil für die Defense, unabhängig davon ob es dabei zu einem Kontakt kommt.

- IV. Der Runner läuft direkt auf die Defense-Person zu. Kurz vor der Defense-Person 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. Die Defense-Person muss dem Ball ausweichen, was das Erreichen der Flaggen erschwert. Dadurch entsteht ein Nachteil für die Defense, unabhängig davon ob es dabei zu einem Kontakt kommt.
- V. Der Runner wird von einer Defense-Personen verfolgt. Kurz vor dem Ziehen der Flagge durch die Defense-Person streckt der Runner den Ball nach vorn, um dadurch einen Raumvorteil zu erreichen.
BEWERTUNG: Kein Foul. Für das Ziehen der Flagge von hinten ergibt sich kein Nachteil für die Defense-Person.
- VI. Der Runner dreht sich um die eigene Achse, um dem Ziehen der Flaggen auszuweichen. Während dem Spinning berührt der Runner eine Defense-Person mit ihrem Ellbogen an der Schulter (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen den Runner. Durch das Spinning, welches selber legal ist, ist der Runner für den Kontakt verantwortlich.
ANMERKUNG: Die gleiche Regelung gilt, wenn es mit Dipping zu einem Kontakt durch den Runner kommt.
- VII. Der Runner versucht mittels Dipping das Ziehen der Flaggen zu vermeiden. Dabei hält der Runner den Ball mit beiden Händen vor der Hüfte und hat ihre Ellbogen zur Seite abgewinkelt. Die Defense-Person greift nach den Flaggen, trifft aber dabei den Arm des Runners, da der Arm genau vor der Flagge ist aufgrund der Bewegung des Runners.
BEWERTUNG: Flag Guarding durch den Runner. Durch die Dipping-Bewegung, welche selber legal ist, ist der Runner verantwortlich, dass der Zugang zu den Flaggen erschwert wird.
- VIII. Der Runner stoppt und springt mit einem Spinning nach oben, um das Ziehen der Flagge durch die Defense-Person zu vermeiden.
BEWERTUNG: Springen durch den Runner. Mit dem Sprung des Runners, erschwert sie den Zugang zu den Flaggen, da sich die Höhe der Flaggen verändert.
- IX. Der Runner stoppt und springt seitwärts (oder rückwärts) mit (oder ohne) Spinning, um einem Ziehen der Flagge durch eine Defense-Person zu vermeiden.
BEWERTUNG: Kein Foul. Ein Sprung in eine beliebige Richtung ohne signifikante Veränderung der Höhe der Flaggen ist legal.
ANMERKUNG: Das Absenken der Flaggen (Dipping) ist ebenfalls legal.
- X. Der Runner läuft entlang der Seitenlinie und zielt auf die vordere Ecke der Endzone. Eine Defense-Person versucht durch schnelles und stetiges Schließen der Lücke zur Seitenlinie den Runner ins Aus zu drängen. Dabei unternimmt die Defense-Person keinen Versuch, die Flagge zu ziehen. Der Runner springt Richtung Goal Line und trotz Kontakt **an der 1-yd-Linie** mit der Defense-Person (Kontakt mit Beeinflussung) berührt sie mit dem Ball zuerst den Endzonen-Pylon und landet danach mit dem Ball auf dem Boden im Aus.
BEWERTUNG: Das Ergebnis wäre ein Touchdown, aber **natürlich wird** Strafe für illegalen Kontakt (**Aiming**) durch den Runner **durchgeführt, keine Punkte**.
Solange die Defense-Person vorhersehbar agiert, muss der Runner die Aktion der Defense-Person antizipieren. Es gibt keine Strafe für Hechten/Springen, da die Defense-Person keinen Versuch unternommen hat, die Flagge zu ziehen.
ANMERKUNG: Ein zweites Foul für Hechten (mit Springen) gäbe es, wenn die Defense-Person einen Versuch unternommen hätte, die Flagge zu ziehen. Die Defense könnte sich in diesem Fall für eine der beiden Strafen entscheiden (**selbe Strafe, selbe Durchführung**).

- XI. Der Runner bewegt sich entlang der Seitenlinie auf die Ecke der Endzone zu. Die Defense-Person kommt langsam auf den Runner zu, parallel zur Seitenlinie und mit einem Abstand von zwei Yards. Der Runner versucht durch die Lücke zwischen Seitenlinie und Defense-Person vorbei zu kommen. Im letzten Moment tritt die Defense-Person plötzlich in den Weg des Runners und beide kollidieren.
 BEWERTUNG: Strafe für Aiming gegen die Defense. Der Runner kann die letzte Bewegung der Defense-Person nicht vorhersehen und hat keine Chance, den Kontakt zu vermeiden. Die Defense-Person muss vorhersehbar spielen
 ANMERKUNG: Wenn es Aktionen von beiden Personen gibt und unklar ist, wer dafür verantwortlich ist, ist es ein Foul gegen die Offense.
- XII. Der Blitzler zieht unmittelbar nachdem der Ball geworfen wurde dem Quarterback die Flagge. Sie behält die Flagge, während sie sich in Richtung des Receivers bewegt, um ihren Mitspielenden zu helfen.
 BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Flaggenziehen. Die Defense hat das Recht einen ernsthaften Versuch des Flaggenziehens zu unternehmen. Trotzdem ist es eine Strafe für unsportliches Verhalten, da der Blitzler die Flagge behält. Sie muss die Flagge entweder sofort wieder dem Quarterback übergeben oder die Flagge auf den Boden legen, bevor sie auf den Receiver zuläuft.
- XIII. Nachdem der Quarterback einen Rückwärtspass zu einem Mitspielenden geworfen hat, führt der Blitzler ihren Angriff fort und zieht die Flagge des Quarterbacks.
 BEWERTUNG: Strafe für illegales Flaggenziehen. Dieses Vorgehen nimmt dem Quarterback die Möglichkeit weiter am Spielzug teilzunehmen.
 ANMERKUNG: Wenn der Pass die Scrimmage Line überquert, gibt es keine legale Möglichkeit, dass der Quarterback wieder in Ballbesitz gelangt. Deswegen sollte es keine Strafe für illegales Flaggenziehen geben. Allerdings kann es als ein unsportliches Verhalten gewertet werden, wenn der Blitzler den Quarterback durch das späte Flaggenziehen provozieren will.
- XIV. Die Defense-Person zieht genau in dem Moment die Flaggen des Receiver, als diese den Ball berührt. Der Receiver (nun ohne Flagge) kann den Ball erst nach erneutem Nachfassen unter Kontrolle bringen.
 BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Flaggenziehen. Die Defense-Person darf den Catch antizipieren, der den Receiver zum Runner machen würde. Sie muss nicht auf den Catch warten.
 ANMERKUNG: In dem oben beschriebenen Beispiel darf der Runner nicht mit dem Ball weiterlaufen. Da dem Runner mindestens eine Flagge fehlt, wird der Ball dead (R 4-1-2-g). Selbst bei einem illegalen Flaggenziehen (bevor der Receiver den Ball berührt) wird der Ball sofort nach dem Catch dead und es gibt zusätzlichen Raumgewinn durch die Strafe.
- XV. Nach dem Snap täuscht der Quarterback eine Ballübergabe an eine andere Offense-Person vor, die simuliert, in Ballbesitz zu sein. Der Blitzler ändert die Richtung und zieht der Person, die einen Runner simuliert, eine Flagge. Der Quarterback wirft dann einen Pass zu dem simulierten Runner. Der Pass wird gefangen und der Runner läuft in die Endzone.
 BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Flaggenziehen, da der Blitzler das Recht hat, einen simulierten Runner die Flagge zu ziehen (R 9-2-2-d). Der Ball ist dead, wenn der Pass gefangen wird, weil der Runner weniger als zwei Flaggen hat (R 4-1-2-g).

AR 9-3-1: Auswechslungen

- I. Der Ball ist freigegeben und die Offense befindet sich in einer legalen Formation, während die Person die für gewöhnlich Quarterback spielt, Richtung Seitenlinie läuft und sich anscheinend mit dem*der Trainer*in berät. Kurz vor der Seitenlinie bleibt die Person stehen mit Blick zur Seitenlinie. Währenddessen ergreift der Snapper den Ball und snapst ihn zu der Person die für gewöhnlich Running Back ist. Der Running Back wirft einen legalen Vorwärtspass zu der Person, die an der Seitenlinie stand und mittlerweile tief in der gegnerischen Hälfte den Ball fängt und einen Touchdown erzielt.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead, Strafe für illegale Auswechslung. Unfaire Taktik im Rahmen des Auswechselprozesses. Strafe 5 oder 10 Yards wird von der Scrimmage Line und Wiederholung des Versuchs durchgeführt.
Mit dem die Person Richtung Seitenlinie geht, kann die Defense davon ausgehen, dass es sich um eine Auswechslung handelt und der Snap nicht unmittelbar bevorsteht.
ANMERKUNG: Sollte die Person klar demonstrieren, dass der Auswechselprozess beendet ist (z.B. in dem er eine Receiver Position einnimmt), wäre es kein Foul.
Es wäre auch kein Foul, wenn der Snapper vor der ganzen Aktion den Ball berührt hätte, da eine Auswechslung nicht möglich ist, wenn der Snapper den Ball berührt hat (R 7-1-3-a) und die Defense damit keine Auswechslung erwartet.
- II. Der Ball wurde freigegeben und die Offense steht in einer legalen Formation, als eine Person das Spielfeld verlässt und sich in die eigene Endzone bewegt. Nach einer Weile schleicht sich eine andere Person aufs Feld, während sie den Eindruck erweckt, als würde sie sich mit ihrer Trainerin unterhalten, sodass die Defense die Auswechslung nicht mitbekommt. Der Snapper berührt den Ball und snapst schnell. Der Quarterback wirft einen tiefen Ball auf die unbemerkte Person.
BEWERTUNG: Strafe für unfaire Taktiken. 10-Yard-Strafe von der Scrimmage Line und Wiederholung des Downs. Die Offense darf nicht versuchen den Auswechslungsprozess zu benutzen, um eine Person zu "verstecken". Dies erlaubt dem Referee eine Auslegung als unfaire Taktik.

AR 10-1-2: Unfaire Taktiken

- I. Der Runner sprintet an der Seitenlinie entlang für den Siegpunkt, die Defense-Personen sind weit weg. Ein*e Ersatzspieler*in kommt an die Seitenlinie und zieht eine Flagge des Runners.
BEWERTUNG: Der Spielzug ist an der Stelle, an dem dem Runner die Flagge gezogen wurde, dead. Der Referee soll trotzdem die Punkte anerkennen, da sie nur durch die unfaire Handlung hätten verhindert werden können. Der nächste Spielzug ist der Try nach Durchführung der Strafe. Der*Die Ersatzspieler*in ist zu disqualifizieren.
ANMERKUNG: Wenn dies in der Nähe der Mittellinie passiert wäre, könnte die adäquate Entscheidung ein First Down irgendwo jenseits der Mitte sein, aber auch Punkte könnten berechtigt sein.
- II. Die Verteidigung begeht wiederholt Offside Fouls vor dem Snap, um Zeit von der Uhr zu nehmen und der Benachrichtigung des Referee (2-Minuten-Warnung) näher zu kommen, um die Führung im Spiel zu halten.
BEWERTUNG: Der Referee soll die Uhr anhalten und das Team darüber informieren, dass sie dies als unfaire Taktik ansieht und die Uhr nur bei einem legalen Snap starten wird.
ANMERKUNG: Das Gleiche gilt, wenn die Offense wiederholt Fouls begeht, um Zeit von der Uhr zu nehmen. Wenn sie nicht aufhören, kann der Referee einen Down-Verlust anordnen oder der Defense ebenfalls ein First Down zusprechen.
- III. Die Defense begeht wiederholt illegale Blitz Fouls in dem sie 1 Yard vor der Scrimmage Line losläuft und den Quarterback sackt oder den Snap abfängt.
BEWERTUNG: Strafe für illegalen Blitz, aber keine unfaire Taktik. Die Offense hat die Möglichkeit Raum zu gewinnen indem sie entweder bei einem erfolgreichen Play die Strafe

ablehnt oder die 5-Yard-Strafe annimmt.

ANMERKUNG: Falls sich die Situation nahe der Goalline ereignet und die Strafe als halbe Distanz durchgeführt wird, dann handelt es sich um eine unfaire Taktik.

- IV. 2. & Mitte an A's 21-yd-Linie (weniger als 5 yd bis zur Mittellinie). Eine Defense-Person geht, direkt nachdem der Snapper den Ball berührt hat, ins Offside, um die Offense zu einer 1. & Goal-Situation von B's 24-yd-Linie zu zwingen.

BEWERTUNG: Unfaire Taktiken durch die Defense, zu bestrafen mit 10 Yards. Es gibt hier keine Möglichkeit, dass es sich um einen Fehler der Defense-Person handelt, es muss also davon ausgegangen werden, dass ein absichtliches Foul begangen wurde, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Defense-Person und der*die Trainer*in werden verwarnet und jeder weitere Verstoß dieser Art wird sowohl mit einer 10-Yard-Strafe für unfaire Taktiken, als auch einer zusätzlichen 10-Yard-Strafe für unsportliches Verhalten bestraft und zieht eine Disqualifikation der foulenden Person nach sich.

- V. Ein*e Trainer*in des verteidigenden Teams kommt auf das Feld und hält einen offensichtlich freien Receiver fest, bevor diese in die Endzone gelangen kann. Der Quarterback muss den einfachen Pass für einen Touchdown zurückhalten und wirft stattdessen den Ball zu einem anderen Receiver in der Endzone für einen Touchdown.

BEWERTUNG: Live Ball Foul wegen Behinderung der Spieldurchführung. Der Referee soll es als Dead Ball Foul ahnden und die Strafe im darauffolgenden Spielzug durchführen. Der*die Trainer*in ist zu disqualifizieren.

- VI. Die Offense erzielt einen Touchdown zum Ausgleich im finalen Spielzug und das Spiel wird um einen Try verlängert. Während dem Try wirft der Quarterback einen Vorwärtspass, welcher von einer Defense-Person abgefangen wird, die den Ball zurück trägt. Der Quarterback ist die einzige Person der es möglich ist, der zurücktragenden Person die Flaggen zu ziehen. Der Versuch die Flaggen zu ziehen scheitert, aber der Quarterback berührt die zurücktragende Defense-Person mit Beeinflussung an B's 21-yd-Linie so, dass diese an B's 24-yd-Linie zu Boden fällt.

BEWERTUNG: Strafe für illegalen Kontakt gegen den Quarterback. Kein Score und der Try ist vorbei.

Da ein Spiel nicht mit einer angenommenen Strafe enden darf (R 3-2-2), bekommt die Defense einen zusätzlichen 1. Versuch & Goal von ihrer 15-yd-Linie zugesprochen ohne Zeit auf der Uhr.

ANMERKUNG: Falls der Quarterback keinen Versuch unternimmt die Flaggen zu ziehen, sondern stattdessen die zurücktragende Person zu Boden schubst, bleibt die Bewertung dieselbe, der Quarterback ist allerdings zu disqualifizieren, nicht nur wegen des Fouls sondern auch für das absichtliche Verhindern eines Scores.

AR 10-2-4: Sich aufhebende Fouls

- I. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen vollständigen Vorwärtspass oder eine Interception zu A's 15-yd-Linie. Vor dem Catch schirmt der Snapper einen Blitzler an A's 10-yd-Linie, während eine Defense-Person einen Receiver an A's 15-yd-Linie abschirmt.
BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- II. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass der an A's 15-yd-Linie abgefangen wird und bis zu A's 6-yd-Linie zurückgetragen wird. Vor der Interception begeht der Snapper ein Abschirmen des Blitzler an A's 7-yd-Linie. Nach der Interception begeht der Blitzler ein Abschirmen des Snappers an A's 12-yd-Linie.
BEWERTUNG: Die Defense kann die sich aufhebenden Fouls ablehnen und den Ballbesitz erhalten, wobei jedoch die Strafe der Defense durchgeführt wird. (R 10-2-4-a) Basic Spot für die Strafdurchführung der Defense ist der Spot of Foul. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-yd-Linie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 15-yd-Linie, welche bis zu A's 6-yd-Linie zurückgetragen wird. Vor dem Catch schirmt eine Defense-Person einen Receiver an A's 10-yd-Linie ab. Nach dem Catch hält der Snapper den Runner fest.
BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls. Der Versuch wird wiederholt.
- IV. 3. & Mitte von A's 23-yd-Linie. Der Runner begeht Flag Guarding an B's 17-yd-Linie, woraufhin die Defense-Person den Runner festhält, um zu den Flaggen zu kommen. Der Spielzug endet an B's 12-yd-Linie. Der*die Trainer*in des angreifenden Teams möchte die Strafe für Halten (illegaler Kontakt) ablehnen, um nach der Durchführung der Strafe für Flag Guarding ein First Down zu erhalten.
BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls ist die einzige Option und der Versuch wird wiederholt. Die Fouls - nicht die Strafen - heben sich gegenseitig durch die Regeln auf. Dem*der Trainer*in wird keine Option gegeben eine Strafe abzulehnen.

AR 10-2-5: Dead Ball Fouls

- I. Nachdem der Ball dead ist, haben zwei gegnerische Personen einen verbalen Austausch und beginnen, sich gegenseitig zu schubsen.
BEWERTUNG: Die Offiziellen trennen die zwei Personen und werfen einen Foul-Marker für illegalen Kontakt gegen beide Personen. Auch wenn sich die Strafen aufheben (R 10-2-5), zeigt dies, dass die Offiziellen ein solches Verhalten nicht tolerieren. Wenn die Personen einer Schlägerei beginnen, sind beide zu disqualifizieren.
ANMERKUNG: Wenn eine Person zuerst zuschlägt und dann die zweite Person zurückschlägt, heben sich die Fouls nicht auf und müssen in der Reihenfolge, einschließlich der Durchführung der halben Distanz, verhängt werden.

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

- I. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Eine Offense-Person begeht eine Passbehinderung an A's 22-yd-Linie und der Ball fällt unvollständig auf den Boden.
BEWERTUNG: Der Deadball Spot ist die Scrimmage Line (R- 7-2-3), also ist der Basic Spot die Scrimmage Line. Die Strafe wird durchgeführt von A's 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 3,5-yd-Linie.
ANMERKUNG: Selber Basic Spot und selbe Bewertung falls die Offense-Person nach der Passbehinderung den Ball fängt und weiterträgt.
- II. 4. & Goal von B's 4-yd-Linie. Während sich der Pass auf dem Weg zum Receiver befindet, schubst diese eine Defense-Person, um Abstand zu gewinnen, und fängt den Pass in der Endzone.
BEWERTUNG: Strafe für Offense Passbehinderung, keine Punkte. Die Serie endet durch de Down-Verlust. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B an B's 5-yd-Linie.

- III.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück in A's Endzone, wo ihr die Flagge gezogen wird. Der Snapper schirmt den Blitzler an A's 10-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, 2. & Mitte von A's 3,5-yd-Linie. Das Ablehnen des Fouls führt zu einem Safety.
- IV.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie, wo ihr die Flagge gezogen wird. Der Snapper schirmt den Blitzler in A's 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-yd-Linie.
- V.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie, wo ihr die Flagge gezogen wird. Der Snapper schirmt den Blitzler an A's 5-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von A's 5-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-yd-Linie. Ein Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 1-yd-Linie.
- VI.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-yd-Linie gefangen und dead wird. Der Snapper schirmt den Blitzler an A's 5-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul, Strafdurchführung von A's 5-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 2,5-yd-Linie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-yd-Linie.
- VII.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-yd-Linie gefangen und dead wird. Der Snapper schirmt eine gegnerische Person an A's 20-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-yd-Linie. Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 15-yd-Linie.
ANMERKUNG: Die selbe Strafdurchführung würde angewendet werden bei einem unvollständigen Pass. Ein Ablehnen des Fouls ergibt 3. & Mitte von A's 7-yd-Linie.
- VIII.** 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper schirmt eine gegnerische Person in B's Endzone.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-yd-Linie.

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

- I. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Eine Defense-Person begeht eine Passbehinderung an A's 22-yd-Linie und der Ball fällt unvollständig auf den Boden.
BEWERTUNG: Der Deadball Spot ist die Scrimmage Line (R 7-2-3), also ist der Basic Spot die Scrimmage Line. Die Strafe wird von A's 7-yd-Linie durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Mitte an A's 17-yd-Linie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Eine Defense-Person begeht eine Passbehinderung an A's 22-yd-Linie, aber die Offense-Person schafft es den Ball trotzdem zu fangen und trägt den Ball bis an A's 24-yd-Linie.
BEWERTUNG: Der Deadball Spot ist das Ende des Laufs, also ist der Deadball Spot der Basic Spot. Die Strafe wird von A's 24-yd-Linie durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 16-yd-Linie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück in A's Endzone, wo ihr die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird durch eine Defense-Person an A's 10-yd-Linie abgeschirmt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-yd-Linie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie, wo ihr die Flagge gezogen wird. Der Snapper wird von einer Defense-Personen an A's 5-yd-Linie abgeschirmt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist die Scrimmage Line, Strafdurchführung von A's 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 12-yd-Linie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-yd-Linie gefangen und dead wird. Der Snapper wird von einer Defense-Person in A's oder B's Endzone abgeschirmt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von A's 15-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-yd-Linie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der an A's 15-yd-Linie gefangen und dead wird. Ein anderer Receiver wird durch eine Defense-Person an A's 20-yd-Linie abgeschirmt.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von A's 15-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 20-yd-Linie.
- VII. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback läuft zurück zu A's 1-yd-Linie und wirft einen Vorwärtspass, der zu einem Touchdown getragen wird. Der Snapper wird durch eine Defense-Person an B's 10-yd-Linie abgeschirmt, 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 Abschirmen sondern illegaler Kontakt gewesen wäre, würde die Strafe auf dem Try durchgeführt.
- VIII. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Blitzler hält die Hose des Quarterbacks hinter der Scrimmage Line. Der Quarterback wirft trotzdem einen vollständigen Pass zu A's 12-yd-Linie.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten), Basic Spot ist der Dead Ball Spot, Strafdurchführung von A's 12-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Mitte von A's 22-yd-Linie.
- IX. 4. & Mitte von A's 9-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass und eine Defense-Person tritt den Ball im Flug, um einen vollständigen Pass zu verhindern. Der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Treten eines Pass, Basic Spot ist die Scrimmage Line. Strafdurchführung von A's 9-yd-Linie. Nächstes Down ist 4. & Mitte von A's 14-yd-Linie.
- X. 4. & Mitte von A's 9-yd-Linie. Der Quarterback wirft einen Pass und eine Defense-Person tritt den Ball, um einen vollständigen Pass zu verhindern. Der Pass wird trotzdem gefangen und zu A's 22-yd-Linie getragen.
BEWERTUNG: Strafe für illegales Treten eines Pass, Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 22-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 23-yd-Linie (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-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie, die bis zu A's 12-yd-Linie zurückgetragen wird. Nach der Interception hält der Snapper den Runner an A's 18-yd-Linie (illegaler Kontakt).
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 12-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 6-yd-Linie.
- II. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie, die bis zu A's 12-yd-Linie zurückgetragen wird. Nach der Interception schirmt eine Person aus demselben Team des Runners den Snapper an A's 18-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Spot of Foul. Strafdurchführung von A's 18-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 23-yd-Linie.
- III. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie, die bis zu A's 12-yd-Linie zurückgetragen wird. Nach der Interception schirmt eine Person aus demselben Team des Runners den Snapper an A's 10-yd-Linie.
BEWERTUNG: Basic Spot ist der Dead Ball Spot. Strafdurchführung von A's 12-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Goal für B von A's 17-yd-Linie.
- IV. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie. Beim anschließenden Return fumbelt der Returner den Ball an A's 12-yd-Linie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-yd-Linie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) hält eine Person aus demselben Team des Snappers den Returner an A's 18-yd-Linie.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt (Halten). B erhält den Ballbesitz zurück, Basic Spot ist der Dead Ball Spot (R 10-3-1-c). Strafdurchführung von A's 20-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von A's 10-yd-Linie.
- V. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie. Beim anschließenden Return fumbelt der Returner den Ball an A's 12-yd-Linie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-yd-Linie zurück. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) schirmt eine Person aus demselben Team des Snappers eine gegnerische Person an A's 18-yd-Linie.
BEWERTUNG: Strafe für Abschirmen, A bleibt in Ballbesitz, Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1-c). Strafdurchführung von A's 18-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 13-yd-Linie.
- VI. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Der Quarterback wirft eine Interception an A's 21-yd-Linie. Beim anschließenden Return fumbelt der Returner den Ball an A's 12-yd-Linie. Der Snapper fängt den gefumbelten Ball in der Luft und trägt ihn zu A's 20-yd-Linie zurück. Nach dem ersten Ballbesitzwechsel (Interception) schirmt eine Person aus demselben Team des Returners eine gegnerische Person an A's 18-yd-Linie. Nach dem zweiten Ballbesitzwechsel (Fumble) berührt eine Person aus demselben Team des Snappers eine gegnerische Person an A's 15-yd-Linie (Kontakt mit Beeinflussung).
BEWERTUNG: Die Offense wird sich aufhebende Strafen ablehnen und behält den Ball nach der Durchführung der Strafe für illegaler Kontakt (R 10-2-4-a), Basic Spot ist der Spot of Foul (R 10-3-1-c). Strafdurchführung von A's 15-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Mitte für A von A's 7,5-yd-Linie.

AR 10-3-1-d: Basic Spot Enforcement Touchback

- I. 2. & Goal von B's 12-yd-Linie. Eine Defense-Person aus Team B fängt den Ball in der eigenen Endzone ab und begeht ein Flag Guarding, während sie sich noch in dieser Endzone befindet, bevor sie anschließend den Ball bis zu B's 15-yd-Linie trägt, wo ihr die Flaggen gezogen werden.
BEWERTUNG: Da das Foul sich ereignet hat, bevor der Ball aus der Endzone getragen wurde, ist der Enforcement Spot der Touchback Spot (R 10-3-1-d). Die Serie für Team A

endet, nächstes Down ist 1. & Mitte an B's 2,5-yd-Linie.

ANMERKUNG: Selbe Bewertung, falls der Ball in der Endzone Dead wird.

- II. 2. & Goal an B's 12-yd-Linie. Eine Defense-Person aus Team B fängt den Ball in der eigenen Endzone ab und begeht ein Flag Guarding, während sie sich noch in der eigenen Endzone befindet. Anschließend trägt sie den Ball bis zu B's 15-yd-Linie, wo ihr die Flaggen gezogen werden. Beim Versuch die Flaggen zu ziehen, hält der Snapper den Runner, um an die Flaggen zu kommen.

BEWERTUNG: Sich aufhebende Fouls, das Down wird wiederholt

ANMERKUNG: Die Defense hat das Recht, das gegenseitige Aufheben der Strafen abzulehnen (R 10-2-4-a) und die eigene Strafe, durchgeführt vom Touchback Spot, anzunehmen.

- III. 2. & Goal an B's 21-yd-Linie. Eine Defense-Person aus Team B fängt den Ball an B's 3-yd-Linie und ihr Momentum trägt sie in die eigene Endzone. Nachdem sie das Ziehen der Flaggen durch ein Flag Guarding verhindert, indem sie den Ball vor die Flaggen hält, kann eine andere Offense-Person ihr die Flaggen in der selben Endzone ziehen.

BEWERTUNG: Das Ergebnis des Spielzugs ist ein Touchback, der Enforcement Spot ist der Touchback Spot.

ANMERKUNG: Selbe Bewertung, falls eine andere Defense-Person ein Foul in der eigenen Endzone begeht.

- IV. 2. & Goal an B's 21-yd-Linie. Eine Defense-Person aus Team B fängt den Ball an B's 14-yd-Linie. Ein andere Defense-Person aus Team B berührt in der Endzone illegal (mit Beeinflussung) eine Offense Person aus Team A, während der Ball zurückgetragen wird.

BEWERTUNG: Safety durch Annahme der Strafe. Der Enforcement Spot für das Foul (Illegaler Kontakt) ist der Spot des Fouls in der Endzone (R 10-3-1-c).

ANMERKUNG: Selbe Bewertung falls der Ball in der Endzone abgefangen wurde und sich das Foul ereignet, nachdem der Runner die Endzone verlässt.

AR 10-3-2: Strafdurchführung

- I. 3. & Goal von B's 19-yd-Linie. Drei Blitzler geben gleichzeitig ein Blitzersignal.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead. Strafe für illegales Blitzersignal. Strafdurchführung von B's 19-yd-Linie. Nächstes Down ist 3. & Goal von B's 14-yd-Linie.
- II. 2. & Mitte von A's 15-yd-Linie. Der Runner begeht Flag Guarding an B's 22-yd-Linie.
BEWERTUNG: Strafdurchführung vom Spot of Foul (B's 22-yd-Linie), damit bringt die Strafe den Ball hinter die Mittellinie zurück, es gibt kein First Down. Nächstes Down ist 3. & Mitte von A's 23-yd-Linie.
- III. 2. & Mitte von A's 15-yd-Linie. Der Runner begeht ein Flag Guarding an B's 18-yd-Linie
BEWERTUNG: Die Strafe wird vom Spot of Foul durchgeführt, wodurch der Ball jenseits der Mittellinie verbleibt, der Offense wird eine neue Serie zugesprochen. Nächstes Down ist 1. & Goal an B's 23-yd-Linie.
- IV. 4. & Mitte von A's 9-yd-Linie. Eine Defense-Person wird von einem Vorwärtspass unten am Bein getroffen und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Keine Strafe für illegales Treten eines Pass, da der Kontakt unabsichtlich ist. Turnover on Downs, die Down-Serie endet. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 5-yd-Linie.
- V. 2. & Goal von B's 10-yd-Linie. Ein Pass wird für einen Touchdown gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs Passbehinderung.
BEWERTUNG: Touchdown, die Strafe wird auf dem Try durchgeführt. (R 10-3-2-1)
- VI. Try von B's 5-yd-Linie. Ein Pass wird in der Endzone gefangen. Die Defense begeht während des Spielzugs ein illegales Kontakt Foul.
BEWERTUNG: Der Try zählt (Touchdown für einen Punkt), die Strafe wird mit der nächsten Serie durchgeführt. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 2,5-yd-Linie.
- VII. Try von B's 5-yd-Linie. Ein Pass wird in der Endzone gefangen. Die Offense begeht während des Spielzugs ein illegales Kontakt Foul in der Endzone.
BEWERTUNG: Strafe für illegaler Kontakt gegen die Defense, keine Punkte. Der Try ist beendet durch den Down-Verlust. Nächstes Down ist 1. & Mitte für B von B's 5-yd-Linie.
- VIII. Try an B's 5-yd-Linie durch Team A. Der Pass wird in der Endzone durch Team B abgefangen. Team A begeht einen illegalen Kontakt während Team B versucht den Ball zurück zu tragen an B's 18-yd-Linie.
BEWERTUNG: Keine Punkte. Der Try endet, die Strafe wird auf die nächste Serie übertragen. Nächstes Down ist 1. & Mitte von B's 15-yd-Linie.
ANMERKUNG: Falls es ein Kontaktfoul durch Team B gewesen wäre, wäre der Try auch ohne Punkte geendet und die Strafe wäre ebenfalls auf die neue Serie übertragen worden. Nächstes Down wäre 1. & Mitte von der 2,5-yd-Linie.
- IX. In der ersten Extraperiode erzielt A einen Touchdown. Der Try von der 5-yd-Linie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein illegales Kontakt 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-yd-Linie.
ANMERKUNG: In einer Extraperiode gibt es kein First Down (außer durch Strafen). A kann die Strafe nicht akzeptieren, um anschließend den Try von der 5-yd-Linie für zwei Punkte zu wiederholen.
- X. In der ersten Extraperiode erzielt A einen Touchdown. Der Try von der 5-yd-Linie ist ebenfalls gut. Die Defense begeht während des Trys ein illegales Kontakt Foul. Vorher hatte B bereits einen Touchdown mit Try erzielt.
BEWERTUNG: Der Try ist gut (Touchdown für einen Punkt), der Spielstand ist unentschieden und es wird eine zweite Extraperiode gespielt. Die Strafe wird auf dem nächsten Down durchgeführt (R 10-2-6). Nächstes Down für 1-Punkt-Try ist für B von A's 15-yd-Linie.

AR [10-3-3](#): Strafdurchführung mit halber Distanz zu Goal Line

- I. 2. & Mitte von A's 7-yd-Linie. Die Offense begeht einen Fehlstart.
BEWERTUNG: Ball bleibt dead. Strafdurchführung von der 7-yd-Linie. Nächstes Down ist 2. & Mitte von A's 3,5-yd-Linie.
- II. 4. & Goal von B's 18-yd-Linie. Die Defense begeht eine Passbehinderung in der Endzone und der Pass ist unvollständig.
BEWERTUNG: Strafdurchführung von der 18-yd-Linie. Nächstes Down ist 1. & Goal von B's 9-yd-Linie.

AR 12-1-1: Challenge

- I. 2. & Mitte an A's 7-yd-Linie. Die Offense begeht einen Fehlstart. Die 5-Yard-Strafe wird von der 7-yd-Linie aus durchgeführt. Nächstes Down 2. & Mitte an der 2-yd-Linie. Der*die Offense Trainer*in oder Kapitän*in weist darauf hin, dass die halbe Distanz durchgeführt werden muss.
BEWERTUNG: Wenn der Referee erkennt, dass sie die Strafdurchführung falsch gemacht hat, korrigiert sie diese und informiert den*die Trainer*in. Wenn der Referee es so belässt, kann der*die Trainer*in eine Challenge beantragen und die Challenge Vorgehensweise startet. Der Referee nimmt eine Auszeit, die Challenge wird zugelassen, da es sich um eine Strafdurchführung handelt, und die Challenge ist erfolgreich.
- II. Während eines erfolgreichen Try begeht die Defense einen illegalen Blitz. Der Referee platziert den Ball für den nächsten Snap an B's 5-yd-Linie an. A's Offense-Trainer*in weist darauf hin, dass der Ball nach der Strafdurchführung an der 2,5-yd-Linie platziert werden sollte. Der Referee informiert den*die Trainer*in, dass nur 10-Yards-Strafen übertragen werden. Der*die Trainer*in ist damit nicht einverstanden und beantragt eine Challenge.
BEWERTUNG: Der Referee **belastet das Team mit einem** Timeout, die Challenge wird zugelassen, da es sich um eine Strafdurchführung handelt, und die Challenge ist nicht erfolgreich. Der Referee **kann** dem*der Trainer*in die entsprechende Regel (R 10-3-2) auf Papier oder einem elektronischen Gerät zeigen. **Nächstes Down ist 1. & Mitte von B's 5-yd-Linie.**
ANMERKUNG: Falls die Offense keine Timeout mehr hat, wird die Challenge nicht zugelassen.
- III. Ein Team hatte bereits eine erfolgreiche Challenge. Später in der Halbzeit möchte der*die Trainer*in eine zweite Challenge wegen einer Entscheidung vornehmen. Der Referee informiert den*die Trainer*in, dass sie bereits eine Challenge in dieser Halbzeit hatte und keine zweite machen kann. Der*die Trainer*in besteht trotzdem auf eine Challenge.
BEWERTUNG: Der Referee ignoriert die Forderung des*der Trainers*in, das Spiel wird fortgesetzt.
ANMERKUNG: Wenn der*die Trainer*in weiterhin lautstark von der Seitenlinie aus argumentiert, kann der Referee sie wegen unsportlichen Verhaltens bestrafen.
- IV. Nachdem 2. & Goal von B's 16-yd-Linie mit einem unvollständigen Pass beendet wurde, zeigt der Down Judge 4. & Goal an, alle anderen Offiziellen zeigen ebenfalls den vierten Versuch an. Der Spielzug beginnt, ein Pass wird an der 5-yd-Linie vervollständigt und der Spielzug wird an der 2-yd-Linie gestoppt. Der Referee kündigt eine neue Serie für die Defense an. Der*die Offense Trainer*in stellt die Entscheidung über das nächste Down in Frage.
BEWERTUNG: Der Referee nimmt eine Auszeit, die Challenge wird zugelassen, weil es sich um eine Entscheidung über das nächste Down handelt. Nur weil der vierte Versuch nicht als Challenge angefochten wurde, hat die Offense weiterhin das Recht, das nächste Down bzw. die neue Serie anzufechten. Der*die Offense Trainer*in erklärt, dass sie in dieser Serie kein drittes Down gespielt haben und ein weiteres Down bekommen wollen, um vier Downs gespielt zu haben. Die Challenge hat keinen Erfolg, da die Teams für einen vorherigen Spielzug keine Challenge beantragen können. Um zulässig und erfolgreich zu sein, hätte der*die Offense Trainer*in das falsche vierte Down anfechten müssen, bevor es gespielt worden ist.
- V. Nachdem 2. & Goal von B's 16-yd-Linie mit einem unvollständigen Pass beendet wurde, zeigt der Down Judge 4. & Goal an, alle anderen Offiziellen zeigen ebenfalls den vierten Versuch an. Der Spielzug beginnt, ein Pass wird an der 5-yd-Linie vervollständigt und der Spielzug wird an der 2-yd-Linie gestoppt. Beide Teams tauschen ihr Personal aus, als der Down Judge ankündigt, dass sie einen Fehler gemacht haben und das nächste Down das vierte für die Offense an der 2-yd-Linie sein wird, der Referee stimmt zu. Der*die Trainer*in der Defense will eine Challenge für die Entscheidung.
BEWERTUNG: Der Referee nimmt eine Auszeit, die Challenge wird zugelassen, da es sich um

eine Entscheidung zum nächsten Down handelt. Das erste falsche vierte Down nicht anzufechten (warum auch?) bedeutet nicht, dass das Recht, das zweite vierte Down anzufechten, verwirkt ist. Der*die Defense Trainer*in erklärt, dass sie ein unstrittiges viertes Down gespielt haben und den Ball durch einen Turnover bei Downs bekommen wollen. Die Challenge hat Erfolg. Nachdem das fälschlicherweise angesagte vierte Down durch den Snap gestartet wurde, wurde es gespielt und das nächste Down bzw. die neue Serie muss anerkannt werden.