

Jugendausschuss und Schiedsrichterausschuss



Spielregeln für die Jugendliga C im American Football und Cheerleading Verband Baden-Württemberg e.V.

Allgemeines

Grundlage für den Spielbetrieb der Jugendliga C sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen“ und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung.

Abweichungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die vom Vorstand des AFCV Baden-Württemberg beschlossen wurden.

Alle Regelangaben beziehen sich auf die deutschen „American Football - Regeln und Interpretationen“ (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung.

Stand: 17.10.2011

1. Das Spielfeld

- 1.1 Es gelten alle Bestimmungen der AFR 1.2, sofern sie nicht nachfolgend abgeändert sind.
- 1.2 Das Spielfeld muss ein offizieller Rasen- oder Kunstrasenplatz sein.
- 1.3 Die Spielfeldbreite beträgt 32 Meter. Eine andersfarbige Kennzeichnung der Seitenlinien wird empfohlen, wenn nachfolgend auf demselben Feld ein Spiel der Aktiven stattfindet.
- 1.4 Team- und Coachingzonen bleiben unverändert.

2. Alter der Spieler

- 2.1 Zulässiges Alter der Spieler: 10 - 13 Jahre
Stichtag für die untere Altersgrenze ist der Geburtstag des Spielers. Stichtag für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr in dem das 13. Lebensjahr vollendet wird.
Als Ausnahmeregelung für die Saison 2011 wird die obere Altersgrenze auf das Kalenderjahr festgelegt, in dem das 14. Lebensjahr vollendet wird.

3. Mannschaftsstärke

- 3.1 Gemäß § 96 der Bundesspielordnung wird die Spielfähigkeitsgrenze (Mindeststärke einer Mannschaft am Spieltag) auf 11 Spieler festgesetzt.
- 3.2 Die maximal zulässige Mannschaftsstärke am Spieltag, sowie der Einsatz von ausländischen Spielern richten sich nach den Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung.
- 3.3 Gemäß § 33 der Bundesspielordnung wird die Erfüllung der Verpflichtung der Mindestpässe auf 11 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

- 4.1 Die reine Spielzeit beträgt 32 Minuten, geteilt in vier Perioden zu 8 Minuten.
- 4.2 Wird in Turnierform gespielt gelten folgende Regelungen: Die reine Spielzeit beträgt 24 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 12 Minuten. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Recht auf zwei Timeouts während jeder Halbzeit.

5. Spezielle Definitionen und Abweichungen vom deutschen Regelwerk

- 5.1 **Unberechtigte Offense-Line Spieler, Offense-Backfield Spieler, Receiver auf der Linie**
Unberechtigte Offense-Line Spieler sind diejenigen Team A-Spieler, die eine Nummer von 50 bis 79 tragen, und sich beim Snap an ihrer Scrimmage-Line aufgestellt haben. Alle übrigen Team A-Spieler sind Offense-Backfield Spieler, wenn sie sich beim Snap legal im Backfield aufgestellt haben, oder Receiver auf der Linie, wenn sie sich beim Snap am Ende ihrer Scrimmage Line aufgestellt haben.
- 5.2 **Breite der Angriffsformation**
Die Breite der Angriffsformation wird durch den Abstand der Außenschultern der beiden äußeren unberechtigten Offense-Line Spieler beim Snap bestimmt. Stellt sich ein Receiver auf der Linie ein Meter oder näher zu einem der äußeren unberechtigten Offense-Line Spieler auf, so gehört auch dieser Receiver zur Angriffsformation, und die Breite der Angriffsformation erweitert sich entsprechend bis zu dessen Außenschulter. Die Positionen der Offense-Backfield Spieler hat keinen Einfluss auf die Breite der Angriffsformation.
- 5.3 **Rahmen der Angriffsformation**
Zieht man durch die Breite der Angriffsformation zwei zu den Seitenlinien parallele Linien, so stellt die Fläche zwischen diesen Linien und den beiden Endlinien den Rahmen der Angriffsformation dar.
- 5.4 **Defense-Line Spieler, Defense-Backfield Spieler**
Defense-Line Spieler sind diejenigen Team B-Spieler, die sich innerhalb eines Meters zu ihrer Scrimmage-Line und sich innerhalb bis maximal eine Körperbreite außerhalb des Rahmens der Angriffsformation beim Snap aufgestellt haben. Alle übrigen Team B-Spieler sind Defense-Backfield Spieler.
- 5.5 **Gespielt wird mit nicht mehr als sieben Spielern pro Mannschaft. Alle Regelungen der AFR welche die maximale Spieleranzahl betreffen, gelten in der Jugendliga C entsprechend für sieben Spieler.**
- 5.6 **Abweichend von 5.5 gelten für Free Kick und Scrimmage Kick Spielzüge die unter 5.12 und 5.13 aufgeführten Beschränkungen der Spieleranzahl.**
- 5.7 **Beim Snap müssen sich mindestens vier Team A-Spieler an ihrer Scrimmage Line aufgestellt haben, von denen nicht weniger als drei Spieler von 50 bis 79 nummeriert sind (Ausnahme: bei einem Scrimmage Kick Spielzug). Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).**
- 5.8 **Mindestens zwei Offense-Backfield Spieler müssen sich beim Snap innerhalb des Rahmens der Angriffsformation befinden (Ausnahme: bei einem Scrimmage Kick Spielzug). Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).**

- 5.9 Ein einzelner Defense-Backfield Spieler darf unmittelbar nach dem Snap hinter der neutralen Zone einen Angriff auf den Offense-Backfield Spieler durchführen, der den Snap erhalten hat. Dieser Defense-Backfield Spieler muss sich beim Snap näher als zwei Meter zu seiner Scrimmage Line und innerhalb des Rahmens der Angriffsformation aufgestellt haben. Defense-Line Spieler werden durch diese Regelung nicht eingeschränkt. Ein unmittelbarer Angriff eines Defense-Backfield Spielers liegt vor, wenn zwischen Beendigung des Snaps und Starten des Angriffs nicht mehr als eine Sekunde vergangen ist (Ausnahme: bei einem Scrimmage Kick Spielzug). Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).
- 5.10 Abweichend von Regel AFR 9.1.2.d) ist Clipping grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen den Ballträger).
- 5.11 Abweichend von Regel AFR 9.1.2.e) ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen den Ballträger).
- 5.12 Free Kicks

Abweichend von Regel 6.1.2. c) wird der Free Kick von einem Team A-Spieler durchgeführt. Es ist zulässig, dass sich ein weiterer Team A-Spieler ausschließlich in der Funktion eines Ballhalters auf dem Spielfeld befindet. Für Team B dürfen sich bis zu drei Spieler auf dem Feld befinden.

Abweichend von Regel 6.1.2.g) ist es allen Spielern während eines Free Kicks Spielzugs verboten einen Gegner zu blocken oder zu foulern. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter. Für Team A Fouls kann die Strafdurchführung vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, erfolgen. Für Team B Fouls Strafdurchführung vom Previous Spot [S38]. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

Abweichend von Regel 6.1.3. ist ein Team A-Spieler zu keinem Zeitpunkt berechtigt einen Free Kick zu berühren. Jede Berührung eines Free Kicks durch ein Team A-Spieler wird als illegale Berührung gewertet, der Team B das Recht gibt, den Ball am Punkt der illegalen Berührung zu übernehmen. Eine angenommene Strafe für ein Live Ball Foul oder aufhebende Fouls heben dieses Privileg auf.

Abweichend von Regel 6.1.6.a) wird der Ball bei einem Free Kick Spielzug dead wenn er von einem Team B-Spieler gefangen oder reconvert wird. Wird der Ball reconvert gehört der Ball zu Team B am Punkt der Recovery. Wird der Ball gefangen ohne zuvor von einem anderen Team B-Spieler berührt worden zu sein, gehört der Ball zu Team B 5 Meter jenseits dem Punkt des Fangens. Liegt der Punkt des Fangens näher als 10 Meter zur Goalline von Team A, so gehört der Ball zu Team B vom Punkt des Fangens aus die halbe Distanz zur Goalline von Team A. Wird der Ball durch einen Team B-Spieler gemufft und jenseits dieses Punktes durch diesen oder einen anderen Team B-Spieler reconvert oder gefangen, so gehört der Ball zu Team B am Punkt der ersten Ballberührung.

5.13 Scrimmage Kicks

Abweichend von den Regeln wird ein Scrimmage Kick Spielzug von zwei oder drei Team A-Spielern durchgeführt. Diese Team A-Spieler haben die Funktion des Snapper und Kicker, bei einem Fieldgoal Versuch die Funktion des Snapper, Ballhalter und Kicker. Für Team B dürfen sich bis zu drei Spieler auf dem Feld befinden.

Wird ein Scrimmage Kick nicht innerhalb von fünf Sekunden nach dem Snap durchgeführt, so wird der Ball dead und gehört dem Receiving Team am Previous Spot. Geschieht dies während eines Try Downs, so ist der Try Down vorüber und es wurde kein Punkt erzielt, es sei denn, der Try Down wird aufgrund eines angenommenen Live Ball Fouls oder aufhebender Fouls wiederholt.

Abweichend von den Regeln darf kein Team B-Spieler während eines Scrimmage Kick Spielzugs in die neutrale Zone eindringen oder diese überqueren. Strafe: 5 Meter vom Previous Spot [S18].

Abweichend von den Regeln ist es allen Spielern während eines Scrimmage Kick Spielzugs verboten einen Gegner zu blocken oder zu foulern. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter. Für Team A Fouls kann die Strafdurchführung vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, erfolgen. Für Team B Fouls Strafdurchführung vom Previous Spot [S38]. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

Abweichend von Regel 6.3.3. ist ein Team A-Spieler zu keinem Zeitpunkt berechtigt einen Scrimmage Kick zu berühren. Jede Berührung des Balles nach erfolgtem Scrimmage Kick durch ein Team A-Spieler wird als illegale Berührung gewertet, der Team B das Recht gibt, den Ball am Punkt der illegalen Berührung zu übernehmen. Eine angenommene Strafe für ein Live Ball Foul oder aufhebende Fouls hebt dieses Privileg auf.

Abweichend von Regel 6.3.5. wird der Ball bei einem Scrimmage Kick Spielzug dead wenn er von einem Team B-Spieler gefangen oder reconvert wird. Wird der Ball reconvert gehört der Ball zu Team B am Punkt der Recovery. Wird der Ball gefangen ohne zuvor von einem anderen Team B-Spieler berührt worden zu sein, gehört der Ball zu Team B 5 Meter jenseits dem Punkt des Fangens. Liegt der Punkt des Fangens näher als 10 Meter zur Goalline von Team A, so gehört der Ball zu Team B vom Punkt des Fangens aus die halbe Distanz zur Goalline von Team A. Wird der Ball durch einen Team B-Spieler gemufft und jenseits dieses Punktes durch diesen oder einen anderen Team B-Spieler reconvert oder gefangen, so gehört der Ball zu Team B am Punkt der ersten Ballberührung.