
Tackle Regelwerk 5 vs 5
American Football & Cheerleading
Verband NRW e. V.
2018



Marl

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Das Spiel	3
§ 2 Die Spieler	3
§ 3 Zeitnahme	4
§ 4 Punktwertung	4
§ 5 Das Feld	5
§ 6 Snappen und Werfen des Balles	6
§ 7 Strafen (abweichend vom AFVD Regelwerk)	8
§ 8 Schiedsrichter	8
§ 9 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze	9

Code of Ethic

Der 5er Tackle Spielbetrieb unterliegt besonderer Verantwortung und Pflichten. Spieler, Coaches, Schiedsrichter und Verbandsverantwortliche sind in jedem Falle dazu aufgerufen, im höchsten Maße Rücksicht auf die körperlichen Anforderungen und die gesundheitliche Unversehrtheit aller Beteiligten zu achten.

Der AFCV/NRW e. V. ist sich seiner erhöhten Verantwortung bewusst.

Der AFCV/NRW e. V. behält sich deshalb das Recht vor, auf allen Ebenen einen erhöhten Anspruch an die Beteiligten zu stellen und durch direkte Kontrollen die Einhaltung der Alters- und Gewichtsgrenzen zu kontrollieren.

Der AFCV/NRW e. V. appelliert an alle Beteiligten, sich der Sportlichkeit, Fairness und dem Ansehen des American Footballs verbunden zu fühlen und in diesem Sinne jederzeit zu handeln.

Von Spielern, Coaches und anderen, die mit dem Spiel verbunden sind, werden die höchsten Ansprüche hinsichtlich Sportlichkeit und Verhalten gefordert. Gegenüber unfairen Taktiken, unsportlichen Verhalten oder Manövern, die geeignet sind, Verletzungen herbeizuführen, gibt es keine Toleranz. Die Schiedsrichter sind berechtigt und angehalten abzupfeifen, um Spieler zu schützen.

In diesem Regelwerk gelten grundsätzlich die Regelungen der „AFVD Regeln und Interpretationen“ des jeweiligen Jahres. Ausgenommen davon sind die in diesem speziellen Regelwerk aufgeführten Regelungen. Die hinter einigen Regelungen aufgeführten Regelhinweise beziehen sich auf die der „AFVD Regeln und Interpretationen“.

Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Ehrenkodex des American Football, der Anmerkung zu unsportlichem Verhalten und den Schwerpunkten zur besonderen Beachtung.

§ 1 Das Spiel

1) Spielball

- a) Die Offense wählt den Spielball. Der Ball soll den Anforderungen der jeweiligen Altersgruppe entsprechen. Es darf mit Leder-, oder lederähnlichen Bällen gespielt werden. Analog gilt die Wahl des Balles für Damenspiele.

2) Spielgeschehen

a) Ballbesitz

1. Die Offense hat vier Downs um die Spielfeldmitte zu überqueren. Überquert die Offense die Spielfeldmitte, erhält sie vier weitere Versuche, um Punkte zu erzielen.
2. Die Offense beginnt ihre Serie an der eigenen 5-Meterlinie,
 - zu Beginn jeder Halbzeit.
 - nach Punkteerzielung.
 - nach einem Touchback.
 - nach einem Safety.
 - wenn es die gegnerische Offense nicht geschafft hat, die Spielfeldmitte zu überqueren und damit der Ballbesitz wechselt.
 - wenn es die gegnerische Offense nicht geschafft hat, Punkte zu erzielen und damit der Ballbesitz wechselt.
3. Ausgenommen sind Interceptions und Ballbesitzwechsel durch die Recovery eines Fumbles.

§ 2 Die Spieler

- 1) Die Spielberechtigung regeln die Ligastatuten. In diesem Regelwerk wird aus Vereinfachungsgründen die Form Spieler gewählt. Jeder Spieler benötigt eine vollständige Ausrüstung. (vgl. Regel 1-4-3 bis 1-4-6 des AFVD Regelwerks).

2) Anzahl der Spieler:

- a) Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 5 Spielern ausgetragen werden (1-1-1).
- b) Teams dürfen mit einem Minimum von vier Spielern das Spiel fortführen, wenn sie durch Verletzungen von Spielern dezimiert wurde.
- c) Wenn weniger als 4 Spieler in eines Teams verfügbar sind, wird durch die Schiedsrichter abgebrochen.

§ 3 Zeitnahme

1) Spielzeit

- a) Die Spielzeit wird durch die Spielleitende Stelle festgelegt.
- b) Der Zeitraum zwischen der ersten und der zweiten Hälfte beträgt 5 Minuten.
- c) Während des Spieles, außer in den letzten beiden Minuten einer Halbzeit, wird die Game Clock nur angehalten, wenn ein Timeout einem Team oder einem Schiedsrichter angerechnet wird.

In den letzten beiden Spielminuten einer jeden Spielhälfte wird die Uhr bei folgenden Bedingungen angehalten:

1. Der Ballträger befindet sich im Aus.
2. Ein Vorwärtspass ist unvollständig.
3. Punkte wurden erzielt. Nach einem Touchdown läuft die Game Clock beim Try nicht.

Die Uhr startet in diesen Fällen immer mit dem Snap.

4. Team A erreicht einen neuen First Down.
5. Eine Strafe muss durchgeführt werden.

Die Uhr startet in diesen Fällen immer mit der Ballfreigabe.

- d) Jedes Team hat das Recht auf zwei beantragte Timeout pro Halbzeit.
 1. Ein beantragtes Team Timeout darf nicht länger als 60 Sekunden dauern.
 2. Jeder Spieler oder jeder Coach darf ein Timeout beantragen, während der Ball dead ist.
- e) Auf Regel 3-3-8b AFVD Regelwerk wird besonders hingewiesen.

§ 4 Punktwertung

- 1) Die Anzahl der Punkte eines gewinnbringenden Spielzuges ergibt sich aus der nachfolgenden Tabelle:
 - a) Touchdown 6 Punkte
 - b) Safety (Punkte werden dem Gegner zuerkannt) 2 Punkte
 - c) Erfolgreicher Try:

1. Touchdown von der 5-Meterlinie 1 Punkt
 2. Touchdown von der 12-Meterlinie 2 Punkt
 3. Touchdown durch Team B 2 Punkte
 4. Safety (Punkte werden dem Gegner zuerkannt) 2 Punkte
- 2) Wird bei einem Try, der Punkt von dem der Snap durchgeführt wird durch eine Strafe verschoben, so können nur Punkte entsprechend dem ursprünglich gewählten Anspielpunkt erzielt werden.
- 3) Das punktende Team hat die Wahl des Anspielpunktes (5/12-Meterlinie). Die Wahl bleibt bis zum Ende des Try unverändert.

§ 5 Das Feld

- 1) Feldabmessungen (siehe Abb.1):
 - a) Länge: 60-80 Meter (U10/U13 60 Meter)
 - b) Breite: 20-25 Meter (U10/U13 20 Meter)
 - c) End Zonen: 10 Meter
 - d) No-Running Zone: 5 Meter vor den Endzonen
 - e) Schiedsrichter Zone: 1,5 Meter neben der Außenlinie
 - f) Teamzone: Von 5-Meter Linie bis 5-Meter Linie.
 - g) Freie Zone (grau): Um das gesamte Spielfeld muss eine mindestens 2 Meter breite Zone eingerichtet werden, in der sich keine Zuschauer befinden dürfen. Diese muss in geeigneter Weise gekennzeichnet sein.

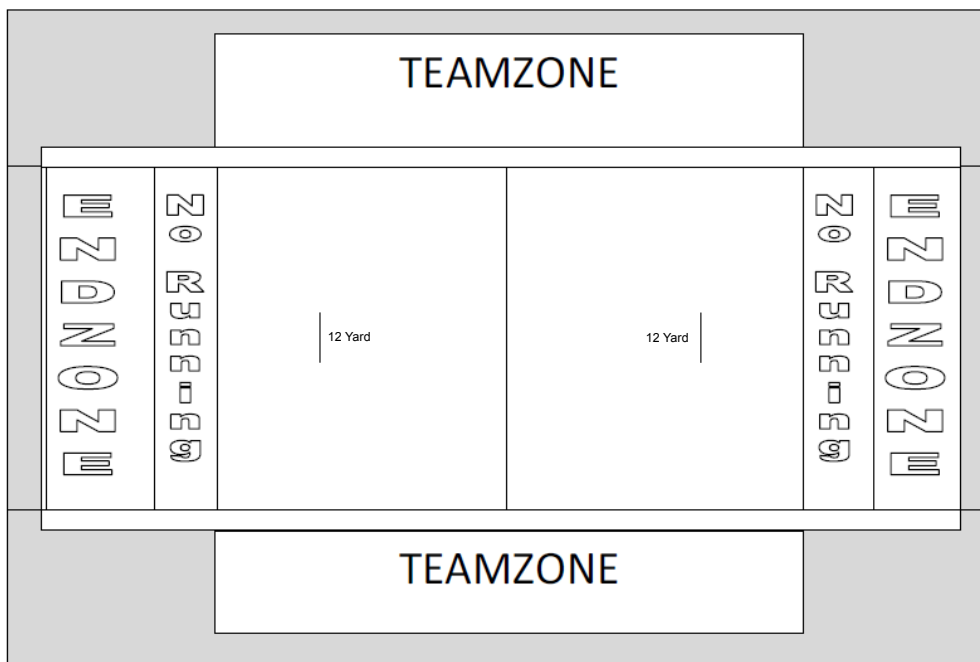


Abbildung 1: Das Feld

§ 6 Snappen und Werfen des Balles

1) Snappen

- a) Um den Spielzug zu starten, muss der Ball durch die Beine des Snappers gesnapt werden.
- b) Der Snapper ist der Spieler, der den Ball zum Quarterback snapt.
- c) Der Snapper kann keine direkte anschließende Ballübergabe per Handoff durch den Quarterback erhalten.
- d) Der Quarterback ist der Spieler, der den Ball direkt durch den Snap erhält.
- e) Wird der Snap vom Quarterback nicht unter Kontrolle gebracht und fällt zu Boden, wird der Ball für dead erklärt und die Offense spielt den nächsten Down am Previous Spot.
- f) Nur U10/U13: Ein Offense Coach darf das Feld betreten, um im Offense Huddle Anweisungen zu geben. Sobald das Huddle aufgelöst wird, muss dieser das Feld wieder verlassen.

2) Laufspielzüge

- a) Wird der Ball innerhalb der gegnerischen No-Running Zone gespottet, sind keine Laufspielzüge zulässig. Die 5 Meter Linie gehört zur No-Running Zone

Strafe: Downverlust am Previous Spot

Ansonsten gelten die entsprechenden Regeln der „American Football Regeln und Interpretationen“.

- b) Alle Spieler der Defense dürfen ihr Scrimmage Line überqueren, wenn der Quarterback den Ball übergeben oder geworfen hat oder die Übergabe oder den Wurf antäuscht. Ein reines Einnehmen einer Wurfhaltung ist kein angetäuschter Wurf.

3) Passspielzüge

- a) Alle Spieler, mit Ausnahme des Snappers, sind berechtigte Receiver.
- b) Der Snapper gilt als Lineman. Er muss keine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen.
- c) Der Quarterback hat sieben Sekunden Zeit einen Pass zu werfen. Der Ball wird für dead erklärt, wenn er nicht innerhalb von 7 Sekunden geworfen oder an einen anderen Spieler übergeben wird. Im Zweifel wurde dieses Zeitlimit nicht überschritten.
- d) Ein nicht gefangener Rückpass oder ein Fumble ist ein freier Ball und kann von beiden Teams reconvert und advanced werden. Die Ausnahmen für eingeschränkte Spieler bleiben bestehen.

4) Angriff auf den Quarterback

- a) Nur ein Nose Tackle ist berechtigt, auf den Quarterback zu „rushen“, selbst wenn sich mehrere Spieler als Nose Tackle aufstellen.
 - 1) Ein Nose Tackle ist ein Defense Spieler, der sich beim Snap an der neutralen Zone gegenüber des Snappers im Dreipunktstand aufstellt hat.
 - 2) Gegenüber des Snappers bedeutet, dass er mit seinem Körperrahmen mindestens im Bereich der Schultern des Centers sein muss.
- b) Es ist erlaubt, dass sich im Schulterbereich des Snappers mehrere Defense Spieler aufstellen, aber nur einer davon darf „rushen“. Alle anderen Defense Spieler dürfen die neutrale Zone erst dann überqueren, wenn u. a. Punkte c) und d) zutreffen.

Strafe - Live Ball Foul, illegales Verhalten, 5 Meter vom Previous Spot

- c) Sobald der Ball vom Quarterback übergeben oder geworfen wurde oder die Übergabe oder der Wurf angetäuscht wurde, dürfen alle Defense Spieler die neutrale Zone überqueren und jeden Spieler angreifen.
 - d) Wenn der Quarterback die neutrale Zone überquert, darf er von jedem Defense Spieler angegriffen werden.
- 5) Dead Ball
Es treffen die Regelung der „American Football Regeln und Interpretationen“ entsprechend zu.
- 6) Auswechslungen
Es treffen die Regelung der „American Football Regeln und Interpretationen“ entsprechend zu.

§ 7 Strafen (abweichend vom AFVD Regelwerk)

- 1) Strafen, mit Ausnahme der Defense Passbehinderung und persönliche Fouls, werden mit 5 Metern geahndet. 5-Meterstrafen werden vom Previous Spot geahndet. Wird die Strafe angenommen, wird der Down wiederholt, es sei denn die Strafe enthält einen Downverlust.
- 2) Eine Defense Passbehinderung ist ein Spot Foul.
Ausnahme: Defense Passbehinderung in der Endzone
In diesem Fall ist der Succeeding Spot Team B's 2-Meterlinie.
- 3) Tiefe Blocks sind verboten. **Ausnahme: Gegen den Ballträger**
- 4) Persönliche Fouls sind 10-Meterstrafen
- 5) Keine Distanzstrafe darf die Hälfte der Distanz vom Enforcement Spot zur Goalline des verursachenden Teams überschreiten.
Ausnahme: Defense Passbehinderung
- 6) Regelverstöße nach einem Team Ballbesitzwechsel werden vom Dead Ball Spot geahndet.
- 7) Alle persönlichen Fouls der Defense und alle unsportliche Verhaltensfouls der Defense enthalten automatisch einen First Down.

§ 8 Schiedsrichter

Ein Spiel wird im Normalfall von drei Schiedsrichtern geleitet.

§ 9 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze

- 1) Spieler der U13 (U10), die schwerer als 70 kg (U10 55 kg) (in kompletter Ausrüstung ohne Helm) sind, fallen bei Spielbetrieb der U13 (U10) Tackle-Mannschaften unter die Aktionsgewichtsgrenze und gelten als eingeschränkte Spieler.
- 2) Eingeschränkte Spieler dürfen nur wie folgt eingesetzt werden:
 - Snapper
 - Nose Tackle
 - Passer
- 3) Ein eingeschränkter Spieler darf auch als Passer oder Quarterback eingesetzt werden. Jedoch darf er weder mit dem Ball die LOS überqueren, noch jenseits der LOS sowie nach Teamballbesitzwechsel mit dem Ball laufen. Der Quarterback ist der Spieler, der den Snap annimmt, fängt oder recouvert.
- 4) Es wird beim Teamcheck durch die Schiedsrichter nach Bedarf gewogen. Alle Spieler, die unter die Aktionsgewichtsgrenze fallen, müssen vor Beginn des Spieles gekennzeichnet werden. Als Kennzeichnung dient ein grosses X auf dem Helm, dass sich eindeutig von der Helmfarbe unterscheidet.
- 5) Die Schiedsrichter werden angehalten einen Wettkampf vorausschauend zu leiten. Aktionen, die Anlass dazu geben, dass ein körperlich schwächerer Spieler durch körperliche überlegene Spieler gefährdet werden könnte, dürfen sofort abgebrochen werden, auch wenn der Ball nach dem Regelwerk noch nicht dead ist.

Copyright ®

American Football Football & Cheerleading Verband NRW e. V.

Halterner Str. 193

45770 Marl

Telefon: 02365/503770

Telefax: 02365/202066

E-Mail: kontakt@afcvnrw.de

Homepage: www.afcvnrw.de

Alle Rechte vorbehalten. Auch die der Übersetzung, des Nachdrucks auch auszugsweise, der Wiedergabe auf fototechnischem Weg oder ähnlicher auch auszugsweise. Veröffentlichung nur mit schriftlicher Genehmigung des American Football & Cheerleading Verbandes NRW e. V.

