
Tackle Regelwerk 5 vs 5
American Football & Cheerleading
Verband NRW e. V.
2023



Marl

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Das Spiel	3
§ 2 Die Spieler	3
§ 3 Zeitnahme	4
§ 4 Punktwertung	5
§ 5 Das Feld	6
§ 6 Snappen, Lauf- und Passspielzüge	7
§ 7 Strafen (abweichend vom AFVD Regelwerk)	9
§ 8 Schiedsrichter	10
§ 9 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze	10

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. Es darf mit Leder-, oder lederähnlichen Bällen gespielt werden.
- b) Die Ballgröße soll den Anforderungen der Altersklasse entsprechen, wobei im Damenspielbetrieb ein kleinerer Spielball gewählt werden kann.

2) Spielgeschehen

- a. 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.
- b. Die Offense hat vier Downs um die Spielfeldmitte zu überqueren. Überquert die Offense die Spielfeldmitte, erhält sie vier weitere Versuche, um Punkte zu erzielen.
- c. Wechselt der Ballbesitz durch Abfangen eines Vorwärtspasses bzw. Abfangen oder Recovery eines Rückpasses oder Fumbles, erhält das zuletzt ballbesitzende Team am Dead Ball Spot einen neuen First Down, sofern nicht durch Strafen etwas anderes gilt.

§ 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.

- b) Teams dürfen mit einem Minimum von vier Spielern das Spiel fortführen, wenn sie durch Verletzungen von Spielern dezimiert wurden.
- c) Wenn weniger als 4 Spieler in eines Teams verfügbar sind, sind die Schiedsrichter verpflichtet, das Spiel abzubrechen.

§ 3 Zeitnahme

1) Spielzeit

- a) Die Spielzeit wird durch die spielleitende Stelle festgelegt.
- b) Der Pause zwischen der ersten und der zweiten Hälfte beträgt 5 Minuten.
- c) Die Game Clock startet zu Beginn einer Halbzeit mit der Ballfreigabe.
- d) 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, ein Fumble oder ein Rückpass befinden sich im Aus.
2. Ein Vorwärtspass ist unvollständig.
3. Ergebnis des Spielzugs ist ein Touchdown, Safety oder Touchback. Beim Try nach einem Touchdown läuft in den letzten beiden Spielminuten einer Halbzeit die Game Clock nicht.
4. Team B wird ein neuer First Down zuerkannt und bringt als nächstes den Ball ins Spiel.
5. Einem Team wird ein Timeout gewährt.

Die Uhr startet danach (1. bis 5.) immer mit dem Snap.

6. Team A wird ein neuer First Down zuerkannt.
 7. Eine Strafe muss durchgeführt werden.
- Die Uhr startet in diesen Fällen (6. bis 7.) mit der Ballfreigabe.**

- e) Jedes Team hat das Recht auf zwei beantragte Timeout pro Halbzeit.
 1. Ein gewährtes Team Timeout darf nicht länger als 60 Sekunden dauern. Danach startet die Game Clock, außer in den letzten 2 Minuten einer Halbzeit, mit der Ballfreigabe.
 2. Jeder Spieler oder jeder Coach darf ein Timeout beantragen, während der Ball dead ist.

- f) Auf Regel 3.3.8.b. (AFVD) wird besonders hingewiesen (2-Minuten-Warnung).
Danach startet die Uhr mit der Ballfreigabe.

§ 4 Punktwertung

- 1) Die Anzahl der Punkte eines gewinnbringenden Downs 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) | 1 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. Als Zuschauer gelten auch Eltern und andere Begleitpersonen, die nicht als Teambetreuer auf dem Anhang zum Spielberichtsbogen stehen.

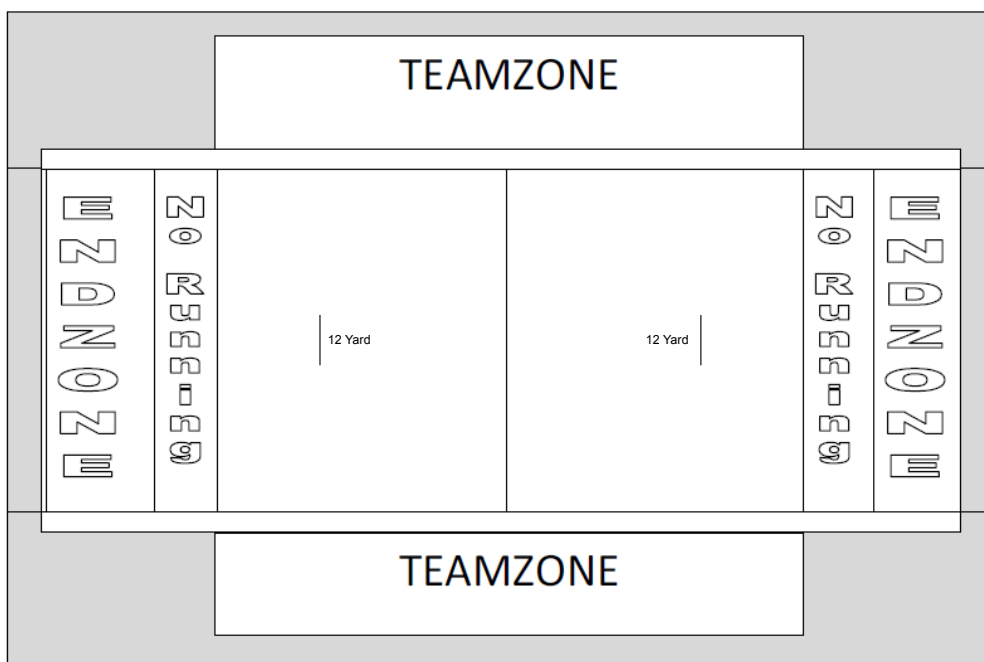


Abbildung 1: Das Feld

§ 6 Snappen, Lauf- und Passspielzüge

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) Liegt der Succeeding Spot innerhalb der gegnerischen No-Running Zone, sind keine Laufspielzüge zulässig. Die 5 Meter Linie gehört zur No-Running Zone
Es muss ein Vorwärtspass gespielt werden, der die neutrale Zone überquert (Regel 2.19.3.a. AFVD) **Strafe: Downverlust am Previous Spot**
Bringt eine Strafe den Snap ausserhalb der No-Running Zone ist wieder ein Laufspiel erlaubt. Jede Strafe kann abgelehnt werden (Regel 10.1.1.b AFVD).
- 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 berechnigte Receiver.
- b) Der Snapper gilt als Lineman. Er muss keine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen. Für ihn gelten aber die Beschränkungen der Regel 7.3.10. AFVD (Unberechnigt downfield).

- 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. Der nächste Down wird am Dead Ball Spot als Succeeding Spot gespielt. War es der vierte Versuch, beginnt Team B ihre Serie an der eigenen 5m-Linie.
- 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. Als „Rush“ wird jegliche Vorwärtsbewegung des Nose Tackles angesehen. Im Zweifel ist die Bewegung vorwärts.

- 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 dem Snapper aufgestellt bedeutet, dass er sich mit seinem Körperrahmen (Regel 2.3.5. AFVD) mindestens im Bereich einer Schulter des Snappers befinden 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. Alleine das Einnehmen einer Wurfhaltung ist noch kein angetäuschter Pass.
- d) Wenn der Quarterback die neutrale Zone überquert, darf er von jedem Defense Spieler angegriffen werden.

§ 7 Strafen (abweichend vom AFVD Regelwerk)

- 1) Strafen, für die das AFVD-Regelwerk oder dieses Regelwerk Meterstrafen vorsehen, mit Ausnahme der Defense Passbehinderung, persönliche Fouls und Fouls für unsportliches Verhalten, 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 gemäß AFVD Regelwerk einen Downverlust.
- 2) Das absichtliche Wegwerfen des Balls, um einen Distanzverlust zu verhindern (Regel 7.3.2.h. AFVD), ist nur dann ein Foul, wenn der Passer nach vorne in eine Zone wirft, in der sich kein berechtigter Team A-Receiver befindet und der Pass nicht über die Neutrale Zone geht. Die Strafe ist ein Downverlust am Spot of Foul.
- 3) 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.
- 4) Tiefe Blocks sind verboten. **Ausnahme: Gegen den Ballträger**
- 5) Bezüglich Kontakte mit und gegen den Helm wird besonders auf die Regeln 9.1.3, 9.1.4 und 9.1.8. AFVD hingewiesen. Davon abweichend gilt für Kontakte gemäß Regel 9.1.4. (AFVD) jeder Spieler, auch der Runner (Regel 2.27.7.a. AFVD) als verteidigungsloser Spieler. Der 'stiff arm' von und gegen den Runner (Regel 9.1.8.a.Ausnahme AFVD) ist erlaubt, um den Gegenspieler an sich vorbei zu führen. Einen darüber hinaus andauernden legalen Kontakt sollen die Schiedsrichter durch Abbrechen des Downs unterbinden, auch wenn der Ball nach dem Regelwerk noch nicht dead ist.
- 6) Persönliche Fouls und Fouls für Unsportliches Verhalten sind 10-Meterstrafen. Angenommene Strafen werden vom Previous Spot geahndet.
- 7) Keine Distanzstrafe darf die Hälfte der Distanz vom Enforcement Spot zur Goalline des verursachenden Teams überschreiten.
Ausnahme: Defense Passbehinderung
- 8) Regelverstöße nach einem Team Ballbesitzwechsel werden vom Dead Ball Spot geahndet.
- 9) Strafen für persönliche Fouls und Fouls für Unsportliches Verhalten durch Team B enthalten automatisch einen First Down.

§ 8 Schiedsrichter

Ein Spiel wird im Normalfall von drei Schiedsrichtern (R, LM, FJ) 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
 - Quarterback / Passer
- 3) Ein eingeschränkter Spieler darf weder mit dem Ball die Neutrale Zone überqueren, noch jenseits der Neutralen Zone sowie nach Team-Ballbesitzwechsel mit dem Ball laufen oder für den Ballträger aktiv vorklopfen. Der eingeschränkte Quarterback darf hinter der Neutralen Zone bis zur ersten Ballübergabe oder einem Passwurf mit dem Ball laufen (unter Beachtung der 7-Sekunden-Regel).
- 4) Es wird beim Passcheck 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

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.

