
Tackle Regelwerk 9 vs 9
American Football & Cheerleading
Verband NRW e. V.
2023



Marl

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Das Spiel	3
§ 2 Die Spielzeit	3
§ 3 Kicks	3
§ 4 Verhalten von Spielern	4
§ 5 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze	5

Code of Ethic

Der 9er Tackle Spielbetrieb der 10- bis 16-jährigen Spielern 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 Beteiligte zu stellen und durch direkte Kontrollen die Umsetzung 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“ (im Folgenden „AFVD“). 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) Spieler
 - a) Die Spielberechtigung regeln die Ligastatuten. In diesem Regelwerk wird aus Vereinfachungsgründen im geschlechtsneutralen Sinn die Bezeichnung Spieler gewählt. Jeder Spieler benötigt eine vollständige Ausrüstung. (vgl. Regel 1.4.3 bis 1.4.6 AFVD).
 - b) Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 9 Spielern ausgetragen werden (Regel 1.1.1. AFVD).
- 3) Abweichende Anforderung an die Offense
 - a) Beim Snap befinden sich wenigstens drei Spieler, die Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 tragen, an der Offense Scrimmage Line und nicht mehr als vier Spieler befinden sich im Backfield (Regel 1.1.1.b.2. AFVD).

§ 2 Die Spielzeit

- 1) Die Spielzeiten der jeweiligen Liga ergeben sich aus der aktuell gültigen Landesspielordnung.

§ 3 Kicks

Der Ligaträger kann beschließen die Durchführung von Kickspielzügen wie nachfolgend abzuändern.

- 1) Free Kicks
 - Zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Try, nach einem erfolgreichen Field-goalversuch und nach einem Safety beginnt die Offense ihre Serie an der eigenen 20-Meterlinie.

2) Punts

- Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel analog.
- Wird der Kick aus der Luft gefangen, erhält das Receiving Team einen Bonus von 5 Metern. Es zählt analog zur Fair Catch Regel der Punkt der ersten Berührung (Regel 6.5.1.b. AFVD). Belässt eine Strafe den Ball dem Receiving Team, wird eine Meterstrafe nach Gewährung des Bonus durchgeführt.
- Kann Team B den Ball nicht aus der Luft fangen, so bekommt Team B den Ball am Spot der ersten Berührung oder am Dead Ball Spot, je nachdem, welcher für Team B ungünstiger ist.
- Das Kicking Team kann jenseits der neutralen Zone nicht legal in Ballbesitz gelangen.

3) Fieldgoal- oder Extrapunktversuche

- Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel analog. Ein erfolgloser Fieldgoalversuch, der jenseits der neutralen Zone vom Receiving Team gefangen oder reconvert wird, darf nicht advanct werden.
- Das Kicking Team kann jenseits der neutralen Zone nicht legal in Ballbesitz gelangen.

§ 4 Verhalten von Spielern

1) Tiefe Blocks

Tiefe Blocks sind verboten. **Ausnahme: gegen den Ballträger**

2) Kontakte mit oder gegen den Helm

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.

§ 5 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze

1) Gewichtsgrenzen

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

a) Zulässige Positionen für Legalität der Formation Eingeschränkte Spieler dürfen nur wie folgt eingesetzt werden:

- in der Offense als interior Lineman, Nummerierung 50-79, darf kein Ballträger sein;
- oder in der Offense als Spieler in einer Position, den Snap zu empfangen. Wenn dieser Spieler den Snap kontrolliert, darf er hinter der Neutralen Zone mit dem Ball laufen, den Ball übergeben oder passen. Wenn er danach wieder in Ballbesitz kommt (auch nach Team-Ballbesitzwechsel) darf er nicht mehr mit dem Ball laufen. Er darf auch nicht mit dem Ball die Neutrale Zone überqueren oder jenseits der Neutralen Zone blocken (Live Ball Foul Illegales Verhalten, 5m Strafe).
- als Defense Spieler, der sich beim Snap innerhalb eines Meters an der Line of Scrimmage befindet, nicht weiter als die Aussenschulter des äußeren Interior Lineman der Offense Line und mindestens eine Hand am Boden hat. Diese Spieler dürfen ebenfalls nicht mit dem Ball laufen.

b) Ballbesitz

Kommt ein Spieler, der nicht mit dem Ball laufen darf, in Ballbesitz, wird der Ball an der Stelle dead, an der der Ball erstmals kontrolliert wird.

3) Wiegen

Es wird beim Passcheck durch die Schiedsrichter nach Bedarf gewogen. Das Heimteam ist dafür verantwortlich, dass eine geeignete, funktionsfähige Waage zur Verfügung steht. Alle Spieler, die unter die Aktionsgewichtsgrenze fallen, müssen vor Beginn des Spieles gekennzeichnet werden. Als Kennzeichnung

dient ein grosses X auf dem Helm, das sich eindeutig von der Helmfarbe unterscheidet.

4) Vorausschauende Spielleitung

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.