

Tackle Regelwerk 9vs9

**American Football & Cheerleading
Verband NRW e. V.
2026**



Inhaltsverzeichnis

Code of Ethic	3
1. Das Spiel.....	4
1.1. Spielball	4
1.2. Spieler	4
1.3. Abweichende Anforderung an die Offense	4
2. Die Spielzeit	4
3. Kicks.....	4
3.1. Free Kicks	5
3.2. Punts	5
3.3. Fieldgoal- oder Extrapunktversuche	5
4. Verhalten von Spielern	6
4.1. Tiefe Blocks.....	6
4.2. Kontakte mit oder gegen den Helm.....	6
5. Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze.....	6
5.1. Gewichtsgrenzen.....	6
5.2. Eingeschränkte Spieler	6
5.3. Wiegen	7
5.4. Vorausschauende Spielleitung.....	8

Code of Ethic

Der 9er Tackle Spielbetrieb im Jugendbereich 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 abzupeifen, um Spieler zu schützen.

In diesem Regelwerk gelten grundsätzlich die Regelungen der „American Football Regeln und Interpretationen“ des AFVD des jeweiligen Jahres. Ausgenommen davon sind die in diesem speziellen Regelwerk aufgeführten Regelungen. Die hinter einigen Regelungen aufgeführten Regelhinweise mit dem Zusatz „AFVD“ beziehen sich auf die das genannte Regelwerk des AFVD für das aktuelle Jahr.

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

1. Das Spiel

1.1. 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.

1.2. Spieler

- a) Die Spielberechtigung regeln die Landesspielordnung oder 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 AFVD).
- b) Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 9 Spielern ausgetragen werden (Regel 1.1.1 AFVD).

1.3. Abweichende Anforderung an die Offense

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

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.

3.1. Statt eines Free Kicks

Zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Try, nach einem erfolgreichen Fieldgoalversuch und nach einem Safety beginnt die Offense ihre Serie an der eigenen 25-Meterlinie.

3.2. Punts

- Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel analog. Wird dieser Ball vom Receiving Team gefangen oder reconvert, darf er nicht advanced werden.
- 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.
- Überquert der Ball (Kick) die neutrale Zone, kann das Kicking Team nicht legal in Ballbesitz gelangen.

3.3. Fieldgoal- oder Extrapunktversuche

- Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel analog. Wird dieser Ball vom Receiving Team gefangen oder reconvert, darf er nicht advanced werden.
- Überquert der Ball (Kick) die neutrale Zone, kann das Kicking Team nicht legal in Ballbesitz gelangen.

4. Verhalten von Spielern

4.1. Tiefe Blocks

Tiefe Blocks sind verboten.

Ausnahme: gegen den Ballträger

4.2. 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 vorbeizuführen. 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

5.1. 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.

5.2. Eingeschränkte Spieler

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

9vs9 Tackle Regelwerk AFCV NRW

- a) In der Offense als interior Lineman, Nummerierung 50-79, darf kein Ballträger sein oder jenseits der neutralen Zone aktiv vorblocken.
- b) 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 aktiv vorblocken.
- c) 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.
- d) Ein Block, der hinter der neutralen Zone oder höchstens ein Meter jenseits davon aufgenommen und nicht weiter als drei Meter downfield gehalten wird, zählt nicht als Vorblocken im Sinne von a) oder b).
- e) Kommt ein Spieler, der nicht mit dem Ball laufen darf, in Ballbesitz, wird der Ball dead, sobald der eingeschränkte Spieler Ballkontrolle erlangt bzw. wiedererlangt oder als eingeschränkter Quarterback die neutrale Zone überquert. Blockt ein eingeschränkter Spieler aktiv vor, so wird der Ball sofort dead, sobald die Aktion illegal ist oder wird.

5.3. Wiegen

Es wird beim Passcheck durch die Schiedsrichter nach Bedarf gewogen. Das Heimteam ist dafür verantwortlich, dass eine dafür geeignete und funktionsfähige Waage spätestens zum Passcheck zur Verfügung steht. Unabhängig vom Überprüfungsrecht der Schiedsrichter haben die Teamverantwortlichen sicherzustellen, dass bereits vor dem Passcheck alle Spieler, die unter die Aktionsgewichtsgrenze fallen, gekennzeichnet sind. Als Kennzeichnung dient ein großes X auf dem Helm, das sich eindeutig von der Helmfarbe unterscheidet.

5.4. Vorausschauende Spielleitung

Die Schiedsrichter werden angehalten, einen Wettkampf vorausschauend zu leiten. Aktionen, die Anlass dazu geben, dass ein körperlich schwächerer Spieler durch körperlich überlegene Spieler gefährdet werden könnte, dürfen sofort abgebrochen werden, auch wenn der Ball nach dem Regelwerk noch nicht dead ist.

© American Football & Cheerleading Verband NRW e.V.

Halterner Straße 193
45770 Marl
Telefon: 02365/503770
E-Mail: kontakt@afcwnrw.de
Homepage: www.afcwnrw.de

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