Jugendregeln im AFV Hessen unterhalb der U19 Ligen

AFV Hessen e.V.

Stand: 05.05.2021

Präambel

Im Landesverband Hessen und im gemeinsamen Spielverbund mit den Landesverbänden Rheinland-Pfalz und Saarland treten Jugendmannschaften verschiedener Altersklassen im Tackle-Football gegeneinander an. Hierfür hat der Jugendausschuss in Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichterausschuss die nachfolgenden Regelwerke für den hiesigen Spielbetrieb entworfen und aus den Erfahrungen der vergangenen Spielzeiten heraus fortlaufend weiterentwickelt. Im hier vorliegenden Dokument werden nun alle speziellen Regelwerke erstmalig zusammengeführt.

Den eigentlichen Regeltexten folgen im Abschnitt für U16 und U13 vielfach Kommentare und Fallbeispiele. Dadurch soll der Praxisbezug verstärkt und eventuellen Missverständnissen vorgebeugt werden. Die Kommentare sind ggf. nach den einzelnen Regelungen angefügt und diese Erläuterungen gelten entsprechend auch für diejenigen Altersklassen, in denen die zugrunde liegende Regelung ebenfalls besteht. Sollte (von den Verfassern selbstverständlich ungewollt!) ein Kommentar den Regeln widersprechen, so hat die Regel den Vorrang.

Die abweichenden Regelwerke stehen im Spannungsfeld von zwei Grundgedanken:

1. Football ist ein dynamischer Mannschaftssport, dessen Reiz von Schnelligkeit und Taktik, aber auch von physischem Einsatz geprägt ist. Übermäßiger physischer Einsatz und damit auch das Risiko von Verletzungen sollen jedoch im Jugendbereich durch spezielle Regelungen erheblich begrenzt werden. Das besondere Augenmerk liegt dabei in den Altersklassen U17 oder jünger auf den Kickspielzügen, genauer gesagt Kickreturns, da hier in der Regel Spieler unterschiedlicher Teams mit relativ hohen Geschwindigkeiten aufeinander zulaufen und somit beim Blocken oder Tackling vergleichsweise hohe Impulse auf den Körper einwirken können.

2. Dem entgegen steht das Bestreben, möglichst wenige Regeln abzuändern, damit soweit wie möglich der ursprüngliche Charakter des Spiels erhalten bleibt. Es soll schließlich immer noch Tackle-Football sein, und neben „Lauf“ und „Pass“ ist der „Kick“ die dritte Komponente des Spiels, die sowohl offensiv wie defensiv eine große Bedeutung für den Spielfluss innehat. Es darf auch nicht vergessen werden, dass im Idealfall ein junger Spieler über mehrere Jahre hinweg die verschiedenen Altersklassen durchläuft und sich der Athlet im Falle großer Regelabweichungen der verschiedenen Altersklassen immer wieder auf umfangreiche Regeländerungen einstellen müsste. Des Weiteren muss die Transparenz der Regeln für die Spieler, Coaches und Zuschauer, sowie die Anwendbarkeit der Regeln durch die Schiedsrichter gegeben sein.

Demzufolge ist es seit vielen Jahren unser Bestreben, dass so viel wie nötig und so wenig wie möglich gegenüber den Standardregeln verändert werden soll. Dabei steht über allem ein unverrückbarer Leitsatz: <u>Die Sicherheit der jugendlichen Athleten hat oberste Priorität!</u>

Über die bereits erwähnten Einschränkungen der Kickspielzüge hinaus, wurden in den Altersklassen U17 oder jünger weitere wichtige Elemente zur Begrenzung des körperlichen Einsatzes geschaffen. Beispielsweise das grundsätzliche Verbot des Clippings und des Blockens unterhalb der Gürtellinie, sowie die Einschränkung des „Blitz“ der Verteidigung in das offensive Backfield in der Spielvariante „7-gegen-7“. Außerdem wurden dem Sicherheitsgedanken folgend, ab der Saison 2014 zielgerichtete Kontakte mit dem Helm bzw. gegen den Kopf-/Halsbereich über die Standardregeln hinaus erheblich eingeschränkt. Die zuständigen Verbandsorgane beobachten fortlaufend die Entwicklung des Spielbetriebs und überprüfen regelmäßig die vorhandenen Spielregeln in allen Altersklassen und Spielvarianten auf Anpassungsbedarf. Hierbei sind ausdrücklich alle Verbesserungsvorschläge von jedermann an den Jugend- oder Schiedsrichterausschuss Hessen willkommen.

Auch wenn die nachfolgenden Punkte keine rechtsverbindlichen Vorgaben des Regelwerks oder der Spielordnungen darstellen, so sind diese doch wichtig, um den Geist des Sports hochzuhalten. Der Landesverband Hessen ruft alle teilnehmenden Vereine, Coaches, Spieler, Betreuer und Schiedsrichter ausdrücklich auf, sich die nachfolgenden Verhaltensweisen zu eigen zu machen.

1. Jeder Athlet, gleich welcher Altersklasse, möchte persönlich und im Team Erfolg haben – und dieses Streben ist achtenswert. Der Leistungsgedanke in den unteren Jugendaltersklassen sollte jedoch nachrangige Bedeutung haben. Vielmehr geht es um die Freude an der sportlichen Betätigung, die Kameradschaft im Team und um die Vermittlung von Werten wie Fairness, Zuverlässigkeit und Verantwortung, die über den Sport hinaus ihre Gültigkeit haben. Mannschaftssport ist im Idealfall die Lebensschule für die Entwicklung eines gesunden menschlichen Charakters.

2. Es liegt in der Verantwortung der Vereine, für jeden ihrer Spieler einzeln zu entscheiden, ob er den Anforderungen des Tackle-Footballs in physischer und psychischer Hinsicht gewachsen ist. Die Sicherheit des Athleten hat bei dieser Entscheidungsfindung oberste Priorität.

3. Die Vereine sollen dafür Sorge tragen, dass nur geeignete Coaches und Betreuer für ihre Jugendmannschaften zum Einsatz kommen. Bei der Auswahl haben charakterliche Eignung und pädagogische Befähigung der Coaches und Betreuer mindestens denselben Stellenwert wie die footballtechnische Fachkompetenz.

4. Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft ist nicht der Gegen-Spieler, sondern ein Gleichgesinnter, ein Kamerad, der denselben Sport in einem anderen Trikot ausübt und unseren Respekt verdient. Provokationen oder Beleidigungen haben keinen Platz im Sport, und schon gar keinen Platz bei der Jugend. Diese Einstellung sollen Coaches und Betreuer vorgeben und vorleben, dies bedeutet sie sollen selbst nicht Mitglieder des gegnerischen Teams verbal herabsetzen oder ein derartiges Verhalten ihrer eigenen Spieler, oder von anderen Personen, die dem Team verbunden sind, stillschweigend dulden. American Football ist ein physischer und ein emotionaler Mannschaftssport, der gleichzeitig höchste Ansprüche an die Disziplin stellt. Es muss das Bestreben aller am Spielort Anwesenden sein, dass der Wettkampf im Jugendbereich in einer positiven Atmosphäre ausgetragen wird!

5. Die Coaches und Betreuer sollen sich beim Training und vor jedem Wettkampf vergewissern, dass ihre Spieler über die vorgeschriebene Schutzausrüstung gemäß den Regeln verfügen und diese auch vollständig tragen. Leider gibt es im Erwachsenenbereich zu viele Spieler, die die Ausrüstungsregeln sehr kreativ beugen und einige Jugendliche nehmen sich daran ein schlechtes Beispiel. Allen Beteiligten muss klar sein: Bei der Schutzausrüstung von Jugendlichen gibt es keinen Gestaltungsspielraum!

6. Sollten Disqualifikationen (speziell in den Altersklassen U17 oder jünger) notwendig sein, so ist es nicht zwingend, diese mit Trikotnummer über Mikrophon zu verkündigen. Beide Coaches werden unterrichtet und ein disqualifizierter Spieler muss Helm und Schulterschutz ablegen. Er kann sich jedoch entgegen der im Jahr 2012 verschärften Regel weiterhin in oder nahe seiner Teamzone aufhalten. Wenn ein disqualifizierter Spieler, der in den meisten Spielklassen per Definition noch minderjährig ist, vom Feld weggeschickt werden würde, wäre die Situation hinsichtlich der Aufsichtspflicht bedenklich!

7. Die respektvolle Grundeinstellung eines Sportsmannes ist nicht auf den Wettkampf am Spielort beschränkt. Über diverse soziale Medien kommunizieren Fans, Spieler, Coaches und Vereinsfunktionäre täglich tausendfach miteinander. Jedem sollte bewusst sein, dass er sich dabei in der Öffentlichkeit bewegt, und sich vor allem negative Darstellungen sehr schnell und sehr weit verbreiten können. Worte und Bilder, die einmal digital publik gemacht wurden, kann man nicht mehr zurücknehmen – sie bleiben in aller Regel zeitlich unbegrenzt im Internet bestehen. Jeder sollte sich daher das Ziel setzen, ein guter Botschafter im Sinne seines Sports zu sein und eine positive Außendarstellung anzustreben. In der Sache berechtigte und konstruktive Kritik ist dabei nicht nur erlaubt, sondern vielmehr erwünscht – aber ein wahrer Sportsmann macht sich niemals der Beleidigung oder üblen Nachrede schuldig!

Übersicht der Altersklassen im Spielverbund

	U19 **2002-2004**	***U17*** ***2004-2006***	**U16** **2005-2007**	***U13*** ***2008-2010***	**U16/U13 Flag** **2005-2007** **2008-jünger**
GFL - Juniors	11 gegen 11 Modus: Liga Zeit: 4 x 12 Pässe: 35 Spieler: 25 F-Spiel: 22				
Jugend-regionalliga	11 gegen 11 Modus: Liga Zeit: 4 x 12 Pässe: 25 Spieler: 22 F-Spiel: 18	*11 gegen 11* *Modus: Liga* *Zeit: 4 x 10* *Pässe: 22* *Spieler: 18* *F-Spiel: 15*		*9 gegen 9* *Modus: Liga* *Zeit: 4 x 8* *Pässe: 18* *Spieltag: 15*	5 gegen 5 Turniere Zeit: 2 x 20 Pässe: 13 Spieler: 8
Jugend-oberliga	11 gegen 11 Modus: Liga Zeit: 4 x 10 Pässe: 22 Spieltag: 18 F-Spiel: 15	*9 gegen 9* *Turniere* *Zeit: 2 x 10* *Pässe: 18* *Spieltag: 15*	11 gegen 11 Modus: Liga Zeit: 4 x 10 Pässe: 22 Spieler: 18 F-Spiel: 15	*7 gegen 7* *Turniere* *Zeit: 2 x 10* *Pässe: 15* *Spieler: 11*	
Jugend-landesliga	9 gegen 9 Modus: Liga Zeit: 4 x 8 Pässe: 18 Spieltag: 15		9 gegen 9 Turniere Zeit: 2 x 10 Pässe: 18 Spieltag: 15	5 gegen 5 Turniere Zeit: 2 x 20 Pässe: 13 Spieler: 8	

Legende:
Modus: Zeigt den Spielmodus „Liga“ oder „Turnier“ an. Im Ligamodus treten zu einem Spiel zwei Mannschaften über vier Quarterlängen gegeneinander an. Im Turniermodus treten drei oder mehr Mannschaften in Spielen von jeweils zwei Quarterlängen gegeneinander an (Näheres regelt der Turnierplan).
Zeit: Gibt die Quarterzahl und Quarterlänge in Minuten an.
Pässe: Mindestpassanzahl (diese Anzahl ist für die Lizensierung notwendig).
Spieltag: Mindestspieleranzahl (diese Anzahl benötigt man am Spieltag).
F-Spiel: Wird die Spieltagsspielerzahl nicht erreicht, kann ein Freundschaftsspiel gespielt werden. Das Spiel wird 20:0 für das die Spielstärke nicht unterschreitende Team gewertet.

U19 Jugendlandesliga – Spielvariante 9-gegen-9

Grundlage für den Spielbetrieb der U19 Jugendlandesliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung.

1. Spielvariante

1.1 Die U19 Landesliga Hessen findet in der Spielvariante „9-gegen-9" statt. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Modifizierungen der Spielregeln und Durchführungsbestimmungen.

2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler: 17 - 19 Jahre; Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige Lebensjahr vollendet wird.

3. Mannschaftsstärke

3.1 Gemäß § 96 der Bundesspielordnung wird die Spielfähigkeitsgrenze (Mindeststärke einer Mannschaft am Spieltag) auf 15 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 18 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 20 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 10 Minuten, die hinsichtlich aller Regeln jeweils als Halbzeit gelten. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht auf zwei Timeouts während jeder Halbzeit.

5. Spezielle Abweichungen vom deutschen Regelwerk

5.1 Maximal zulässige Spieleranzahl
Gespielt wird mit nicht mehr als neun Spielern pro Mannschaft. Alle Regelungen der AFR, welche die maximale Spieleranzahl betreffen, gelten in der A-Jugend Landesliga (U19) entsprechend für neun Spieler.
5.2 Anforderung an die Aufstellung von Team A beim Free Kick
Beim Free Kick müssen sich mindestens drei Team A-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden.
Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder von dem Punkt, an dem der Ball nach einem Touchback platziert wird (S19).
5.3 Anforderung an die Aufstellung von Team A an ihrer Scrimmage Line
Beim Snap müssen sich mindestens fünf Team A-Spieler an ihrer Scrimmage Line aufgestellt haben, von denen nicht weniger als drei Spieler von 50 bis 79 nummeriert sind. (Ausnahme: in einer Scrimmage Kick Formation darf sich Team A mit weniger als den genannten drei Spieler, die eine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen, legal aufstellen, solange die unter AFR 7.1.4.a) 5. aufgeführten Bedingungen eingehalten werden)
Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot. Für Live Ball Fouls die sich ereignen, wenn der Snap für ein Scrimmage Kick Spielzug (Fieldgoalversuche ausgenommen) beginnt: 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört (S19).

U17 und U16 Jugendregionalliga – Spielvariante 11-gegen-11

Grundlage für den Spielbetrieb der U17 und U16 Jugendregionalliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung.
Erläuterungen und Fallbeispiele zu den nachfolgenden Regelmodifikationen können den Spielregeln der U15/U13-Jugend entnommen werden.

1. Spielvariante

1.1 Die U17 Jugendregionalliga, sowie die U16 Jugendregionalliga Hessen findet in der Spielvariante „11-gegen-11" statt. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Modifizierungen der Spielregeln und Durchführungsbestimmungen.

2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler U17: 17 - 15 Jahre
Zulässiges Alter der Spieler U16: 16 - 14 Jahre
Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige Lebensjahr vollendet wird.

3. Mannschaftsstärke

3.1 Gemäß § 96 der Bundesspielordnung wird die Spielfähigkeitsgrenze (Mindeststärke einer Mannschaft am Spieltag) auf 18 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 22 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

4.1 Die reine Spielzeit beträgt 40 Minuten, geteilt in vier Perioden zu 10 Minuten.

5. Spezielle Definitionen und Abweichungen vom deutschen Regelwerk

5.1 Zielgerichteter Angriff mit dem Helm
In Erweiterung zu AFR 9.1.3. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet mit dem Helm inklusive Helmgitter blocken oder tackeln, auch wenn der Spieler dabei nicht die Oberseite seines Helmes einsetzt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel
9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).
5.2 Zielgerichteter Angriff gegen den Kopf-/Halsbereich eines Gegners
In Erweiterung zu AFR 9.1.4. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet gegen den Kopf oder Halsbereich angreifen, auch wenn der Gegner nicht die Definition eines verteidigungslosen Spielers erfüllt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).
5.3 Erweiterte Beschränkung des Clippings
Abweichend von Regel AFR 9.1.5. ist Clipping grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).
5.4 Erweiterte Beschränkung des Blockens unterhalb der Gürtellinie
Abweichend von Regel AFR 9.1.6. ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).
5.5 Erweiterte Beschränkung für das Helfen des Ballträgers
Ergänzend zu AFR 9.3.2.b) darf kein Spieler des ballführenden Teams, den Ballträger vorwärts drücken, diesen anschieben oder in diesen hineinlaufen bei dem Versuch, den Ballträger in seiner Vorwärts-bewegung zu unterstützen. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Basic Spot (S44).

U17 und U16 Jugendoberliga – Spielvariante 9-gegen-9

Grundlage für den Spielbetrieb der U17 und U16 Jugendoberliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung. Erläuterungen und Fallbeispiele zu den nachfolgenden Regelmodifikationen können den Spielregeln der U15 / U13-Jugend entnommen werden.

1. Spielvariante

1.1 Die U17 Jugendlandesliga, sowie die U16 Jugendlandesliga Hessen findet in der Spielvariante „9-gegen-9" statt. Es gelten die nachfolgend aufgeführten Modifizierungen der Spielregeln und Durchführungsbestimmungen.

2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler U17: 17 - 15 Jahre
Zulässiges Alter der Spieler U16: 16 – 14 Jahre
Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige Lebensjahr vollendet wird.

3. Mannschaftsstärke

3.1 Gemäß § 96 der Bundesspielordnung wird die Spielfähigkeitsgrenze (Mindeststärke einer Mannschaft am Spieltag) auf 15 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 18 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

4.1 Es wird in Turnierform gespielt: Die reine Spielzeit beträgt 20 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 10 Minuten, die hinsichtlich aller Regeln jeweils als Halbzeit gelten. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht auf zwei Timeouts während jeder Halbzeit.

5. Spezielle Abweichungen vom deutschen Regelwerk

5.1 Maximal zulässige Spieleranzahl: Gespielt wird mit nicht mehr als neun Spielern pro Mannschaft. Alle Regelungen der AFR, welche die maximale Spieleranzahl betreffen, gelten in der Oberliga (U17 und U16) entsprechend für neun Spieler.
5.2 Anforderung an die Aufstellung von Team A beim Free Kick
Beim Free Kick müssen sich mindestens drei Team A-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder von dem Punkt, an dem der Ball nach einem Touchback platziert wird (S19).
5.3 Anforderung an die Aufstellung von Team A an ihrer Scrimmage Line
Beim Snap müssen sich mindestens fünf Team A-Spieler an ihrer Scrimmage Line aufgestellt haben, von denen nicht weniger als drei Spieler von 50 bis 79 nummeriert sind. (Ausnahme: in einer Scrimmage Kick Formation darf sich Team A mit weniger als den genannten drei Spieler, die eine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen, legal aufstellen, solange die unter AFR 7.1.4.a)5. aufgeführten Bedingungen eingehalten werden) Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot. Für Live Ball Fouls die sich ereignen, wenn der Snap für ein Scrimmage Kick Spielzug (Fieldgoalversuche ausgenommen) beginnt: 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört (S19).
5.4 Zielgerichteter Angriff mit dem Helm
In Erweiterung zu AFR 9.1.3. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet mit dem Helm inklusive Helmgitter blocken oder tackeln, auch wenn der Spieler dabei nicht die Oberseite seines Helmes einsetzt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

5.5 Zielgerichteter Angriff gegen den Kopf-/Halsbereich eines Gegners

In Erweiterung zu AFR 9.1.4. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet gegen den Kopf oder Halsbereich angreifen, auch wenn der Gegner nicht die Definition eines verteidigungslosen Spielers erfüllt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

5.6 Erweiterte Beschränkung des Clippings

Abweichend von Regel AFR 9.1.5. ist Clipping grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

5.7 Erweiterte Beschränkung des Blockens unterhalb der Gürtellinie

Abweichend von Regel AFR 9.1.6. ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

5.8 Erweiterte Beschränkung für das Helfen des Ballträgers

Ergänzend zu AFR 9.3.2.b) darf kein Spieler des ballführenden Teams, den Ballträger vorwärts drücken, diesen anschieben oder in diesen hineinlaufen bei dem Versuch, den Ballträger in seiner Vorwärtsbewegung zu unterstützen. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Basic Spot (S44).

U16 Jugendlandesliga – Spielvariante 7-gegen-7

Grundlage für den Spielbetrieb der U16 Jugendlandesliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung. Erläuterungen und Fallbeispiele zu den nachfolgenden Regelmodifikationen können den Spielregeln der U15 / U13-Jugend entnommen werden.

1. Das Spielfeld

1.1 Abweichend von den Regeln beträgt die Spielfeldbreite 32 Meter. Eine andersfarbige Kennzeichnung der Seitenlinien wird empfohlen, wenn nachfolgend auf demselben Feld ein Spiel der Aktiven stattfindet. Die weiteren Maße des Spielfeldes, sowie der Team- und Coachingzonen bleiben unverändert.

2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler U16: 16 - 14 Jahre
Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige 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 15 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

4.1 Es wird in Turnierform gespielt: Die reine Spielzeit beträgt 20 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 10 Minuten, die hinsichtlich aller Regeln jeweils als Halbzeit gelten. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht 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 mit einem Abstand von einem 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.

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 ganz oder wenigstens teilweise innerhalb des Rahmens der Angriffsformation beim Snap aufgestellt haben. Alle Team B-Spieler, die diese beiden Anforderungen nicht gleichzeitig beim Snap erfüllen, sind Defense-Backfield Spieler.
5.5 Maximal zulässige Spieleranzahl

Gespielt wird mit nicht mehr als sieben Spielern pro Mannschaft. Alle Regelungen der AFR, welche die maximale Spieleranzahl betreffen, gelten entsprechend für sieben Spieler.

5.6 Anforderung an die Aufstellung von Team A beim Free Kick

Beim Free Kick müssen sich mindestens zwei Team A-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder von dem Punkt, an dem der Ball nach einem Touchback platziert wird (S19).

5.7 Anforderung an die Aufstellung von Team A an ihrer Scrimmage Line

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: in einer Scrimmage Kick Formation darf sich Team A mit weniger als den genannten drei Spieler, die eine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen, legal aufstellen, solange die unter AFR 7.1.4.a)5. aufgeführten Bedingungen eingehalten werden) Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot. Für Live Ball Fouls die sich ereignen, wenn der Snap für ein Scrimmage Kick Spielzug (Fieldgoalversuche ausgenommen) beginnt: 5 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört (S19).

5.8 Anforderung an die Aufstellung von Team A im Offense-Backfield

Mindestens zwei Offense-Backfield Spieler müssen sich beim Snap innerhalb des Rahmens der Angriffsformation befinden (Ausnahme: Team A hat sich in einer Scrimmage Kick Formation aufgestellt). Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).

5.9 Vorstoß von Defense Backfield-Spieler ins Offense Backfield

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. Um einen legalen Angriff im Sinne dieser Regel durchzuführen, muss dieser Defense Backfield-Spieler die neutrale Zone innerhalb des Rahmens der Angriffsformation überqueren. 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. Wird eine der vorgenannten Bedingungen verletzt, so liegt ein Foul vor, unabhängig davon, ob es zu einem physischen Kontakt kommt oder nicht. Defense Line-Spieler werden durch diese Regelung nicht eingeschränkt. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).

Kommentar: Die Regelung findet auch bei allen Scrimmage Kick Spielzügen Anwendung.
Beispiel 1: 4. und 10 von B's 40. Team A stellt sich in einer legalen Scrimmage Kick Formation für einen Punt auf. A-7 puntet den Ball und dieser rollt unberührt an B's 12 ins Seitenaus. Vor dem Snap hatte sich Defense Back B-9 außerhalb des Rahmens der Angriffsformation aufgestellt und war unmittelbar nach dem Snap, im erfolglosen Versuch den Kick abzublocken, über die Außenseite ins Offense Backfield vorgedrungen. **Regelung**: Illegaler Blitz. 5-Meterstrafe vom Previous Spot, wenn Team A die Strafe akzeptiert ergibt sich: 4. und 5 von B's 35. Die Strafe kann nicht nach den Prinzipien des Postscrimmage Kick Enforcement (Regel 10.2.3.) durchgeführt werden, da sich das Foul per Definition zeitlich vor dem Scrimmage Kick ereignet. Die Entscheidung wäre bei einem Fieldgoalversuch (auch während eines Try
Downs) sinngemäß dieselbe.

5.10 Zielgerichteter Angriff mit dem Helm

In Erweiterung zu AFR 9.1.3. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet mit dem Helm inklusive Helmgitter blocken oder tackeln, auch wenn der Spieler dabei nicht die Oberseite seines Helmes einsetzt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

5.11 Zielgerichteter Angriff gegen den Kopf-/Halsbereich eines Gegners

In Erweiterung zu AFR 9.1.4. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet gegen den Kopf oder Halsbereich angreifen, auch wenn der Gegner nicht die Definition eines verteidigungslosen Spielers erfüllt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter Regel 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

5.12 Erweiterte Beschränkung des Clippings

Abweichend von Regel AFR 9.1.5. ist Clipping grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

5.13 Erweiterte Beschränkung des Blockens unterhalb der Gürtellinie Abweichend von Regel AFR 9.1.6. ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

5.14 Erweiterte Beschränkung für das Helfen des Ballträgers

Ergänzend zu AFR 9.3.2.b) darf kein Spieler des ballführenden Teams, den Ballträger vorwärts drücken, diesen anschieben oder in diesen hineinlaufen bei dem Versuch, den Ballträger in seiner Vorwärts-bewegung zu unterstützen. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Basic Spot (S44).

U13 Jugendoberliga – Spielvariante 7-gegen-7

Grundlage für den Spielbetrieb der U13 Jugendoberliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung. Erläuterungen zu den Regelmodifikationen können den Kommentaren und Fallbeispiele entnommen werden.

1. Das Spielfeld

1.2 Abweichend von den AFR beträgt die Spielfeldbreite 32 Meter. Eine andersfarbige Kennzeichnung der Seitenlinien wird empfohlen, wenn nachfolgend auf demselben Feld ein Spiel der Aktiven stattfindet. Die weiteren Maße des Spielfeldes, sowie der Team- und Coachingzonen bleiben unverändert.

2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler U13: 13 - 11 Jahre
Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige 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 15 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

4.1 Es wird in Turnierform gespielt: Die reine Spielzeit beträgt 20 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 10 Minuten, die hinsichtlich aller Regeln jeweils als Halbzeit gelten. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht auf zwei Timeouts während jeder Halbzeit.
4.2 Es wird im Ligamodus gespielt: Die reine Spielzeit beträgt 32 Minuten, geteilt in vier Perioden zu 8 Minuten, zwei Perioden bilden eine Halbzeit. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht 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 mit einem Abstand von einem 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 ganz oder wenigstens teilweise innerhalb des Rahmens der Angriffsformation beim Snap

aufgestellt haben. Alle Team B-Spieler, die diese beiden Anforderungen nicht gleichzeitig beim Snap erfüllen, sind Defense-Backfield Spieler.

5.5 Maximal zulässige Spieleranzahl

Gespielt wird mit nicht mehr als sieben Spielern pro Mannschaft. Alle Regelungen der AFR, welche die maximale Spieleranzahl betreffen, gelten entsprechend für sieben Spieler (Ausnahme: Für Spielzüge, in denen ein Free Kick oder ein legaler Scrimmage Kick durchgeführt wird, gelten die unter den Punkten 5.14 und 5.15 aufgeführten Beschränkungen der Spieleranzahl).

5.6 Anforderung an die Aufstellung von Team A an ihrer Scrimmage Line

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).

Kommentar: Es dürfen sich mehr als vier Team A-Spieler an ihrer Scrimmage Line aufstellen. Berechtigt einen Vorwärtspass zu fangen ist der eine Spieler bzw. sind die zwei Spieler, die sich legal am Ende ihrer Scrimmage Line aufgestellt haben und über die entsprechende Trikotnummer verfügen. Bei Scrimmage Kick Spielzügen ist diese Regelung natürlich hinfällig.

Beispiel 1: Team A stellt sich an seiner Scrimmage Line von links nach rechts wie folgt auf: A-50, A-60, A-70, A-80. Die übrigen Team A-Spieler stellen sich im Offense-Backfield auf. **Regelung:** Legale Formation. A-80 ist ein berechtigter Receiver. A-50 steht legal am Ende der Linie, ist aber kein berechtigter Receiver, da er nicht über eine passempfangsberechtigte Trikotnummer verfügt.

Beispiel 2: Team A stellt sich an seiner Scrimmage Line von links nach rechts wie folgt auf: A-90, A-50, A-60, A-70, A-80. Die übrigen Team A-Spieler stellen sich im Offense-Backfield auf. **Regelung:** Legale Formation. A-80 und A-90 sind beide berechtigte Receiver.

Beispiel 3: Team A stellt sich an seiner Scrimmage Line von links nach rechts wie folgt auf: A-90, A-60, A-70, A-80. Die übrigen Team A-Spieler stellen sich im Offense-Backfield auf. **Regelung:** Beim Snap Foul wegen illegaler Formation. A-80 und A-90 sind zwar beide berechtigte Receiver, aber es befinden sich nur zwei Spieler (A-60, A-70) mit unberechtigter Nummer an der Scrimmage Line von Team A.

5.7 Anforderung an die Aufstellung von Team A im Offense-Backfield

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).

Kommentar: Diese Regelung dient dem Schutz des Quarterbacks. Dieser soll bei einem Durchbruch der Verteidigung nach dem Snap zumindest theoretisch die Unterstützung eines Mitspielers im Offense-Backfield erhalten können. Der genannte zweite Backfield-Spieler ist jedoch nicht in seiner Bewegung vor (Spieler in Motion) oder nach dem Snap eingeschränkt.

5.8 Vorstoß von Defense Backfield-Spieler ins Offense Backfield

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. Um einen legalen Angriff im Sinne dieser Regel durchzuführen, muss dieser Defense Backfield-Spieler die neutrale Zone innerhalb des Rahmens der Angriffsformation überqueren. 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. Wird eine der vorgenannten Bedingungen verletzt, so liegt ein Foul vor, unabhängig davon, ob es zu einem physischen Kontakt kommt oder nicht. Defense Line-Spieler werden durch diese Regelung nicht eingeschränkt (Ausnahme: bei einem Scrimmage Kick Spielzug darf kein Team BSpieler in die neutrale Zone eindringen oder diese überqueren). Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot (S19).

Beispiel 1: 1. und 10 von A`s 20. Linebacker B-50 läuft von A`s 28-Meterlinie auf die neutrale Zone zu und versucht den Snap zu timen. Als der Snap erfolgt befindet er sich in der Vorwärtsbewegung an A`s 21-Meterlinie. B-50 bricht sofort zwischen Center und Guard ins Offense Backfield durch und tackelt den Quarterback an A`s 17-Meterlinie. **Regelung:** Illegaler Blitz. Es ist nicht ausreichend, dass sich B-50 beim Snap innerhalb von 2-Meter zu seiner Scrimmage Line befunden hat. Um einen legalen Angriff im Sinne dieser Regel durchzuführen, muss sich der Spieler beim Snap innerhalb dieser Zone aufgestellt haben. Der hier erfolgte Blitz mit langem Anlauf ist ein Foul.

Beispiel 2: 3. und 1 von A`s 24. Die Linebacker B-50 und B-55 haben sich beide vor dem Snap an A`s 25-Meterlinie aufgestellt und geben durch ihre Körpersprache zu verstehen, dass sie beide nach dem Snap in Richtung der neutralen Zone laufen werden. Als der Snap erfolgt bricht B-50 sofort zwischen Center und Guard ins Offense Backfield durch und tackelt den Quarterback an A`s 23-Meterlinie. B-55 geht einen Schritt nach vorne, dringt aber nicht in die neutrale Zone ein. **Regelung:** Kein Foul. Es muss Team B zugestanden werden, sich entsprechend der Spielsituation aufzustellen. Die Tatsache, dass zwei Spieler einen legalen Blitz durchführen könnten, ist nicht ausreichend für ein Foul im Sinne dieser Regel.

Beispiel 3: 3. und 1 von A`s 24. Defense End B-77 hat sich an seiner Scrimmage Line gegenüber dem Offense Guard aufgestellt. Auf dieser Seite der Formation befindet sich kein weiterer Offense Spieler. Als der Snap erfolgt, blockt B-77 den Offense Guard nach innen und umläuft dessen Außenschulter. B-77 dringt sofort ins Offense Backfield vor und tackelt den Quarterback an A`s 22-Meterlinie. **Regelung:** Kein Foul. Die Regel hinsichtlich einem illegalen Blitz finden für Defense Line-Spieler keine Anwendung.

Beispiel 4: 2. und 4 von A`s 34. Defense Back B-50 hat sich direkt hinter dem Defense End B-77 aufgestellt, wobei sich B-77 an seiner Scrimmage Line direkt gegenüber dem Offense Guard befindet. Auf dieser Seite der Formation befindet sich kein weiterer Offense Spieler. Als der Snap erfolgt, blockt B-77 den Offense Guard nach innen und B-50 umläuft in einer bogenförmigen Bewegung dessen Außenschulter und dringt sofort ins Offense Backfield vor. B-50 tackelt den Quarterback an A`s 32-Meterlinie. **Regelung:** Illegaler Blitz, da B-50 bei seinem unmittelbaren Vorstoß die neutrale Zone nicht innerhalb des Rahmens der Angriffsformation überquert hat.

Beispiel 5: 2. und 4 von A`s 34. Defense Back B-50 hat sich direkt hinter dem Defense End B-77 aufgestellt, wobei sich B-77 an seiner Scrimmage Line direkt gegenüber dem Offense Guard befindet. Auf dieser Seite der Formation befindet sich kein weiterer Offense Spieler. Als der Snap erfolgt, hält B-50 zunächst seine Position und liest den Spielzug. Als er erkennt, dass der Quarterback den Ball behält und über die Seite advancen will, dringt er über die Außenseite ins Offense Backfield vor und tackelt den Quarterback an A`s 32-Meterlinie. **Regelung:** Kein Foul, da es sich nicht um einen unmittelbaren Vorstoß nach dem Snap handelt. Es muss Team B der Versuch zugestanden werden, auf die Spielsituation zu reagieren und den Spielzug im Offense-Backfield zu stoppen.

Kommentar: Bedingt durch die geringe Spieleranzahl ist die Offense-Formation deutlich schmäler. Ein Angriff der Defense über die Außenseite der Formation würde gerade bei Passspielzügen den Quarterback zu schnell unter Druck setzen. Außerdem besteht hierbei die Gefahr eines unerwünschten „Blindside Hits“ mit relativ hoher Laufgeschwindigkeit des Tacklers. Daher ist der „Blitz“ direkt nach dem Snap nur von einem Defense Backfield-Spieler ohne Anlauf und nur durch die Mitte erlaubt, wo er vom Quarterback mit hoher Wahrscheinlichkeit optisch wahrgenommen werden kann.

5.9 Zielgerichteter Angriff mit dem Helm

In Erweiterung zu AFR 9.1.3. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet mit dem Helm inklusive Helmgitter blocken oder tackeln, auch wenn der Spieler dabei nicht die Oberseite seines Helmes einsetzt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter AFR 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

Kommentar: Der Helm inklusive Helmgitter, Kinnriemen und Zahnschutz hat nur einen einzigen Zweck: Er dient dem Schutz des Spielers! Keinem Spieler ist es daher erlaubt den Helm zielgerichtet (siehe Anmerkung 1 zu AFR 9.1.3. und 9.1.4.) zum Blocken oder zum Tackling einzusetzen. Natürlich gibt es in nahezu jedem Spielzug beiläufige, geringfügige Kontakte mit dem Helm, und derartige Kontakte sind ausdrücklich kein Foul (gäbe es sie gar nicht, dann müssten die Spieler keine Helme tragen). Aber allen Spielern, Coaches und Schiedsrichtern muss klar sein: Der Helm ist keine zulässige Waffe um einen Gegner mit unnötiger Härte anzugreifen und einzuschüchtern – nur diese Angriffe werden durch die Regelerweiterung unter Strafe gestellt. Wichtig: Ein Verstoß gegen die obenstehende, erweiterte Regel ist kein illegaler Helmkontakt gemäß AFR 9.1.3., dies bedeutet, die Disqualifikation des Verursachers ist ein möglicher, aber kein zwingender Bestandteil der Strafe. Die Schiedsrichter treffen diese Entscheidung aufgrund der bekannten AFR 2.10.1. (Definition für „schweres persönliches Foul“). Liegen hingegen alle Indizien für ein Foul gemäß AFR 9.1.3.vor, so wird auch die Strafe inklusive zwingender Disqualifikation gemäß AFR 9.1.3. ausgesprochen.

5.10 Zielgerichteter Angriff gegen den Kopf-/Halsbereich eines Gegners
In Erweiterung zu AFR 9.1.4. darf kein Spieler einen Gegner zielgerichtet gegen den Kopf oder Halsbereich angreifen, auch wenn der Gegner nicht die Definition eines verteidigungslosen Spielers erfüllt. Strafe: Persönliches Foul, 15 Meter (S38). Es gelten die unter AFR 9.1. aufgeführten Prinzipien der Strafdurchführung für persönliche Fouls. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden (S47).

Kommentar: Speziell im Jugendspielbetrieb soll jeder Spieler vor Angriffen gegen den Kopf- und Halsbereich geschützt werden. Natürlich kommt es beim Blocken oder beim Tackling nicht selten zu beiläufigen, geringfügigen Kontakten gegen den Kopf- und Halsbereich des Gegners, und derartige Kontakte sind ausdrücklich kein Foul. Aber allen Spielern, Coaches und Schiedsrichtern muss klar sein: Der gezielte, mit unnötiger Härte ausgeführte Angriff gegen den Kopf- und Halsbereich, gleich mit welchem Körperteil der verursachende Spieler diesen durchführt, gefährdet den Gegner und kann daher nicht toleriert werden. Dem Sicherheitsgedanken folgend, gilt dies auch dann, wenn der Gegner gemäß Definition nicht verteidigungslos ist – nur diese Angriffe werden durch die Regelerweiterung unter Strafe gestellt.
Wichtig: Ein Verstoß gegen die obenstehende, erweiterte Regel ist kein illegaler Helmkontakt gemäß AFR 9.1.4., dies bedeutet, die Disqualifikation des Verursachers ist ein möglicher, aber kein zwingender Bestandteil der Strafe. Die Schiedsrichter treffen diese Entscheidung aufgrund der bekannten AFR 2.10.1. (Definition für „schweres persönliches Foul“). Liegen hingegen alle Indizien für ein Foul gemäß AFR 9.1.4. vor, so wird auch die Strafe inklusive zwingender Disqualifikation gemäß AFR 9.1.4. ausgesprochen.

5.11 Erweiterte Beschränkung des Clippings
Abweichend von AFR 9.1.5. ist Clipping grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

Kommentar: Aus Sicherheitsgründen ist Clipping unerwünscht und wird grundsätzlich als Foul geahndet. Als Ausnahme ist es einzig beim Tackling eines Runners zulässig.

5.12 Erweiterte Beschränkung des Blockens unterhalb der Gürtellinie
Abweichend von AFR 9.1.6. ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie grundsätzlich verboten (Ausnahme: gegen einen Runner).

Kommentar: Aus Sicherheitsgründen ist das Blocken unterhalb der Gürtellinie unerwünscht und wird grundsätzlich als Foul geahndet. Als Ausnahme ist es einzig beim Tackling eines Runners zulässig.

5.13.1 Erweiterte Beschränkung für das Helfen des Ballträgers
Ergänzend zu AFR 9.3.2.b) darf kein Spieler des ballführenden Teams, den Ballträger vorwärts drücken, diesen anschieben oder in diesen hineinlaufen bei dem Versuch, den Ballträger in seiner Vorwärtsbewegung zu unterstützen. Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Basic Spot (S44).

Kommentar: Um die Sicherheit für die Athleten zu erhöhen, erfolgt eine Rückbesinnung auf die bis zum Jahr 2013 gültige Regelung des Standardregelwerks. In allen Spielklassen, in denen das Blocken unterhalb der Gürtellinie durch Team B-Spieler grundsätzlich nicht erlaubt ist, soll Team A nicht den Ballträger schieben dürfen. Es ist mehrfach im Spielbetrieb aufgetreten, dass der Ballträger bei kurzen Distanzen oder bei einem Try Down im Pulk in die Endzone geschoben wurde und dies durch die Verteidigung mit regelkonformem Einsatz, de facto nicht verhindert werden kann. Diese Änderung soll für mehr Chancengleichheit sorgen und eine übermäßige Pulkbildung, und damit gefährliche Situationen, vermeiden helfen. Selbstverständlich gilt diese Regelung jederzeit und überall auf dem Feld, und ist nicht auf Goallinesituationen beschränkt.

Beispiel 1: 3. und Goal von B's 3. Unmittelbar nachdem der Hand-zu-Hand-Snap an Quarterback A-10 übergeben wurde, versucht A-10 im „Windschatten" der vorwärtsdrängenden Offense Line-Spieler Raumgewinn zu erzielen. Während mehrere Defense Spieler versuchen den gegnerischen Pulk aufzuhalten, läuft Back A-22 von hinten an A-10 heran und schiebt den Ballträger von B's 2 bis über Team B's Goalline. **Regelung**: Dies ist eine unzulässige Unterstützung des Ballträgers durch A-22, der Touchdown wird nicht anerkannt. 5-Meterstrafe vom Punkt des Fouls, 3. und Goal von B's 7.

5.14 Free Kicks

5.14.1 Maximal zulässige Spieleranzahl bei Free Kicks
Abweichend von den AFR wird der Free Kick von einem Team A-Spieler durchgeführt. Es ist zulässig, dass sich ein zweiter Team A-Spieler ausschließlich in der Funktion eines Holders auf dem Spielfeld befindet. Für Team B dürfen sich bis zu drei Spieler auf dem Feld befinden.

Kommentar: Da der Free Kick von Team B nicht zurückgetragen werden darf, führt in der Regel der Kicker alleine den Free Kick durch. Beispielsweise bei starkem Wind kann sich der Kicker von einem Ballhalter unterstützen lassen.

5.14.2 Unzulässiger Kontakt bei Free Kick Spielzügen
Abweichend von den AFR ist es allen Spielern während eines Free Kick Spielzugs verboten, einen Gegner zu blocken oder zu foulen. 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).

Kommentar: Wie in der Einleitung ausführlich dargestellt, werden unter dem Sicherheitsaspekt die Kickspielzüge ohne Blocks und Tackling durchgeführt. Beiden Teams ist es bei einem Free Kick Spielzug untersagt, Kontakt zum Gegner herzustellen.

5.14.3 Unzulässige Ballberührung von Team A bei Free Kick Spielzügen
Abweichend von den AFR ist ein Team A-Spieler zu keinem Zeitpunkt berechtigt, einen Free Kick zu berühren. Jede Berührung eines Free Kicks durch einen 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 Live Ball Fouls heben dieses Privileg auf.

Kommentar: Das kickende Team kann nach einem Free Kick nie in Ballbesitz kommen. Dies gilt auch nachdem ein Team B-Spieler den Free Kick berührt hat. Die Möglichkeit eines sogenannten Onside-Kicks ist nicht gegeben.

5.14.4 Fangen oder Recovern eines Free Kicks durch Team B
Abweichend von den AFR wird der Ball bei einem Free Kick Spielzug dead, wenn er von einem Team B-Spieler gefangen oder recovert wird. Wird der Ball recovert, 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 vom 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 recovert oder gefangen, so gehört der Ball zu Team B am Punkt der ersten Ballberührung.

Kommentar: Es wird kein Kick-Return gespielt, der Ball wird nach der Inbesitznahme dead. Team B hat den „5-Meterbonus“ als Anreiz den Kick zu fangen. Unter „Fangen“ im Sinne der Regel versteht sich die Inbesitznahme, wobei der Kick zuvor nicht den Boden berührt hat. Hat der Kick den Boden berührt und wird von einem Spieler in Besitz genommen, ist dies ein „Recovern“, auch wenn der Ball vom Boden wieder in die Luft geprallt sein sollte. Ein „Muff“ im Sinne der Regel ist der erfolglose Versuch des Fangens oder Recoverns wobei der Ball durch den Spieler berührt wurde.
Beispiel 1: Der Free Kick von Team A wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie gefangen (d.h. der Ball hat nicht den Boden berührt). **Regelung**: Team B erhält den 5-Meterbonus und startet seine Serie an B`s 35-Meterlinie.
Beispiel 2: Der Free Kick von Team A prallt an B`s 34-Meterlinie auf den Boden und wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie recovert. **Regelung**: Kein Fangen, kein 5-Meterbonus. Team B startet seine Serie an B`s 30-Meterlinie.

Beispiel 3: Der Free Kick von Team A wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie gemufft und der Spieler B-70 fängt oder recovert den Ball an B`s 25-Meterlinie. **Regelung**: In beiden Fällen startet Team B seine Serie an B`s 25-Meterlinie, dem Punkt, an dem der Ball von B-70 gefangen oder recovert wurde. Kein 5-Meterbonus für ein Fangen des Kicks durch den zweiten Spieler.

Beispiel 4: Der Free Kick von Team A wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie gemufft und der Spieler B-70 fängt oder recovert den Ball an B`s 33-Meterlinie. **Regelung**: In beiden Fällen startet Team Bseine Serie an B`s 30-Meterlinie, dem Punkt, an dem der Ball zuerst von B-90 berührt wurde. Kein 5-Meterbonus für ein Fangen des Kicks durch den zweiten Spieler.

Beispiel 5: Der Free Kick von Team A wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie gemufft und prallt von seinen Händen in die Luft. B-90 geht drei Schritte zurück und vervollständigt das Fangen im zweiten Anlauf an B`s 28-Meterlinie. **Regelung**: Team B erhält den 5-Meterbonus vom Punkt des Fangens und startet seine Serie an B`s 33-Meterlinie.
Beispiel 6: Der Free Kick von Team A wird von dem Spieler B-90 an B`s 30-Meterlinie gemufft und der Ball fällt zu Boden. B-90 geht drei Schritte zurück und recovert den Ball an B`s 28-Meterlinie. **Regelung**: Kein 5-Meterbonus. Team B startet seine Serie an B`s 28-Meterlinie, dem Punkt der Recovery.

Kommentar: Da es spezielle Regelungen zu Spieleranzahl, Kontakte zum Gegner, etc. gibt, ist die Durchführung eines Scrimmage Kicks aus einer „regulären“ Offense-Formation nicht gestattet.
Beispiel 1: 4. und 1 von A`s 45. Beide Teams lösen ihr Huddle mit jeweils sieben Spielern auf und Team A stellt sich in einer Shotgun-Formation auf. Der Ball wird zu A-10 gesnappt und dieser puntet den Ball, der an B`s 15 ins Seitenaus rollt. **Regelung:** Illegaler Scrimmage Kick von Team A, die Schiedsrichter sollen abpfeifen sobald der Kick durchgeführt wurde. Kein Auswechselfehler von Team B, da zeitgleich Team A die zulässige Spieleranzahl für einen Scrimmage Kick überschritten hatte. Nach der Strafdurchführung spielt Team B einen 1. und 10 von A`s 40.

5.15.2 Anforderungen an Auswechslungen in Scrimmage Kick Situationen

Reduziert Team A seine Spieleranzahl während einer Downserie oder vor einem Try Down, um danach offensichtlich einen Scrimmage Kick durchzuführen, so muss Team B die Gelegenheit gegeben werden, seine Spieleranzahl dieser Situation anzupassen. Dasselbe gilt entsprechend, wenn Team A seine Spieleranzahl, die zunächst einen Scrimmage Kick vermuten lässt, soweit erhöht, dass danach kein Scrimmage Kick mehr zu erwarten ist. Wenn der Ball bereits für spielbereit erklärt wurde, dürfen die Schiedsrichter das Snappen des Balles nicht zulassen, bis Team B spielbereit ist. Team B muss sofort reagieren und beginnen seine Spieleranzahl anzupassen. Ausgewechselte Spieler müssen zügig das Feld verlassen und sich in ihre jeweilige Teamzone begeben. Eingewechselte Spieler müssen zügig ihre Spielbereitschaft herstellen, indem sie die vorgeschriebene Ausrüstung vollständig tragen und eine Position in einer Formation oder einem Huddle einnehmen. Strafe: Dead Ball Foul, 5 Meter vom Succeeding Spot (S21). Spielverzögerung von Team A, wenn Team A den Snap durchführt bevor Team B spielbereit ist, oder wenn die Playclock abgelaufen ist, bevor der Ball ins Spiel gebracht wird. Spielverzögerung von Team B, wenn Team B seine Auswechslungen nicht sofort einleitet, diese nicht zügig durchführt oder die Spielbereitschaft nicht zügig wiederherstellt und dadurch ein legaler Snap von Team A verhindert wird. (Ausnahme: Wenn kein ungerechtfertigter Zeitvorteil hinsichtlich der verbleibenden Spielzeit entsteht, kann der Referee bei den Auswechslungen im Zusammenhang mit einer Scrimmage Kick Situation nach eigenem Ermessen den 25-Sekunden Countdown verlängern und auf eine Strafe wegen Spielverzögerung gegen eines der beiden Teams verzichten.)

Kommentar: Bei einem Try Down kann Team A versuchen mit einem Scrimmage Kick einen Punkt zu erzielen oder mit der kompletten Offense den Versuch unternehmen zwei Punkte zu erreichen. Team B muss zwingend die Möglichkeit erhalten, die Spieleranzahl entsprechend anzupassen. Dies gilt ebenso wenn Team A zunächst die Punt- oder Fieldgoal-Unit auf dem Feld hat und zu einer „regulären“ Offense zurückwechselt. Solange dabei keines der beiden Teams offensichtlich versucht, eine gegnerische Bestrafung zu provozieren oder „Zeit-zu-schinden“ sollen die Schiedsrichter eine geringfügige Überziehung des 25-Sekunden Countdown nicht ahnden.

Beispiel 1: Bei einem Try Down erzielt Team A mit seiner regulären Offense einen 2-Punkte-Touchdown, der allerdings durch ein akzeptiertes Team A Live Ball Foul annulliert wird. Nach der Strafdurchführung schickt Team A nun Snapper, Holder und Kicker auf das Spielfeld um bei der Wiederholung des Try Downs mit einem Fieldgoal einen Punkt zu erzielen. **Regelung:** Legal, allerdings darf Team A den Snap erst dann durchführen, wenn Team B entsprechend der neuen Spielsituation ausgewechselt hat und spielbereit ist. Da beim Try Down keine Spielzeit läuft, kann kein ungerechtfertigter Zeitvorteil entstehen. Der Referee kann den 25-Sekunden Countdown verlängern, wenn es bei den Auswechslungen zu Verzögerungen kommen sollte.

Beispiel 2: 4. und Goal von B`s 2. Team A wechselt aus und schickt Snapper, Holder und Kicker auf das Feld um offensichtlich einen Fieldgoalversuch zu unternehmen. Team B reduziert seine Spieleranzahl entsprechend. Bevor der Ball jedoch gesnappt wird, beantragt Team A ein Timeout. Nach Ablauf des Timeouts ergänzt Team A seine Spieleranzahl wieder auf sieben Spieler, um mit einer „regulären“ Offense einen Touchdown zu erzielen. **Regelung:** Legal, allerdings darf Team A den Snap erst dann durchführen wenn Team B seine Spieleranzahl der neuen Spielsituation angepasst hat und spielbereit ist. Da nach dem Timeout die Spielzeit erst mit dem Snap startet, kann kein ungerechtfertigter Zeitvorteil entstehen. Der Referee kann den 25-Sekunden Countdown verlängern, wenn es bei den Einwechslungen zu Verzögerungen kommen sollte.

Beispiel 3: 4. und 2 von A`s 40. Beide Teams lösen ihr Huddle mit jeweils sieben Spielern auf. Als sich Team A aufstellt, ruft Back A-99 ein Signal und fünf Team A-Spieler, außer dem Snapper und A-99 selbst, sprinten- sofort vom Feld in ihre Teamzone. Bevor Team B reagieren kann, wird der Ball schnell gesnappt und A-99
puntet den Ball, der an B`s 30 ins Seitenaus rollt. Danach reklamieren Spieler und Coaches von Team A, dass Team B zu viele Spieler bei einem Scrimmage Kick auf dem Feld gehabt hat. **Regelung:** Spielverzögerung von Team A, da der Snap durchgeführt wurde, bevor Team B auswechseln konnte. Dies ist ein Dead Ball Foul vor dem Snap, die 5 Meterstrafe wird von A`s 40 geahndet. Team B kann in dieser Situation nicht in Teamballbesitz kommen.

Beispiel 4: 4. und 7 von B`s 12. Bei 17 Sekunden verbleibender Spielzeit und laufender Gameclock in der letzten Spielperiode, wechselt Team A aus und schickt Snapper, Holder und Kicker auf das Feld, um bei unentschiedenem Punktestand einen Fieldgoalversuch zu unternehmen. Von Team B laufen zunächst drei, und mit etwas Verzögerung zwei weitere Spieler vergleichsweise langsam vom Feld. Ein Ersatzspieler betritt das Feld zögerlich und hat offensichtlich Schwierigkeiten seinen Helm zu schließen und ist daher nicht spielbereit. Bevor Team B die Spielbereitschaft wieder hergestellt hat, läuft die Spielzeit aus. **Regelung:** Spielverzögerung von Team B, da Team B seine Auswechslungen nicht in einem akzeptablen Zeitrahmen durchführte, und so einen regelkonformen Snap von Team A verhindert hat. Auch wenn das Vergehen formal ein Dead Ball Foul vor dem Snap darstellt, so muss trotzdem in dieser speziellen Situation nach der Strafdurchführung die Spielperiode um einen Down ohne Zeit verlängert werden.

5.15.3 Verzögerte Durchführung eines Scrimmage Kicks
Wird ein Scrimmage Kick, mit dem offensichtlichen Versuch sich einen ungerechtfertigten Zeitvorteil zu verschaffen, nicht innerhalb von fünf Sekunden nach dem Snap durchgeführt, so wird der Ball dead und gehört zum Receiving Team am Previous Spot (Ausnahme: für einen Scrimmage Kick während eines Try Downs findet diese Regel keine Anwendung).

Kommentar: Bei der Anwendung der 5-Sekundenregel ist Ermessensspielraum gegeben. Der Referee soll diesen Zeitraum beispielsweise nach einem ungenauen Snap verlängern, wenn durch die geringfügig verzögerte Ausführung eines Scrimmage Kicks kein ungerechtfertigter Zeitvorteil für eines der beiden Teams entsteht. Die Regel muss jedoch zur Anwendung kommen, wenn Team A (speziell gegen Ende einer Halbzeit) durch die extrem langsame Ausführung eines Scrimmage Kicks versucht, sich einen ungerechtfertigten Zeitvorteil zu verschaffen. Bei einem Try Down läuft die Spielzeituhr nicht, daher ist die Anwendung dieser Regelung bei Try Downs hinfällig.

Beispiel 1: Der Holder mufft bei einem Fieldgoal-Versuch aus einer Downserie den Longsnap und muss seine Position verlassen um den Ball zu recovern. Als er den Ball auf das Kicking Tee setzt und dieser danach erfolgreich durch die Goalpost gekickt wird, sind mehr als 5 Sekunden Zeit nach dem Snap verstrichen. **Regelung:** Dies ist kein Versuch, sich einen ungerechtfertigten Zeitvorteil zu verschaffen. Das Fieldgoal zählt und Team A erhält drei Punkte.

Beispiel 2: Bei drei Minuten verbleibender Spielzeit in der letzten Spielperiode stellt sich Team A zu einem Punt auf. Der Kicker erhält den Longsnap, bricht seinen Bewegungsablauf zum punten aber mehrfach ab und behält den Ball in seinen Händen. **Regelung:** Kein Foul, jedoch versucht Team A ungerechtfertigt möglichst viel Spielzeit zu verbrauchen. Wenn mehr als 5 Sekunden Zeit nach dem Snap verstrichen sind, wird der Ball dead und gehört zu Team B am Previous Spot.

5.15.4 Verletzung der neutralen Zone bei Scrimmage Kick Spielzügen
Abweichend von den AFR darf kein Spieler während eines Scrimmage Kick Spielzugs in die neutrale Zone eindringen oder diese überqueren (Ausnahme: der Snapper darf sich in der neutralen Zone befinden). Strafe: 5 Meter vom Previous Spot (S18).

5.15.5 Unzulässiger Kontakt bei Scrimmage Kick Spielzügen
Abweichend von den AFR ist es allen Spielern während eines Scrimmage Kick Spielzugs verboten, einen Gegner zu blocken oder zu foulen. 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).

Kommentar: Wie in der Einleitung ausführlich dargestellt, werden unter dem Sicherheitsaspekt die Kickspielzüge ohne Blocks und Tackling durchgeführt. Beiden Teams ist es bei einem Scrimmage Spielzug untersagt, Kontakt zum Gegner herzustellen.

5.15.6 Unzulässige Ballberührung von Team A bei Scrimmage Kick Spielzügen
Abweichend von den AFR ist ein Team A-Spieler zu keinem Zeitpunkt berechtigt, einen Scrimmage Kick zu berühren. Jede Berührung eines Scrimmage Kicks durch einen 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 Live Ball Fouls heben dieses Privileg auf.

Kommentar: Das kickende Team kann nach einem Scrimmage Kick Spielzug grundsätzlich nicht wieder in Ballbesitz kommen. Dies gilt auch nachdem ein Team B-Spieler den Scrimmage Kick berührt hat. Einzige Ausnahme hierzu ist, wenn eine Strafe vom Previous Spot durchgeführt wird bzw. sich aufhebende Live Ball Fouls ereignen und somit der Down wiederholt wird.

5.15.7 Fangen oder Recovern eines Scrimmage Kicks durch Team B

Abweichend von den AFR wird der Ball bei einem Scrimmage Kick Spielzug dead, wenn er von einem Team B-Spieler gefangen oder recovert wird. Wird der Ball recovert, 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 vom 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 recovert oder gefangen, so gehört der Ball zu Team B am Punkt der ersten Ballberührung.

Kommentar: Die unter 5.14 aufgeführten Beispiele hinsichtlich „5-Meterbonus“ gelten gleichermaßen beim Fangen oder Recovern eines Punts. Das Fangen oder Recovern eines missglückten Fieldgoal-Versuchs ist durchaus legal, aber nur selten sinnvoll. Da kein Kick-Return gespielt wird, handelt sich Team B dabei in nahezu allen Fällen eine schlechtere Feldposition ein. Es ist im Übrigen bei Scrimmage Kicks zulässig, dass ein oder mehrere Team B-Spieler an ihrer Scrimmage Line hochspringen, um einen eventuell flachen Kick abzublocken. Sie müssen jedoch dafür Sorge tragen, dass sie dabei nicht in die neutrale Zone eindringen und keinen Kontakt zum Snapper herstellen.

Beispiel 1: Der Team A Fieldgoal-Versuch von B`s 23-Meterlinie gerät zu kurz und rollt an B`s 5-Meterlinie aus und kommt zur Ruhe. Kein Spieler versucht den Ball in Besitz zu nehmen. **Regelung**: Team B startet seine Serie an B`s 23-Meterlinie.

Beispiel 2: Der Team A Fieldgoal-Versuch von B`s 23-Meterlinie gerät zu kurz und rollt an B`s 5-Meterlinie. Dort wird der Ball von dem Spieler B-90 recovert. **Regelung**: Team B startet seine Serie an B`s 5-Meterlinie.

Beispiel 3: Der Team A Fieldgoal-Versuch von B`s 23-Meterlinie gerät zu kurz. Der Kick wird von dem Spieler B-90 in B`s Endzone gefangen. **Regelung**: Zuerkennung eines Touchbacks und 5-Meterbonus für das erfolgreiche Fangen. Team B startet seine Serie an B`s 25-Meterlinie.

Beispiel 4: Der Team A Fieldgoal-Versuch von B`s 23-Meterlinie gerät zu kurz. Der Kick wird von dem Spieler B-90 in B`s Endzone gemufft und fällt zu Boden. B-90 recovert anschließend den Ball in B`s Endzone. **Regelung**: Zuerkennung eines Touchbacks, kein 5-Meterbonus. Team B startet seine Serie an B`s 20-Meterlinie.

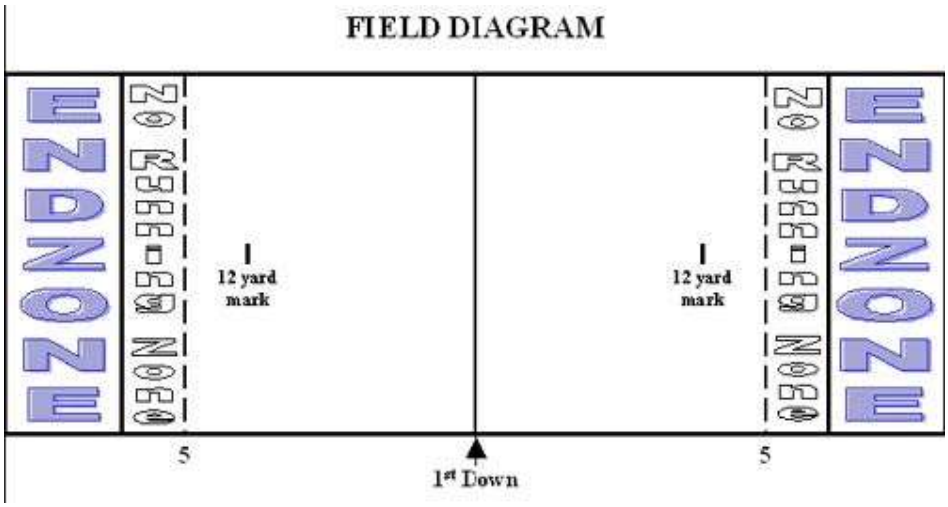
Beispiel 5: Der Team A Fieldgoal-Versuch von B`s 26-Meterlinie ist erfolgreich. Spieler B-90 ist nahe seiner Scrimmage Line hochgesprungen im vergeblichen Versuch den Kick abzublocken. Sein Schwung trägt B-90 in die neutrale Zone und bei der Landung stellt er Kontakt zum Snapper A-69 her, der seine Position nach dem Snap nicht verändert hatte. **Regelung**: Persönliches Foul. Team A kann nach Ablehnung der Strafe die Punkte für das Fieldgoal behalten oder auf das Fieldgoal verzichten und nach Durchführung der Strafe einen neuen ersten Versuch von B`s 13-Meterlinie spielen.

U13 Jugendlandesliga – Spielvariante 5-gegen-5

Grundlage für den Spielbetrieb der U13 Jugendlandesliga sind die aktuellen deutschen Regeln „American Football - Regeln und Interpretationen" und die Bestimmungen der jeweils gültigen Bundesspielordnung. Abänderungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert, die von den zuständigen Organen des American Football Verbandes Hessen e.V. beschlossen wurden. Alle nachfolgenden Angaben zu Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Bundesspielordnung des American Football Verband Deutschland e.V. (nachfolgend: BSO) in seiner jeweils gültigen Fassung. Alle nachfolgenden Angaben zu Spielregeln beziehen sich auf das deutsche Regelwerk „American Football - Regeln und Interpretationen" (nachfolgend: AFR) in seiner jeweils gültigen Fassung. Erläuterungen zu den Regelmodifikationen können den Kommentaren und Fallbeispiele entnommen werden.

1. Das Spielfeld

1.2 Abweichend von den AFR hat das Feld folgende Abmessungen: Länge 60 Meter, Breite 20 Meter, Endzonen je 10 Meter. No Running Zone vor den Endzonen 5 Meter



2. Alter der Spieler

2.1 Zulässiges Alter der Spieler U13: 13 - 11 Jahre
Stichtag für die untere und für die obere Altersgrenze ist das Kalenderjahr, in dem das jeweilige Lebensjahr vollendet wird.

3. Mannschaftsstärke

3.1 Gemäß § 96 der Bundesspielordnung wird die Spielfähigkeitsgrenze (Mindeststärke einer Mannschaft am Spieltag) auf 8 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 13 Spielerpässe festgesetzt.

4. Spielzeit

4.1 Es wird in Turnierform gespielt: Die reine Spielzeit beträgt 40 Minuten, geteilt in zwei Perioden zu 20 Minuten, die bei laufender Uhr jeweils als Halbzeit gelten. Die letzten beiden Minuten einer Periode werden nach den gesonderten Zeitregeln gespielt. Die Länge der Halbzeitpause zwischen den Perioden darf 5 Minuten nicht überschreiten. Jedes Team hat das Anrecht auf zwei Timeouts während jeder Halbzeit.

Spezielle Definitionen und Abweichungen vom deutschen Regelwerk

Regel 1 – Das Spiel

- Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Der Gewinner des Münzwurfes hat das erste Angriffsrecht. Der Verlierer des Münzwurfes hat das Recht die eigene Endzone zu wählen.
- Die Mannschaft, die den Münzwurf verliert, erhält den Ballbesitz zu Beginn der zweiten Halbzeit an der eigenen 5 Meter Linie. Hierbei werden die Seiten gewechselt.

- Es gibt keine Kick Spiele!
- Die Offense übernimmt den Ballbesitz an der eigenen 5 Meter Linie und hat vier Versuche, um die Spielfeldmitte zu überqueren. Wenn eine Mannschaft die Spielfeldmitte überquert hat, erhält sie vier weitere Versuche um zu punkten.

Eine Strafe, die einen automatischen neuen ersten Versuch beinhaltet, startet eine neue Serie von 4 Versuchen, um die Mittellinie zu überqueren oder zu punkten.
Eine Strafe, die die Line of Scrimmage jenseits der Mittellinie versetzt, startet immer automatisch eine neue Serie von 4 Versuchen um zu punkten. Ist die neue Serie einmal erreicht, können Strafen die Line of Scrimmage hinter die Mittellinie versetzen, das Erreichen der Mittellinie ist dann kein neues First Down.

- Wenn es der Offense nicht gelingt, die Spielfeldmitte zu überqueren oder zu punkten, wechselt der Ballbesitz und die neue Offense übernimmt den Ballbesitz an der eigenen 5 Meter Linie.
- Alle Ballbesitzwechsel, mit Ausnahme von Interceptions und recoverten Fumbles, starten an der eigenen 5 Meter Linie.

Regel 2 – Anzahl der Spieler

- In offiziellen Spielen oder Vergleichen besteht eine Mannschaft aus mindestens fünf (5) Spielern und drei (3) Auswechselspielern.
- Mannschaften dürfen mit einem Minimum von vier (4) Spielern das Spiel fortführen, wenn sie durch Verletzungen von Spielern dezimiert wurde.
- Wenn weniger als vier (4) Spieler in einer Mannschaft verfügbar sind, wird das Spiel gegen die Mannschaft, die nicht im Stande ist, das Spiel fortzusetzen, gewertet. Die Wertung erfolgt dann mit dem zu diesem Zeitpunkt erreichten Ergebnis oder mit 20:0.

Regel 3 – Zeitnahme

- Die Spielzeit läuft durch und wird nur bei Team-Timeouts, Verletzungs-Timeouts oder Timeouts nach Ermessen des Referees angehalten.
- Ausnahme:

  In den letzten beiden Spielminuten einer jeden Spielhälfte hält die Uhr bei den folgenden Bedingungen:
  - Wenn der Ballträger ins Aus läuft.
  - Wenn ein Pass incomplete ist.
  - Wenn ein neues First Down erreicht wird.
  - Wenn eine Strafe vorliegt.
  - Wenn Punkte erzielt wurden.
  - Extrapunktversuche in den letzten beiden Spielminuten einer Halbzeit werden ohne laufende Uhr gespielt.

- Die Uhr startet in diesen Fällen immer mit dem Snap.
- Die Schiedsrichter können die offizielle Uhr nach eigenen Maßgaben stoppen.
- Jede Mannschaft hat zwei Timeouts von 60 Sekunden pro Halbzeit.

- Timeouts können von allen Spielern und Trainern genommen werden.

- Die Uhr wird angehalten, um beide Teams davon zu unterrichten, dass noch 2 Minuten Spielzeit in einer Spielhälfte verbleiben. Die Uhr startet wieder mit dem nächsten Snap.
- Es gibt keinen 10 Sekunden Abzug in der letzten Spielminute.

Overtime
Um einen Sieger in einem Finale zu ermitteln, kann bei einem unentschiedenen Spiel eine Overtime gespielt werden. Diese wird unmittelbar nach dem Spiel begonnen. Ein Münzwurf entscheidet, welches Team als erstes Ballbesitz erhält. Hierbei hat das beginnende Team 4 Versuche von der Mittellinie, Serie genannt, um zu Punkten. Beide Mannschaften haben gleich viele Serien, um hier zu punkten. Turnover beenden die Versuche der ursprünglich ballbesitzenden Mannschaft und können für Punkte zurückgetragen werden.

Regel 4 – Punktewertung

Der Wert von erzielten Punkten ist:

Touchdown:	6 Punkte
Safety:	2 Punkte
Erfolgreicher Extrapunktversuch	
Von der 5 Meter Linie:	1 Punkt
Von der 12 Meter Linie:	2 Punkte

Eine Interception während eines Extrapunktversuches, die in die Endzone des Gegners zurückgetragen wird, zählt immer 2 Punkte. Ändert sich durch Strafen der Anspielpunkt beim Extrapunktversuch, so bleiben die Anzahl der Punkte wie beim ursprünglichen Anspielpunkt.

In offiziellen Turnieren erhält der Sieger eines Spieles zwei Gewinnpunkte. Die Tabelle zur Ermittlung eines Siegers wird nach gewonnenen und verlorenen Spielen gewertet. Im Falle von Gleichheit zweier oder mehrerer Teams wird nachfolgendes Tie Breaker System angewendet:

1. Direktes Ergebnis gegeneinander
2. Gesamte Punktdifferenz
3. Weniger Punkte gegen sich
4. Los

Regel 5 – Snappen und Werfen des Balles

Snappen
- Um den Spielzug zu starten, muss der Ball durch die Beine des Centers gesnapt werden.
- Der Center ist der Spieler, der den Ball zum Quarterback snapt.
- Der Center kann keine direkte anschließende Ballübergabe per Handoff durch den Quarterback erhalten.
- Der Quarterback ist der Spieler, der den Ball direkt durch den Snap erhält.
- Ein Spieler oder der Ball ist außerhalb des Spielfeldes, wenn er irgendwas außerhalb des Spielfeldes berührt. Die Außenlinien sind außerhalb des Spielfeldes.

Nur U11/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.

Laufspielzüge
- Wird der Ball auf oder innerhalb der gegnerischen No-Running Zone gespottet, sind keine Laufspielzüge zulässig.
- Die Offense kann mehrere Ballübergaben hinter der LOS durchführen. Es sind nur rückwärts und parallel zur LOS ausgeführte Ballübergaben erlaubt.
- Rückpässe, seitliche oder nach vorne gehende Würfe oder Läufe hinter der LOS sind erlaubt und werden als Laufspielzüge gewertet.
- Der Spieler, der die Ballübergabe erhält, kann den Ball aus jeder Position hinter der LOS werfen.
- Wenn der Ballträger die LOS überquert hat, darf der Ball nicht mehr übergeben oder geworfen werden.
- Alle Spieler der Defense dürfen die LOS überqueren, wenn der Quarterback den Ball übergeben oder geworfen hat oder die Übergabe oder den Wurf antäuscht.
- Der Ball wird dort gespottet, wo sich die Spitze des Balls befand, als dieser dead wurde.

Passspielzüge
- Allen Spielern, mit Ausnahme des Centers, ist es erlaubt Vorwärtspässe zu fangen.
- Der Center gilt als interior Lineman.
- Eine Motion ist zulässig. Die Motion darf während des Snaps nur parallel zur Line of Scrimmage oder ins Offense Backfield in Richtung eigener Endzone erfolgen.
- Der Quarterback hat sieben Sekunden Zeit, einen Vorwärtspass zu werfen. Wenn der Vorwärtspass nicht innerhalb dieser Frist geworfen wird, ist der Spielzug beendet und wird mit dem **Verlust eines Angriffsversuches** an dem Punkt, an dem sich der Quarterback befand, geahndet.
- Je Spielzug ist nur ein Vorwärtspass von hinter der LOS erlaubt, solange der Ball nicht die LOS überquert hat.

- Ein nicht gefangener Rückpass oder ein Fumble ist ein freier Ball und kann von beiden Teams gecovert werden.

Angriff auf den Quarterback
Nur der Nose Tackle – der Defense Spieler, der sich beim Snap an der LOS gegenüber dem Center im Dreipunktstand aufstellt – ist berechtigt, auf den Quarterback zu rushen. Gegenüber dem Center bedeutet, dass er mit seinem Körperrahmen mindestens im Bereich der Schultern des Centers sein muss. Alle anderen Defense Spieler dürfen die LOS zunächst nicht überqueren.
– 5 Meter Strafe, illegales Verhalten.

Sobald der Ball vom Quarterback übergeben oder geworfen wurde, oder die Übergabe oder der Wurf angetäuscht wurde, dürfen die Defense Spieler die LOS überqueren und jeden Spieler angreifen. Wenn der Quarterback die LOS überquert, darf er von jedem Defense Spieler angegriffen werden.

Dead Ball
- Auswechselungen können nur vorgenommen werden, wenn der Ball dead ist.

Der Ball wird als dead erklärt wenn
- Ein Schiedsrichter abpfeift.
- Der Ballträger mit irgendeinem Körperteil außer Hände und Füße den Boden berührt.
- Punkte erzielt werden.
- Der Ballträger etwas im Aus berührt.
- Der Ballträger den Helm verliert.
- Der Ball etwas im Aus berührt.
- Der Ball bei einem Vorwärtspass den Boden berührt.

Regel 6 – Strafen (abweichend vom AFVD Regelwerk)

- Alle Strafen, mit Ausnahme der Defense Pass Interference und persönliche Fouls, sind **5 Meter Strafen**. Die Strafen werden, mit Ausnahme der Defense Pass Interference und persönlichen Fouls, von der LOS abgeschritten und der Spielversuch wird wiederholt, es sei denn, etwas anderes wird in einem speziellen Fall geschildert.
- Die Defense Pass Interference ist ein **Spot Foul und ein automatisch neuer erster Versuch**. **Ausnahme:** Defense Pass Interference in der Endzone – Der nächste Spielzug wird auf der **2 Meter** Linie gespottet und **ein automatisch neuer erster Versuch**.
- Persönliche Fouls werden mit **10 Meter vom Succeeding Spot** bestraft.
- Strafen können die Distanz zur gegnerischen Endzone um nicht mehr als die Hälfte verkürzen.
Ausnahme: Defense Pass Interference.
- Regelverstöße nach einem Ballbesitzwechsel werden nach Beendigung des Spielzuges vom Dead Ball Spot (Succeeding Spot) geahndet.
- Jegliche Angriffe mit oder gegen den Helm sind verboten und sind persönliche Fouls.
- Tiefe Blocks sind verboten und sind Personal Fouls.
- Alle persönlichen Fouls der Defense sind **10 Meter Strafen** vom Succeeding Spot **und automatischer neuer Erster Versuch**.
- Jegliches unsportliche Verhalten eines Defense Spielers beinhaltet einen **neuen ersten Versuch** für die Offense.
- Passbehinderung der Offense - **5 Meter**
- Illegaler Vorwärtspass, illegale Ballübergabe, illegales Kicken - **5 Meter + Verlust eines Spielzuges.**
- Laufspielzug in der No-Running Zone - **Lost of Down am Previous Spot.**

Regel 7 – Schiedsrichter

Ein Spiel wird im Normalfall von drei Schiedsrichtern gepfiffen – Referee, Linesman und Field Judge.

Appendix
Aktionsgewichtsgrenze
Schiedsrichtermechanics für U16 / U13-Jugend Tacklefootball

- Spieler in der U13, die 75kg (in kompletter Ausrüstung ohne Helm) oder schwerer sind, dürfen im Spielbetrieb der 5er-Tackle-Mannschaften nur als Offensive- oder Defensive Liner und als eingeschränkter Quarterback eingesetzt werden (siehe b.). Es wird beim Teamcheck gewogen. Selbige Spieler fallen unter die Aktionsgewichtsgrenze.

Definition:
Offensive Liner: Center (Nummerierung 50-79) - darf nicht mit dem Ball laufen.
Defensive Liner: Nose Tackle. Der Spieler muss beim Snap im 3-Punkt-Stand stehen und darf nach einem Teamballbesitzwechsel (z.B. Fumble, Recovery) nicht mit dem Ball laufen.

- Ein gekennzeichneter Spieler darf auch Quarterback spielen. Jedoch darf er nicht mit dem Ball die LOS überqueren und jenseits der LOS, sowie nach Teamballbesitzwechsel mit dem Ball laufen.

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

Als Kennzeichnung dient ein X auf dem Helm, dass sich eindeutig von der Helmfarbe unterscheidet und über den gesamten Helm geht.

Durch die oben genannten Abweichungen vom Standardregelwerk, sind auch Anpassungen bei den Schiedsrichtermechanics notwendig und sinnvoll. Soweit nicht nachfolgend eine abweichende Aussage getroffen wird, gelten für die einzelnen Schiedsrichterpositionen selbstverständlich die bekannten Verhaltensregeln.

Bei einem Free Kick bleibt der Umpire seitlich nach hinten versetzt beim Kicker stehen, bei einem Scrimmage Kick bleibt der Referee seitlich nach hinten versetzt beim Kicker stehen und der Umpire weicht er deutlich zur Seite aus. Die übrigen Schiedsrichter stehen hinter den Seitenlinien und orientieren sich bei ihrer Free Kick-Aufstellung an den Spielern des empfangenden Teams und klären durch Handzeichen ab, welchen Spieler sie jeweils überwachen. Die Recovery eines Kicks wird am entsprechenden Spot ausschließlich mit dem „Dead-Ball-Zeichen“ angezeigt. Fängt ein Team B-Spieler einen Kick wird der „5-Meterbonus“ durch ein zusätzliches „Catch-Signal“ kommuniziert. Im Falle eines Muffs, vor allem wenn der Ball nach vorne in Richtung der Goalline von Team A prallt, muss der Punkt der ersten Berührung vom überwachenden Schiedsrichter mit dem Beanbag markiert werden. Das Procedere gilt analog auch bei einem Punt. Die Spielzeituhr läuft bei einem Free Kick nicht, bei einem Scrimmage Kick gelten hinsichtlich der Spielzeituhr alle bekannten Standardregeln.

Anmerkung hinsichtlich der Spielbälle:
In allen Jugendspielklassen ist die Verwendung von „Herrenspielbällen“ oder „Jugendspielbällen“ (gemäß § 84 BSO) zulässig, soweit die Spielbälle vor Spielbeginn durch einen Schiedsrichter überprüft wurden und den Anforderungen gemäß AFR 1.3.1. entsprechen (Ausnahme: Ein Jugendspielball muss logischerweise die Anforderung der AFR 1.3.1.e nicht erfüllen). Die zulässigen Abweichungen beziehen sich dabei auf Maße und Gewicht. Es ist erlaubt, dass ein Team zulässige Spielbälle verschiedener Größen zum Spiel anmeldet. Das Team, das den nächsten Snap oder Free Kick durchführt, wählt jeweils den Spielball aus, und kann dabei im gegenseitigen Einverständnis auch einen Spielball der gegnerischen Mannschaft akzeptieren (Es ist gute Sitte, aber keine Pflicht, dass das kickende Team den Spielball des Receiving Teams für den Free Kick benutzt).

Copyright ®
American Football Verband Hessen e.V.
Geschäftsstelle
Albert Einstein Straße 2
63179 Obertshausen

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