



www.afvd.de

# American Football Verband Deutschland e .V.

Mitglied im DOSB, IFAF, IFC, EFAF, ECA

Zoltan-A. Doboczky - Heubergstr. 34 - 81825 München

An

Alle Schiedsrichter/innen  
z.K. Vereine

**Bundesschiedsrichterlehrwart**  
**Supervisor Officiating**  
**Zoltan-Andreas Doboczky**

**Postanschrift:**  
Heubergstr. 34  
81825 München

Mail: zoltan.doboczky@afsvd.de

08.01.20144

Betreff: **BULLETIN 01 / 2014**

Liebe Schiedsrichterinnen,  
Liebe Schiedsrichter,  
Liebe Footballfreunde in den Vereinen,

ich wünsche Euch allen, Euren Familien und Freunden, die Euch abseits des Spielfeldes den Rücken stärken, ein gutes Neues Jahr!

## **REGELÄNDERUNGEN**

(Dank an Peter Fischer, AFCV BaWü)

Im Gegensatz zu den vergangenen Jahren sind die Änderungen nicht chronologisch nach dem Auftreten im Regelwerk geordnet, sondern nach Themenbereichen (Grundsatz: Gleiches-zu-Gleichem) und Priorität (●-●●●) sortiert. Einige Punkte sind offiziell als editorische Änderungen klassifiziert, allerdings ergeben sich hierbei auch echte Paradigmenwechsel, und diesen muss unsere höchste Aufmerksamkeit gelten.

Stichwort	Erläuterung der Regeländerung (Gültigkeit hat der vollständige Original-Regeltext!) *	Regel * / Seite *
Definition des Begriffs „Tief-Block-Zone“ ●●●	Bei dieser Definition erübrigt sich ein Kommentar: a) Die Tief-Block-Zone ist eine rechteckige Zone, die sich vom Snapper sieben Meter seitlich in jede Richtung, fünf Meter jenseits der neutralen Zone und zurück bis zu Team A's Endlinie erstreckt (siehe Anhang A). b) Die Tief-Block-Zone ist aufgehoben, sobald der Ball die Zone erstmals verlassen hat.	2.3.7 / S.31

<p>Blocken unterhalb der Gürtellinie</p> <p>●●●</p>	<p>Regeltext ohne Kommentar, alle weiteren, nachfolgend nicht explizit aufgeführten Regelungen zum Blocken unterhalb der Gürtellinie behalten unverändert ihre Gültigkeit.</p> <p>a) Team A vor einem Team Ballbesitzwechsel: Betreffend einer Tiefblockzone, die sich sieben Meter zu jeder Seite des Snappers, fünf Meter jenseits der neutralen Zone und nach hinten bis zu Team A's Endlinie (Regel 2-3-7 und Anhang A) erstreckt, gilt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die folgenden Team A-Spieler dürfen innerhalb dieser Zone legal unter der Gürtellinie blocken, bis der Ball diese Zone verlassen hat: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Spieler an der Scrimmage Line, die sich beim Snap vollständig innerhalb dieser Zone befinden und</li> <li>b. bewegungslose Backs, die sich beim Snap wenigstens teilweise innerhalb der Tackle Box und teilweise innerhalb des Körperrahmens des zweiten Linemans vom Snapper befinden (A.R. 9-1-6-V).</li> </ol> </li> <li>2. Spieler, die nicht unter Punkt 1. aufgeführt sind, dürfen dann unter der Gürtellinie blocken, wenn die Wucht des anfänglichen Kontaktes von vorne erfolgt. Hat der Ball die Tiefblockzone erstmals verlassen, dürfen alle Spieler nur noch unter der Gürtellinie blocken, solange die Wucht des anfänglichen Kontaktes von vorne erfolgt. Sie dürfen nicht unter der Gürtellinie blocken, wenn die Wucht des anfänglichen Kontaktes von der Seite oder von hinten erfolgt. Mit „von vorne“ ist eine Region gemeint, die, mit einer Uhr verglichen, sich zwischen 10 Uhr und 2 Uhr, ausgehend von dem Spieler, der geblockt werden soll, erstreckt (A.R. 9-1-6-I und -II, IV, VII und VIII).</li> <li>3. Sobald der Ball die o. a. Zone erstmals verlassen hat, darf ein Spieler nicht in Richtung seiner eigenen Endlinie unter der Gürtellinie blocken (A.R. 9-1-6-III).</li> <li>4. Spieler, die nicht in 9-1-6a-1 aufgeführt sind, dürfen unter der Gürtellinie nicht in Richtung der ursprünglichen Position des Balles beim Snap blocken.</li> </ol>	<p>9.1.6. / S.111f</p>
<p>Automatische Disqualifikation bei Verstoß gegen Regel 9.1.3. oder 9.1.4.</p> <p>●●●</p>	<p>Verstößt ein Spieler gegen die Regel 9.1.3. oder 9.1.4., so ist ab 2014 die Disqualifikation des Foulverursachers zwingend vorgeschrieben. <u>Ein klares Statement:</u> Verstöße gegen die genannten Regeln gehen mit einem hohen Verletzungsrisiko für den gefoulten Spieler <u>und</u> auch für den Foulverursacher einher! Daher wird die Verschärfung der Strafe begrüßt und alle Schiedsrichter sind aufgefordert, diese Neuerung konsequent umzusetzen. Aber nicht jeder späte oder überzogene Kontakt, nicht jeder Angriff auf Passer, Receiver, Kicker oder Returner fällt unter eine dieser beiden Regeln! <b>Die Regeln 9.1.3. und 9.1.4. müssen stets in Zusammenhang mit den zugehörigen Anmerkungen 1 und 2 angewandt werden!</b> Sind die Merkmale „zielgerichtet“ bzw. „verteidigungsloser Spieler“ <b>nicht</b> gegeben, so kann ein anderes Foul vorliegen, auch ein Feldverweis wäre eine mögliche Strafoption. Aber die zwingende Notwendigkeit der Disqualifikation liegt bei anderen persönlichen Fouls außerhalb der Regeln 9.1.3. oder 9.1.4., nicht vor.</p>	<p>9.1.3 und 9.1.4 / S. 109</p>

<p>Anmerkung 1 zu Regel 9.1.3. und 9.1.4. – Definition des Begriffs „Zielgerichteter Angriff“</p> <p>●●●</p>	<p>„Zielgerichtet“ bedeutet einen offensichtlichen Angriff auf einen Gegner, der über einen legalen Tackle, einen legalen Block oder den legalen Kampf um den Ball hinausgeht. Für einen zielgerichteten Angriff gibt es die nachfolgenden Indizien, die jedoch nicht nur auf diese beschränkt sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Abheben (launch) - ein Spieler, der springt (mit seinen Füßen den Boden verlässt), um einen Gegner anzugreifen, indem er sich mit seinem Körper vorwärts und aufwärts stößt, um im Bereich des Kopfes oder des Halses einen Kontakt herzustellen.</li> <li>b) eine Bewegung aus einer vorgebeugten Haltung heraus, bei dem durch einen aufwärts und vorwärts führenden Kontakt der Kopf- oder des Halsbereich eines Gegners berührt wird, auch wenn eine oder beide Füße des Blockers in dieser Bewegung am Boden bleiben.</li> <li>c) ein Angriff auf den Kopf- oder Halsbereich, bei dem der Helm, ein Unterarm, eine Faust, eine Hand oder ein Ellenbogen als erstes auf den Gegner trifft.</li> <li>d) Herunternehmen des eigenen Kopfes, um einen Angriff mit der Helmoberseite auszuführen.</li> </ul>	<p>Anmerkung 1 zu 9.1.3 und 9.1.4 / S. 109f</p>
<p>Anmerkung 2 zu Regel 9.1.3. und 9.1.4. – Erweiterte Definition des Begriffs „Verteidigungsloser Spieler“</p> <p>●●●</p>	<p>Definition ohne Kommentar, Änderungen sind unterstrichen: Ein verteidigungsloser Spieler ist ein Spieler, der durch seine körperliche Position und den Fokus seiner Konzentration besonders anfällig für Verletzungen ist. Beispiele für verteidigungslose Spieler sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ein Spieler während oder unmittelbar nach dem Passwurf;</li> <li>b) <u>ein Receiver, der versucht einen Pass zu fangen oder ein Receiver, der einen Pass gefangen hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht zu einem Ballträger wurde;</u></li> <li>c) <u>ein Kicker im Moment oder unmittelbar nach dem Kicken eines Balles während des Kicks oder des Returns;</u></li> <li>d) <u>ein Kick Returner, der versucht einen Kick zu fangen oder zu recovern;</u></li> <li>e) ein Spieler, der sich auf dem Boden befindet;</li> <li>f) ein Spieler, der offensichtlich nicht am Spiel teilnimmt;</li> <li>g) <u>ein Spieler, der einen Block von der Seite erhält, auf die er sich nicht konzentriert;</u></li> <li>h) <u>ein Ballträger, der sich bereits im Griff eines oder mehrerer Gegenspieler befindet und dessen Forward Progress gestoppt wurde;</u> i) <u>ein Quarterback, der nach einem Team Ballbesitzwechsel nicht am Spielgeschehen teilnimmt.</u></li> </ul>	<p>2.27.14 / S. 49f und Anmerkung 2 zu 9.1.3 und 9.1.4 / S. 110</p>

<p>10-Sekundenabzug nach Verletzungsunterbrechung</p> <p>●●●</p>	<p>Analog zum möglichen 10-Sekundenabzug bei Helmverlust, wurde der Zeitabzug nun auch eingeführt, wenn <b>bei weniger als einer Minute verbleibender Spielzeit in einer Halbzeit</b>, die Spielzeituhr für einen verletzten Spieler angehalten werden muss <b>und ansonsten kein Grund vorliegt die Spielzeit anzuhalten</b>. Um einen möglichen Missbrauch zu verhindern wurde in beiden Regeln (Zeitabzug wegen Helmverlust und Zeitabzug wegen Verletzung) eine gegenseitige Ausnahme formuliert, die besagt, dass beim gleichzeitigen Auftreten dieser beiden Umstände bei <b>demselben Team</b> sehr wohl ein Zeitabzug immer noch möglich ist!</p> <p>Die folgende Fallbeispiele soll diese Ausnahme veranschaulichen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Helmverlust + <b>kein</b> weiterer Grund für Uhrstopp = Zeitabzug möglich!</li> <li>2) Verletzung + <b>kein</b> weiterer Grund für Uhrstopp = Zeitabzug möglich!</li> <li>3) Helmverlust <b>und</b> Verletzung durch einen oder mehrere Spieler <b>desselben Teams</b> + <b>kein</b> weiterer Grund für Uhrstopp = <b>Zeitabzug möglich!</b></li> <li>4) Helmverlust beim ersten Team + Verletzung beim zweiten Team + <b>kein</b> weiterer Grund für Uhrstopp = Zeitabzug nicht möglich!</li> <li>5) Helmverlust und/oder Verletzung, egal ob ein oder beide Teams + es liegt ein weiterer Grund für Uhrstopp vor = Zeitabzug nicht möglich!</li> </ol> <p>Das Procedere hinsichtlich Annahme oder Ablehnung des Zeitabzugs durch das gegnerische Team, Verhinderung des Abzugs durch den Einsatz einer eigenen Auszeit und der nachfolgende Uhrstart, ist bei Verletzungsunterbrechungen, Helmverlust oder taktischen Fouls zum Anhalten der Spielzeituhr absolut identisch.</p>	<p>3.3.5.f. / S. 62f</p>
<p>Ausnahme zur Pflicht zum Verlassen des Spiels bei Helmverlust</p> <p>●●</p>	<p>Grundsätzlich ist ein Spieler, der seinen Helm (ohne Foulspiel des Gegners) während des Spiels vollständig verloren hat, verpflichtet, das Spiel für mindestens einen Spielzug zu verlassen. Eine neugeschaffene Ausnahme besagt, dass der Spieler jedoch im Spiel verbleiben kann, wenn <b>SEIN</b> Team eine ihrer vorhandenen Auszeiten verbraucht. Anmerkung: Die Möglichkeit zum Verbleib im Spiel nach dem Einsatz einer <b>eigenen Auszeit</b> ist auch im Falle eines Spielers möglich, für den wegen einer Verletzung das Spiel unterbrochen wurde. In beiden Fällen steht den Teams die Auszeit in der üblichen Länge zur Verfügung.</p>	<p>3.3.9.a. / S. 64</p>
<p>Erweiterung Unsportliches Verhalten</p> <p>●●●</p>	<p><i>Diese Änderung ist auf Seite 4 bzw. 5 des Regelwerks nicht aufgeführt!</i> Dead Ball Kontaktfouls, <b>die nicht Teil des Spielgeschehens sind</b> (beispielsweise eine Rangelei nach einem Down), werden dem oder den Verursacher(n) als UNV-Fouls zugerechnet, und zählen somit als eines von zwei Vergehen, die zu einer zwingenden Disqualifikation führen.</p>	<p>9.2.1.a. 1.i. / S. 116</p>

<p>Änderung des Post Scrimmage Kick Enforcement ●●● Editorische Änderung!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wegfall der 3-Metergrenze (<u>bisher</u>: nur Team B-Fouls die mindestens drei Meter jenseits der NZ stattfanden wurden gemäß PSKE bestraft).</li> <li>- Nur noch Team B-Fouls <b>WÄHREND des Scrimmage Kicks</b> können nach PSKE behandelt werden (<u>bisher</u>: Scrimmage Kick Spielzüge bevor der Kick endet).</li> <li>- Die übrigen Voraussetzungen für PSKE bleiben unverändert bestehen! Daraus folgt: Werden zukünftig Team A-Spieler <b>im Zeitraum vor dem Kick</b> (selbst bei reibungsloser Durchführung: Snap bis Kick ca. 2 bis 2,5 Sekunden) durch den Gegner gefoult, werden diese Strafen nicht mehr nach PSKE geahndet, sondern werden jetzt nach Wahl von Team A vom Previous Spot durchgeführt oder müssen alternativ abgelehnt werden. Den überwachenden Schiedsrichtern kommt hier die Verantwortung zu, den <b>Zeitpunkt des Fouls</b> richtig zu bestimmen, um eine zutreffende Strafdurchführung sicherzustellen. Die akustische Wahrnehmung des durchgeführten Kicks kann hierbei eine Entscheidungshilfe sein, dies ist logischerweise vom Lärmpegel des jeweiligen Spielorts abhängig.</li> </ul>	<p>10.2.3. / S. 129</p>
<p>Definition des Begriffs „Fangen“ überarbeitet ●● Editorische Änderung!</p>	<p>Die aktuelle Umformulierung soll mehr Klarheit geschaffen, es ändert sich allerdings nichts an der bereits seit Jahren gültigen Philosophie. Fangen ist ein Prozess. Ein Spieler der einen Free oder Scrimmage Kick, Fumble, Vorwärts- oder Rückwärtspass fangen oder abfangen will, muss die Kontrolle über den Ball durch den gesamten Prozess beibehalten, damit das Fangen oder Abfangen vollständig ist.</p>	<p>2.4.3. / S. 32f</p>
<p>Mindestspielzeit für einen Down ●●</p>	<p>Das absichtliche „Spiken“ des Balles um die Spielzeit kurz vor Ende einer Halbzeit anzuhalten funktioniert (Schnelligkeit vorausgesetzt!), wenn vor der Ballfreigabe drei Sekunden oder mehr auf der Spielzeituhr übrig sind – es verbleibt dann noch Spielzeit für einen weiteren Down. Bei zwei Sekunden oder weniger klappt das „Spiken“ nicht, da die Spielzeit währenddessen ausläuft! Nicht falsch verstehen, Team A kann es auch bei zwei Sekunden schaffen, den Ball legal zu snappen und zu spielen, aber die Option des „Spikens“ um danach einen Spielzug „in Ruhe“ auszuführen ist aufgrund der geringen Restspielzeit nicht mehr gegeben.</p>	<p>3.2.5. / S. 58f</p>
<p>Strafen für Fouls durch das Kicking Team ●● Editorische Änderung!</p>	<p>Bei Free oder Scrimmage Kicks (jedoch nicht bei Fieldgoalversuchen) kann Team B seit einigen Jahren Strafen für Team A-Fouls entweder vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, durchführen lassen. Neu ist nun, dass dies bei Scrimmage Kicks nur noch dann gilt, wenn <b>der Kick</b> die neutrale Zone überquert hat. Überquert der Scrimmage Kick die neutrale Zone nicht, kann Team B die Strafe vom Previous Spot annehmen oder muss (ältere Schiedsrichter werden sich erinnern ...) die Strafe ablehnen.</p>	<p>6.3.13. / S. 85</p>
<p>Strafen für Fouls wegen absichtlichem Wegwerfen des Balles ●● Editorische Änderung!</p>	<p>Die jetzt unter den Buchstaben f) und g) aufgeführten Regelungen zu illegalen Vorwärtspassen mit dem Ziel Zeit einzusparen, sind in der Regel „nach unten gerutscht“. Die Distanzstrafe für diese beiden Fouls wurde gestrichen. Zukünftig ist die Strafe nur noch ein Downverlust am Punkt des Fouls, analog zum „klassischen“ Intentional Grounding.</p>	<p>7.3.2.f. + g. / S. 94</p>

Behinderung für oder Helfen des Ballträgers oder Passers ●● Editorische Änderung!	<i>Diese Änderung ist auf Seite 4 bzw. 5 des Regelwerks nicht aufgeführt!</i> Als Foul beschrieben ist unverändert das „ergreifen“, „ziehen“ oder „anheben“ des Ballträgers durch einen Mitspieler, um den Ballträger in seiner Vorwärtsbewegung zu unterstützen. Das „drücken“ des Ballträgers (oder auch „hineinlaufen“) von hinten (NCAA: „push“ und „charge into“) wurde jetzt gestrichen und ist demzufolge kein Foul mehr. Wer in den letzten Jahren den NCAA-Spielbetrieb aufmerksam verfolgt hat, weiß, dass dies keine wirkliche Änderung, sondern die Anpassung des Regelwerks an die vorhandene Realität ist. Ironische Anmerkung: Spötter behaupten, wir gehen zurück zu den Wurzeln und spielen wie im Rugby jetzt auch das offene Gedränge.	9.3.2.b. / S. 120
Chop Block ● Editorische Änderung!	Hier wurde lediglich der bisher verwendete Begriff „Ballträger“, durch den zutreffenden Begriff „Runner“ ersetzt, da diese Stelle im deutschen Regelwerk zuletzt fehlerhaft übersetzt war.	2.3.3. / S. 30
Fouls während eines Try Downs ● Editorische Änderung!	Hier wurde zur Klarstellung der Satz eingefügt: „Wird der Try jedoch wiederholt, werden diese Strafen vor der Wiederholung durchgeführt.“. Dadurch wurde eine Lücke geschlossen, da diese Aussage in der deutschen Übersetzung bisher fälschlicherweise fehlte.	8.3.3.d. 2. / S. 102

Stand: 02.01.2014

\* Quelle: American Football Regeln & Interpretationen 2014

Erstellt von Peter Fischer im Auftrag des Schiedsrichterausschusses des AFCV Baden-Württemberg e.V. für den Spielbetrieb des genannten Landesverbandes. Die Weitergabe oder Veröffentlichung jeglicher Art ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Schiedsrichterausschusses des AFCV Baden-Württemberg e.V. zulässig.

## **ALLGEMEINES**

### **LEHRSTAB**

Für Fragen stehen Euch Eure Schiedsrichterkollegen, Obleute oder die Mitglieder Lehrstabs gerne zur Verfügung:

- ▶ Thomas Fotsch (Baden-Württemberg) [thomas.fotsch@gfl.afsvd.de](mailto:thomas.fotsch@gfl.afsvd.de)
- ▶ Thomas Plendl (Bayern) [thomas.plendl@gfl.afsvd.de](mailto:thomas.plendl@gfl.afsvd.de)
- ▶ Stefan Plonka (Nordrhein-Westfalen) [stefan.plonka@gfl.afsvd.de](mailto:stefan.plonka@gfl.afsvd.de)
- ▶ Heinz Sauer (Nordrhein-Westfalen) [heinz.sauer@gfl.afsvd.de](mailto:heinz.sauer@gfl.afsvd.de)
- ▶ Mats Schwieger (Hamburg) [mats.schwieger@gfl.afsvd.de](mailto:mats.schwieger@gfl.afsvd.de)
- ▶ Zoltan-A. Doboczky (Bayern) [zoltan.doboczky@gfl.afsvd.de](mailto:zoltan.doboczky@gfl.afsvd.de)

### **TERMINE**

Die Lehrgänge finden Samstag/Sonntag statt. Beginn ist jeweils am Samstag um 10 Uhr.

A-Lizenz Lehrgang (Frankfurt): 22./23. November 2014

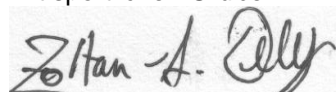
A-Mechanic Gesamtlehrgang (Frankfurt): 15./16. November 2014

German Bowl (Berlin): 11. Oktober 2014

Lehrwarte- und Lehrstabstreffen (Berlin): 12. Oktober 2014

Ich wünsche Euch gute Spiele und bleibt gesund!

Mit sportlichen Grüßen



American Football Verband Deutschland e. V.

i. A. Zoltan-A. Doboczky

Bundesschiedsrichterlehrwart

Supervisor Officiating