



www.afvd.de

American Football Verband Deutschland e .V.

Mitglied im DOSB, IFAF, IFC, EFAF, ECA

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

Bundesschiedsrichterlehrwart
Supervisor Officiating
Zoltan-Andreas Doboczky

An

Alle Schiedsrichter/innen
z.K. Vereine

Postanschrift:
Heubergstr. 34
81825 München

Mail: zoltan.doboczky@afsvd.de

07.03.2015

Betreff: **BULLETIN 01 / 2015**

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

ich wünsche Euch allen, eine gute, erfolgreiche und gesunde Saison 2015!

REGELÄNDERUNGEN

(Dank an Peter Fischer, AFCV BaWü)

In diesem Jahr sind die Änderungen chronologisch nach dem Auftreten im Regelwerk geordnet, wobei jedoch die zwei „echten“ Regeländerungen vorangestellt sind. Viele Punkte sind offiziell als editorische Änderungen klassifiziert, allerdings ergeben sich hierbei auch echte Paradigmenwechsel, und diesen muss unsere höchste Aufmerksamkeit gelten. Die Änderungen sind wie immer in drei Kategorien eingestuft (●●●=hohe Priorität, ●●=mittlere Priorität, ●=geringe Priorität). Zitate aus dem Regelwerk erscheinen in „Anführungszeichen“.

Stichwort	Erläuterung der Regeländerung (Gültigkeit hat der vollständige Original-Regeltext!) *	Regel * / Seite *
Strafdurchführung bei persönlichen Fouls durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles ●●●	„Strafen für persönliche Fouls durch Team B während eines vollständigen legalen Vorwärtspasses werden vom Ende des letzten Laufes durchgeführt, wenn dieser jenseits der neutralen Zone endet. Ist der Pass unvollständig oder abgefangen oder ereignet sich während des Downs ein Team Ballbesitzwechsel, wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt (Regel 9.1. Strafe) (A.R. 7-3-12-I und 9-1-2-III).“ <u>Neu ist:</u> Die bekannte Strafdurchführung für Roughing the Passer gilt nun für alle persönlichen Team B-Fouls während Vorwärtspass-Spielen. Es sei betont, dass sich diese Änderung der Strafdurchführung auf Vorwärtspass-Spiele bezieht, und nicht nur auf Team B-Fouls während Vorwärtspässen. Wenn in einem Scrimmage Down ein legaler Vor-	7.3.12. / S. 104

	<p>wärtspass geworfen wird, so hat das Vorwärtspass-Spiel bereits mit dem Snap begonnen und endet wenn der Vorwärtspass gefangen, abgefangen oder den Regeln nach unvollständig wird.</p> <p>Anmerkung: Die Regeln 9.1. Strafe und 9.3.4.e) zur Strafdurchführung bei Vorwärtspass-Spielen wurden über eine editorische Änderung sinngemäß ergänzt bzw. angepasst.</p>	
<p>Tiefe Kontakte gegen den Passer</p> <p>●●●</p>	<p>„b) Wenn ein Offense Spieler sich in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung für einen Vorwärtspass befindet und dabei mit einem oder beiden Füßen auf dem Boden steht, darf kein Defense Spieler, der sich ihm ungehindert nähert, ihn gegen oder unterhalb des Kniebereiches blocken. Der Defense Spieler darf sich ebenfalls nicht über den Boden wälzen oder zum Gegner springen und diesen dann gegen oder unterhalb des Kniebereiches blocken. Ein Foul kann nur dann vorliegen, wenn der Offense Spieler sich im Besitz eines Live Balls befindet oder einen Vorwärtspass geworfen hat.</p> <p>Ausnahmen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es ist kein Foul, wenn der Offense Spieler in irgendeine Richtung läuft und sich daher nicht in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung für einen Vorwärtspass befindet. 2. Es ist kein Foul, wenn der Defense Spieler den potentiellen Passer ergreift oder umfasst und versucht, einen konventionellen Tackle durchzuführen. 3. Es ist kein Foul, wenn der Defense Spieler sich dem potentiellen Passer nicht ungehindert nähert oder durch einen Gegenspieler legal oder illegal gegen diesen geblockt wird. <p>In beiden Fällen (a und b) wird die Strafe auf das Ende des letzten Laufes hinzugefügt, wenn der Lauf jenseits der neutralen Zone endet und sich während des Downs kein Team Ballbesitzwechsel ereignet hat (A.R. 9-1-9-I und -III).“</p> <p><u>Neu ist:</u> Es handelt sich um eine zusätzliche Bestimmung, die keine bereits bestehende Regel einschränkt oder ersetzt. Durch diese Regel soll der betreffende Spieler vor, während und nach dem Werfen eines Vorwärtspasses vor gefährlichen Kontakten gegen seine Knie und Unterschenkel geschützt werden, da hierbei seine Aufmerksamkeit downfield gerichtet ist, und er so seine unmittelbare Umgebung nicht ausreichend wahrnehmen und auf einen tiefen Angriff kaum reagieren kann. Ein Spieler hingegen, der den Ball bereits übergeben hat und sich danach lediglich zur Täuschung des Gegners in eine Wurfhaltung begibt, fällt nicht unter diese Regel. Denn es gibt in diesem letztgenannten Fall keinen plausiblen Grund, warum seine Konzentration abgelenkt sein soll, wenn er de facto ohne Ball gar keinen Vorwärtspass werfen kann (Anmerkung für andere Regeln: Ein Spieler, der ein derartiges, legales Täuschungsmanöver durchführt, nimmt am Spielgeschehen teil).</p> <p>Ein Passer ist laut Definition ein Spieler, der einen Vorwärtspass geworfen hat. Das genannte Foul kann aber auch gegen einen Spieler begangen werden, der sich noch im Besitz eines Live Ball befindet. Ein potentieller Passer im Sinne dieser Regel ist demzufolge ein Spieler, der sich mit dem Ball in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung befindet, aber den Ball noch nicht geworfen hat oder momentan einen Vorwärtspass wirft. Es ist Team B selbstverständlich weiterhin gestattet, den potentiellen Passer innerhalb der Regeln anzugreifen. Auch ein konventionelles Tackling durch Ergreifen oder Umfassen der Knie oder Unterschenkel des Ballträgers ist regelkonform. Nur das tiefe Hineinspringen oder Hineinwälzen ohne Ergreifen oder Umfassen (durch das Regelwerk als „Blocken“ definiert) ist unter Strafe gestellt. Es ist für die</p>	<p>9.1.9.b) / S. 118f</p>

	<p>Auslegung dieser Regel unerheblich, ob ein Vorwärtspass die neutrale Zone überquert oder ob überhaupt ein Vorwärtspass geworfen wurde. Wenn ein derartiges Foul vor einem Passwurf begangen wurde und kein Vorwärtspass stattfindet, so liegt ein Roughing the Passer-Foul auf einem Laufspielzug vor. Klingt für den Experten komisch, ist aber so! Nur selten steht ein Passer oder potentieller Passer wirklich still. Zumeist bewegt er sich auf der Stelle um verschiedene Anspielstationen zu prüfen, oder er macht Schritte, gleich in welche Richtung(en), um eine freie Wurfbahn zu finden. Beim Passwurf „stept“ der Spieler oft in den Wurf hinein. In allen diesen Fällen befindet sich der Spieler im Sinne dieser Regel in einer nahezu stationären Wurfhaltung. Erst wenn der Spieler „durchstartet“, sich also fortwährend in eine Richtung bewegt, weil er beispielsweise auf eine Seite ausweicht, befindet er sich nicht mehr in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung. Aber der Spieler kann (auch mehrfach) an einer anderen Stelle wieder eine stationäre oder nahezu stationäre Wurfhaltung einnehmen und hat dann erneut den speziellen Schutz dieser Regel. Ein Spieler, der den Ball im Stil eines Runningbacks zwischen Hand und Armbeuge oder mit übereinander gelegten Armen vor dem Körper trägt, und stehenbleibt, nimmt jedoch nicht automatisch eine stationäre Wurfhaltung ein. Es muss erkennbar sein, dass ein Vorwärtspass geworfen werden soll. Die angepasste Strafbestimmung bezieht sich auf die gesamte Regel, und ist demzufolge inhaltlich für beide Abschnitte (a und b) identisch.</p>	
<p>Trikotnummern ● Editorische Änderung</p>	<p>Die bisher auf Regel 1.4.4.c) und Regel 1.4.5. verteilten Bestimmungen zur Beschaffenheit der Trikots wurden in Regel 1.4.5. zusammengefasst. <u>Neu ist die folgende Formulierung:</u> „c) Nummern 1. Auf Brust und Rücken des Trikots müssen deutlich sichtbare arabische Nummern dauerhaft angebracht sein. Sie müssen wenigstens 20–25 cm hoch sein. Die Nummern müssen sich, <u>unabhängig von deren Umrandung, farblich in deutlichem Kontrast zur Trikotfarbe abheben.</u>“</p>	<p>1.4.4. und 1.4.5. / S. 23f</p>
<p>Berühren eines Balles ● Editorische Änderung</p>	<p>„c) Eine erzwungene Berührung resultiert daraus, wenn der Kontakt eines Spielers mit dem Ball dadurch erzwungen wurde 1. dass der Gegner ihn in den Ball geblockt hat oder 2. der Ball durch einen Gegner gegen den betreffenden Spieler geschlagen oder illegal gekickt wurde. Wurde die Berührung erzwungen, hat der betreffende Spieler den Ball gemäß der Regel nicht berührt (Regeln 6-1-4 und 6-3-4).“ Anmerkung: Die Regelungen zur erzwungenen Berührung wurden in die Definition übernommen, außerdem wurde die Regel neu geordnet. Es ergeben sich daraus keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>2.11.4. / S. 36f</p>
<p>Definition Scrimmage Spielzug ● Editorische Änderung</p>	<p>„Scrimmage <u>Spielzug</u> Ein Scrimmage Spielzug ist die Aktion beider Teams während eines Downs, der mit einem Snap beginnt.“ Anmerkung: Die Ergänzung der Überschrift dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>2.21.1. / S. 44</p>
<p>Erweiterte Definition des Begriffs „Verteidigungsloser Spieler“ ●●● Editorische Änderung</p>	<p>„Ein verteidigungsloser Spieler ist ein Spieler, der durch seine körperliche Position und dem Fokus seiner Konzentration besonders anfällig für Verletzungen ist. Beispiele für verteidigungslose Spieler sind: ... b) ein Receiver, der versucht einen Vorwärtspass zu fangen <u>oder der sich in einer Position zum Fangen eines Rückpasses befindet</u>, oder ein Receiver, der einen Pass gefangen hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht zu einem Ballträger wurde; ... i) ein Quarterback, der nach einem <u>Ballbesitzwechsel</u> nicht am Spielgeschehen teilnimmt.“</p>	<p>2.27.14. / S. 50f und Anmerkung 2 zu 9.1.3. und 9.1.4. / S. 115</p>

	<p><u>Neu ist:</u> Spieler in der Position zum Fangen eines Rückpasses, sowie Quarterbacks nach einem Ballbesitzwechsel (bisher fälschlicherweise: <i>Team</i> Ballbesitzwechsel!) sind als verteidigungslose Spieler definiert.</p>	
<p>Definition Spieler inbounds oder im Aus ●●● Editorische Änderung</p>	<p>„a) im Aus 1. Ein Spieler ist im Aus, wenn irgendein Körperteil dieses Spielers irgendetwas berührt, das sich auf oder außerhalb der Begrenzungslinien befindet, ausgenommen einen anderen Spieler oder einen Schiedsrichter. 2. Ein Spieler im Aus, der zu einem in der Luft befindlichen Spieler (2.27.6.b) wird, bleibt solange im Aus, bis er den Boden inbounds berührt, ohne gleichzeitig im Aus zu sein. b) inbounds 1. Ein Spieler inbounds ist ein Spieler, der sich nicht im Aus befindet. 2. Ein Spieler inbounds, der zu einem in der Luft befindlichen Spieler (2.27.6.b) wird, bleibt solange inbounds, bis er sich im Aus befindet.“ <u>Neu ist:</u> Ein Spieler, der ins Aus gegangen ist, muss sich erst wieder „zurück-im-Feld-etablieren“, um wieder als inbounds zu gelten. Anmerkung: Die Regel 4.2.1. wurde entsprechend editorisch angepasst.</p>	<p>2.27.15. / S. 51 4.2.1.b) / S.76</p>
<p>Coin Toss ● Editorische Änderung</p>	<p>„g) Für die zweite Halbzeit soll der Verlierer des Münzwurfs, oder der Gewinner, wenn er die o. a. Möglichkeit zu 3 gewählt hat, die o. a. Möglichkeiten zu 1 oder 2 auswählen. Der Gegner wählt dann die verbleibenden Möglichkeiten.“ Anmerkung: Die Ergänzung der Regel dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>3.1.1.g) / S. 56</p>
<p>Wahl der Strafdurchführung ● Editorische Änderung</p>	<p>„g) Ein Team Captain muss seine Wahl hinsichtlich einer Strafe <u>vor</u> der Durchführung eines Team Timeouts angeben.“ <u>Neu ist:</u> Die zeitliche Abfolge ist nun klar geregelt. Erst nachdem die Strafdurchführung gewählt wurde, kann ein Team Timeout beginnen.</p>	<p>3.3.7.g) / S. 67</p>
<p>Mehr als elf Spieler auf dem Feld ●● Editorische Änderung</p>	<p>„c) Wenn die Schiedsrichter erst während oder nach dem Down feststellen, dass sich mehr als elf Spieler auf dem Spielfeld befinden <u>oder wenn Team B-Spieler das Spielfeld unmittelbar vor dem Snap betreten, aber noch keine Aufstellung eingenommen haben</u>, wird der Regelverstoß als Live Ball Foul behandelt (A.R. 3-5-3-V und -VI). Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S22].“ <u>Neu ist:</u> Bei den entsprechenden Auswechselfehlern von Team B sind wieder mehr Live Ball Fouls als bisher möglich.</p>	<p>3.5.3.c) / S. 73</p>
<p>Ball, der im Aus gehalten wird ● Editorische Änderung</p>	<p>„Ein Ball, der sich im Besitz eines Spielers befindet, ist im Aus, wenn entweder der Ball oder ein Teil des Ballträgers den Boden oder irgendetwas berührt, das sich <u>im Aus</u> oder auf oder außerhalb der Begrenzungslinien befindet, ausgenommen einen anderen Spieler oder einen Schiedsrichter.“ Anmerkung: Die Ergänzung der Regel dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>4.2.2. / S. 77</p>
<p>Freier Ball im Aus ● Editorische Änderung</p>	<p>„a) Ein Ball, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet, ist im Aus, wenn er den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas <u>im Aus</u> oder auf oder außerhalb der Begrenzungslinien berührt. Ausgenommen hiervon ist ein Kick, der ein Fieldgoal erzielt.“ Anmerkung: Die Ergänzung der Regel dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>4.2.3.a) / S. 77</p>
<p>Foul während eines Free Kicks ● Editorische Änderung</p>	<p>„Folgt einer Strafe für ein Foul, welches sich während eines Free Kick Downs ereignet hat, ein Scrimmage <u>Down</u>, muss die Nummer des nächsten Downs und die Distanz, die durch die Strafe festgelegt wird, ein First Down mit einer neuen Line to Gain sein.“ Anmerkung: Die Ergänzung der Regel dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>5.2.1. / S. 80</p>

<p>Strafe, die in einer neuen Serie resultiert</p> <p>●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„Es ist <u>eine neue Serie</u> mit einer neuen Line to Gain, wenn:</p> <p>a) eine Strafe den Ball im Besitz von Team A auf oder jenseits der Line to Gain belässt.</p> <p>b) in einer Strafe ein First Down festgesetzt ist.“</p> <p>Anmerkung: Die editorische Änderung dient der Klarstellung, und hat keinerlei Auswirkungen auf die Regelauslegung.</p>	<p>5.2.2. / S. 80</p>
<p>Spezialfall Touching Violation</p> <p>●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„Es ist eine Violation für illegales Berühren (Regel 6.3.2), wenn ein Team A-Spieler einen Scrimmage Kick in Team B’s Endzone schlägt, der Kick die neutrale Zone überquert hat und danach unberührt von Team B ist. Der Punkt der Violation ist Team B’s 20-Meterlinie. Das ist ein Spezialfall des Schlagens eines Balles in der Endzone und kein Foul (A.R. 6-3-11-I bis -V und A.R. 2-12-2-I).“</p> <p><u>Neu sind diverse Streichungen, daraus ergibt sich:</u> Team B’s Privileg für diese Violation wird nun durch eine angenommene Strafe aufgehoben. Der Punkt der Violation ist nicht mehr ein möglicher Enforcement-Spot für Team A-Fouls während des Scrimmage Kick-Spiels. Allerdings ist und bleibt Team B’s 20-Meterlinie der PSKE-Spot für Team B-Fouls während des Scrimmage Kicks (siehe hierzu A.R. 6-3-11-IV).</p>	<p>6.3.11. / S. 88f</p>
<p>Verlust der Berechtigung durch Verlassen des Feldes</p> <p>●●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„Kein berechtigter Offense Receiver, der während eines Downs das Feld verlässt und wieder inbounds zurückkehrt, darf einen legalen Vorwärtspass im Feld oder während er sich in der Luft befindet, berühren, bis der Ball von einem Gegner oder einem Schiedsrichter berührt wurde (A.R. 7-3-4-I, -II und -IV). (Ausnahme: Das gilt nicht für einen berechtigten Offense Spieler, der sofort versucht, wieder ins Feld zu gelangen, nachdem er aufgrund des Kontaktes durch einen Gegner ins Aus gegangen ist (A.R. 7-3-4-III). <u>Wenn er einen Vorwärtspass berührt, bevor er inbounds zurückkehrt, ist das ein unvollständiger Pass (Regel 7-3-7) und kein Foul für illegales Berühren.</u></p> <p>Strafe: Downverlust am Previous Spot [S16 und S9].“</p> <p><u>Neu ist:</u> Aus der geänderten Definition „Spieler inbounds oder im Aus“ (Regel 2.27.15) ergibt sich für die Regel 7.3.4., dass der Vorwärtspass im Moment der Berührung für „im Aus“ erklärt wird und dadurch dead wird. Der hier angefügte Satz stellt richtigerweise klar, dass in diesem Fall kein Foul für das illegale Berühren eines Vorwärtspasses vorliegt. Dieses Ruling ist unabhängig davon, ob der Receiver „freiwillig“ oder durch einen gegnerischen Kontakt ins Aus gegangen ist.</p> <p>Anmerkung: Will ein Spieler (Offense oder Defense) aus dem Aus ins Feld zurückkehren, und berührt bevor er gemäß der Definition nach Regel 2.27.15 wieder inbounds ist, irgendeinen freien Ball (Vorwärts- oder Rückpass, Fumble oder Kick), so wird durch diese Ballberührung in jedem Fall der freie Ball an dieser Stelle für im Aus erklärt und dead.</p>	<p>7.3.4. / S. 100</p>
<p>Umplatzierung des Balles beim Try Down</p> <p>●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„c) Der Snap wird vom Mittelpunkt zwischen den Hash Marks von der gegnerischen 3-Meterlinie oder von einem anderen Punkt auf oder innerhalb der Hash Marks, auf oder hinter der gegnerischen 3-Meterlinie durchgeführt, wenn die Position des Balles von dem Team, das berechtigt ist, den Snap durchzuführen, vor der Ballfreigabe gewählt wurde. Der Ball kann <u>nach einem Team B-Foul</u> oder nach einem Timeout, das einem Team angerechnet wurde, umplatziert werden, sofern dem Timeout kein Team A-Foul oder sich aufhebende Fouls vorangehen (Regeln 8-3-3a und 8-3-3c-1).“</p> <p><u>Neu ist:</u> Wird ein Try Down aufgrund eines Team B-Fouls wiederholt, so kann Team A den Ball umplatzen lassen. Wird diese Umplatzierung vor der Ballfreigabe gewählt, muss Team A kein Timeout aufwenden.</p>	<p>8.3.2.c) / S. 106</p>
<p>Ursprünglicher Antrieb</p> <p>●●●</p>	<p>„b) Der ursprüngliche Antrieb, der dem Ball verliehen wurde, ist als verbraucht anzusehen und die Verantwortung für die Fortbewegung</p>	<p>8.7.2.b) / S. 112</p>

<p>Editorische Änderung</p>	<p>des Balles ist einem Spieler zuzuordnen, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dieser Spieler einen Ball kickt, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet oder einen freien Ball schlägt, nachdem dieser den Boden berührt hat. 2. der Ball zur Ruhe kommt und ein Spieler dem Ball durch jeden Kontakt mit ihm, <u>ausgenommen einer erzwungenen Berührung (Regel 2.11.4.c)</u>, einen neuen Antrieb gibt.“ <p><u>Neu sind die Streichungen der bisherigen Ausnahmen, daraus ergibt sich:</u> Die erzwungene Berührung wurde in den Regeltext vorgezogen, und bleibt daher als Ausnahme erhalten. Der ursprüngliche Antrieb wird jetzt geändert, wenn ein in der Endzone zur Ruhe gekommener Ball durch die Berührung eines Spielers bewegt wird.</p>	
<p>Blocken unterhalb der Gürtellinie (Team B)</p> <p>●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„b) Team B vor einem Team Ballbesitzwechsel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vor einem Team Ballbesitzwechsel dürfen Team B-Spieler unter der Gürtellinie nur innerhalb der Zone blocken, die durch die Linien, die sich parallel zur Goallinie fünf Meter jenseits und hinter der neutralen Zone zu den Seitenlinien erstrecken. Blocken unter der Gürtellinie außerhalb dieser Zone, <u>ausgenommen gegen einen Ballträger</u>, durch Team B-Spieler ist illegal (A.R. 9-1-6-VI und -IX).“ <p><u>Neu ist:</u> Bei einer früheren Überarbeitung wurde irrtümlich die Ausnahmebestimmung nicht übernommen. Die Ergänzung der Regel ist als <u>Druckfehlerbereinigung des Regelwerks 2015</u> zu verstehen und dient der Klarstellung. Es ergibt sich daraus keine geänderte Regelauslegung.</p>	<p>9.1.6.b) 1. / S. 117</p>
<p>Blocken unterhalb der Gürtellinie</p> <p>●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„c) Kicks</p> <p>Während eines Downs, in dem ein Free- oder ein Scrimmage Kick durchgeführt wird, ist Blocken unter der Gürtellinie, <u>ausgenommen gegen einen Ballträger</u>, für jeden Spieler verboten.</p> <p>d) Nach dem Team Ballbesitzwechsel</p> <p>Nach jedem Team Ballbesitzwechsel ist Blocken unter der Gürtellinie, <u>ausgenommen gegen einen Ballträger</u>, für jeden Spieler verboten.“</p> <p><u>Neu ist:</u> Lediglich 2014 stand an diesen beiden Stellen „Runner“. Ab 2015 steht – wie zuvor – an diesen beiden Stellen wieder „Ballträger“.</p> <p>Anmerkung: Im NCAA-Original wurde stets „ball carrier“ verwendet.</p>	<p>9.1.6.c) und d) / S. 117</p>
<p>Helm- und Helmgitterfouls</p> <p>●●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„a) Kein Spieler darf den Helm eines Gegners (inklusive Helmgitter) <u>oder dessen Hals</u> mit Hand (Händen) oder Arm(en) fortwährend berühren (Ausnahme: durch oder gegen den Runner).“</p> <p><u>Neu ist:</u> Der fortwährende Kontakt gegen den Hals eines Gegners ist nun als Foul definiert. Analog hierzu wurden zwei weitere editorische Änderungen notwendig:</p> <p><u>Regel 9.3.3.d):</u> „Die folgenden Aktionen eines Teammitgliedes des Ballträgers oder des Passers sind illegal: ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Fortwährender und andauernder Kontakt mit Hand/Händen oder Arm/Armen zum Helm (inklusive Helmgitter) <u>oder Hals</u> eines Gegners (Regel 9.1.8.a).“ <p><u>Regel 9.3.4.g):</u> „Ein Defense Spieler darf mit seinen Händen und Armen keinen fortwährenden Kontakt gegen den Helm (inklusive Helmgitter) <u>oder (Anmerkung: Im Regelwerk 2015 steht hier fälschlicherweise „und“.)</u> den Hals des Gegners halten (Regel 9.1.8.) (Ausnahme: gegen einen Runner).“</p>	<p>9.1.8.a) / S. 118, 9.3.3.d) / S. 128, 9.3.4.g) / S. 130</p>
<p>Vortäuschen eines Running into oder Roughing the Kicker oder Holder Fouls</p> <p>●●</p> <p>Editorische Änderung</p>	<p>„b) Ein Kicker oder Holder, der vortäuscht, man hätte ihn gefoult (Running oder Roughing) begeht ein Unsportliches Verhalten Foul (A.R. 9-1-16-V). Strafe: 15 Meter vom <u>Previous Spot</u> [S27].“</p> <p><u>Neu ist:</u> Die Strafe für dieses Foul wurde nun auf den Previous Spot festgeschrieben. Die Übernahme dieser Strafe auf den Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, ist nicht mehr möglich.</p>	<p>9.1.16. b) / S. 121</p>

Dead Ball Kontaktfouls ●●● Editorische Änderung	„i) Dead Ball Kontaktfouls wie Wegdrücken, Stoßen, Schlagen etc., die sich <u>deutlich nachdem der Ball für dead erklärt wurde ereignen</u> und nicht Teil des Spielgeschehens sind.“ <u>Neu ist:</u> Diese Ergänzung dient der Klarstellung. Lediglich Aktionen, die unabhängig vom Spielgeschehen erst klar nach dem Down beginnen, können ggf. als UNV-Fouls geahndet werden. Kontaktfouls hingegen, die bereits während oder unmittelbar mit dem Ende des Downs ihren Anfang nehmen, werden weiterhin als persönliche Fouls geahndet.	9.2.1.a) 1.i) / S. 122
---	--	------------------------------

Stand: 01.03.2015

* Quelle: American Football Regeln & Interpretationen 2015

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

BESONDERE AUFGABEN / VERANTWORTLICHKEITEN

Video: Stefan Plonka, Mats Schwieger
Prüfungen: Thomas Fotsch, Heinz Sauer
Lehrgänge: Thomas Plendl, Zoltan-A. Doboczky
Regelbuch: Hans Lämmerhirt, Peter Fischer, Danica Barth, Zoltan-A. Doboczky

TERMINE

ACHTUNG: Die Termine für die Lehrgänge sind noch unter Vorbehalt!

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

A-Lizenz Lehrgang (Frankfurt): 21.-22. November 2015
A-Mechanic Gesamtlehrgang (Frankfurt): 05.-06. Dezember 2015
German Bowl (Berlin): 10. Oktober 2015
Lehrwarte- und Lehrstabstreffen (Berlin): 11. Oktober 2015

Ich wünsche Euch gute Spiele und bleibt gesund!

Mit sportlichen Grüßen

Euer Zoltan

American Football Verband Deutschland e. V.

i. A. Zoltan-A. Doboczky

Bundesschiedsrichterlehrwart
Supervisor Officiating