



AMERICAN FOOTBALL
REGELN
& INTERPRETATIONEN

20
26

Impressum

Erstellt von Hans Lämmerhirt unter Mitwirkung von Peter Fischer und Martin Söffge und genehmigt von der Regelkommission des American Football Verbandes Deutschland. Das vorliegende Regelwerk enthält die für den Spielbetrieb in Deutschland relevanten Regeln des American Football. Es basiert auf der Übersetzung der NCAA-Regeln von Hans Lämmerhirt aus dem Jahr 1986.

Da eine vollständige Erfassung von NCAA-Regeln, BSO- und IFAF-Bestimmungen der Struktur und Übersichtlichkeit dieses Buches geschadet hätte, hat sich der Verfasser auf die national gültigen Bestimmungen beschränkt. Die gegenüber den NCAA-Regeln geänderten Bestimmungen können, ebenso wie die ergänzten deutschen Regeln, dem Anhang entnommen werden. Zusätzlich zu den Regeln wurden im zweiten Teil des Buches Regelauslegungen aufgenommen. Diese sollen das Verständnis der Regeltexte erleichtern, indem die Anwendung der jeweiligen Regel anhand beispielhafter Spielsituationen erläutert wird.

Keines unserer Regelwerke war je ohne Fehler. Das wird auch diesmal so sein, obwohl wir sehr gewissenhaft und sorgfältig daran gearbeitet haben. Wer Fehler findet, möge diesen Umstand nicht für sich behalten, sondern uns diesen Fehler per E-Mail an regelbuch-errata@afsvd.de schicken, damit wir ihn berichtigen können.

Alle Rechte vorbehalten!

Insbesondere ist jegliche Verwertung, wie z. B. Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und ähnliches, ohne ausdrückliche vorherige schriftliche Genehmigung des American Football Verbandes Deutschland urheberrechtswidrig und nicht erlaubt. Frankfurt, im Oktober 2025

Sollten Sie Rück- bzw. Regelfragen haben oder auch Informationen über die Schiedsrichteraktivitäten wünschen, wenden Sie sich an den American Football Verband Deutschland e.V. (AFVD), Richard-Herrmann-Platz 1, 60386 Frankfurt, Telefon (069) 87 001 593 oder per E-Mail an office@afvd.de.

Inhaltsverzeichnis

Regeländerungen für die Saison 2026	1
Verzeichnis der wichtigsten editorischen Änderungen	2
Verzeichnis der Änderungen im Ehrenkodex	3
Vorwort	4
Der Ehrenkodex des American Football	5
Anmerkungen zu unsportlichen Verhalten	10
Schwerpunkte	11

I Die Regeln 15

1 Das Spiel, der Platz, der Ball, die Spieler, die Ausrüstung	17
2 Definitionen	35
3 Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler	63
4 Live Ball, Dead Ball, im Aus	84
5 Serie, Line to Gain	89
6 Kicks	93
7 Snappen und Werfen des Balles	105
8 Punkte	118
9 Verhalten von Spielern und anderen	126
10 Durchführung von Strafen	146
11 Die Schiedsrichter	152
Zusammenfassung der Strafen	153
Offizielle Schiedsrichter-Signale	160

II Standards für Schiedsrichter 163

Änderungen in den Standards für die Saison 2026	164
---	-----

III Interpretationen der Regeln 174

Verzeichnis der geänderten Interpretationen176

1 Das Spiel, der Platz, der Ball, die Spieler, die Ausrüstung177

2 Definitionen181

3 Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler187

4 Live Ball, Dead Ball, im Aus210

5 Serie, Line to Gain214

6 Kicks217

7 Snappen und Werfen des Balles234

8 Punkte254

9 Verhalten von Spielern und anderen, die den Regeln unterliegen . .264

10 Durchführung der Strafen289

IV Anhang 299

A Platz-Details und -Diagramm300

B Ausrüstung: zusätzliche Details303

C Änderungen gegenüber den NCAA-Regeln307

Regeländerungen für die Saison 2026

Die links aufgeführten Nummern beziehen sich entsprechend auf Regel, Abschnitt und Artikel. Die Regeländerungen sind blau unterlegt, um sie während des Lesens besser zu unterscheiden. Ausgenommen von der blauen Unterlegung sind Streichungen.

2.8.3	„T –Signal“ ist ungültiges FC-Signal
2.16.10	Scrimmage Kick Formation neu definiert
2.27.14.k	Spieler, der freien Ball fängt oder recovers ist verteidigungslos
3.1.3.h	Timeouts in Extraperiode modifiziert
3.3.6.f	Ausnahme erlaubt 10-Sekundenabzug
3.5.3.b	Strafe bei Auswechselfehler der Defense innerhalb der letzten beiden Minuten einer Halbzeit angepasst
6.3.14.a	Anpassung für Defense Linemen bei Scrimmage Kick Plays
7.1.5.a.4	Verhalten der Defense vor dem Snap weiter definiert
7.1.5.a.5	Klangfolgen für die Defense definiert
9.1.14	Schutz des Snappers bei Scrimmage Kick Plays angepasst

Verzeichnis der wichtigsten editorischen Änderungen

Auch für die Saison 2026 wurden einige editorische Änderungen vorgenommen, die entscheidenden Einfluss auf die Auslegung der Regeln haben. Nachfolgend sind die wichtigsten Änderungen aufgeführt. Die wichtigsten Änderungen wurden, wie die Regeländerungen, **blau** unterlegt. Weitere Änderungen können den Regeln entnommen werden.

3.2.4.e	Streichung der Einschränkung ohne sichtbare Playclock
3.3.2.d.12	Status der Game Clock nach Zwei-Minuten-Timeout
4.1.3.b	Ausnahme erlaubt Ballübergabe für einen Spieler mit einem Knie auf dem Boden
8.5.1.a.1	Gegnerischer Kick zur Ausnahme bei Safety hinzugefügt
9.1.4 Anm.2	Einen Spieler, der einen freien Ball recovers hinzugefügt
9.1.6.a.2	Verdeutlicht Blocks durch Backs innerhalb der Tackle Box
9.1.9.a	Kontakt gegen einen Offense-Spieler in Wurfhaltung zum Roughing the Passer hinzugefügt
9.2.1.a.1.c	Darstellung von Waffen durch Gesten verboten
9.2.5.b	Behinderung der Spieldurchführung durch identifizierte Personen
9.2.5.b Strafe	UNV-Strafe für identifizierte Person
9.2.7	Nikotinhaltige (E-)Produkte sind Tabakerzeugnissen gleichzusetzen.
10.2.2.b	Unsportliche Verhalten Fouls der Liste von Live Ball Fouls, die vom Previous Spot geahndet werden, hinzugefügt

Verzeichnis der Änderungen im Ehrenkodex

Für die Saison 2026 wurden Änderungen im Ehrenkodex vorgenommen, nachfolgend sind diese Änderungen aufgeführt. Die wichtigsten Änderungen wurden, wie die Regeländerungen, blau unterlegt.

Aktionen durch Offense und Defense vor dem Snap / Verwirrende Signale /
Aufstellung der Offense
Illegale Kontakte gegen einen Quarterback / Passer
Vortäuschen einer Verletzung

Vorwort

Die in der 34. Auflage vorliegenden deutschen Regeln und Interpretationen für American Football geben in deutscher Sprache einen vollständigen Überblick über die Bestimmungen dieser in Deutschland populärer werdenden Sportart. Sie sind gemäß der Bundesspielordnung (BSO), welche sämtliche Aspekte des Spielbetriebs in Deutschland regelt, das einzige offiziell vom American Football Verband Deutschland (AFVD) anerkannte Regelwerk und basieren auf den amerikanischen NCAA-College-Regeln. Die Regelkommission des AFVD hat diese College-Regeln mit den Bestimmungen der BSO verknüpft und zudem auf Deutschland nicht zu übertragene Passagen der amerikanischen Regeln der deutschen Realität angepasst. Das Ergebnis ihrer Arbeit soll allen Footballinteressierten den Einstieg in das komplexe Regelwerk erleichtern und Coaches, Spielern sowie Schiedsrichtern als Grundlage ihrer Tätigkeit dienen. Schiedsrichtern wird neben dem Studium der Regeln zusätzlich das Mechanics-Handbuch empfohlen, das die Theorie der Regeln mit praktischen Verhaltensweisen auf dem Feld verknüpft. Das jeweils gültige Mechanics-Handbuch kann über den zuständigen Obmann bezogen werden.

Hinweis 1:

Auch wenn die Felder in Deutschland nicht immer den amerikanischen Ausmaßen entsprechen, wurde in diesem Regelwerk der Begriff „Meter“ beibehalten. Wenn in einer Regel der Begriff „10 Meter“ auftaucht, dann bezieht sich das auf 1/12 des Feldes, jedoch immer maximal auf 10 Yards (9,14 m).

Hinweis 2:

In den nachfolgend aufgeführten Regeln und Interpretationen sind Begriffe für Personen in männlicher Form aufgeführt. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für weibliche und diverse Personen, da Männer, Frauen und diverse Personen gleichgestellt sind.

Fehler gefunden? Melde dich bitte bei regelbuch-errata@afsvd.de

Verantwortlich für die Herausgabe und Drucklegung:

American Football Verband Deutschland e.V.

Richard-Herrmann-Platz 1

60386 Frankfurt

Wir danken der National Collegiate Athletic Association (NCAA) für die Zurverfügungstellung der 2025 NCAA Football Rules and Interpretations.
Frankfurt, im Oktober 2025

Der Ehrenkodex des American Football

American Football kann in den USA im Gegensatz zu Deutschland auf eine lange Tradition insbesondere an Schulen und Universitäten zurückblicken. In dieser Zeit hat sich ein Ehrenkodex entwickelt, dem sich jeder unterwerfen sollte, der diesen Sport ausübt. Im Jahre 1916 wurde der Football Ehrenkodex den American Football Regeln erstmals hinzugefügt. Seit dieser Zeit wurde er mehrfach geändert. Das NCAA Regelkomitee ist stolz, dass dieser Ehrenkodex von Spielern, Coaches und Schiedsrichtern über die Jahre akzeptiert und umgesetzt wurde. Durch die Anwendung des Ehrenkodex wird ein Spiel zum fairen Wettbewerb zwischen den Protagonisten. Unter anderem wird durch den Ehrenkodex hervorgehoben, dass „der Gebrauch des Helmes als Waffe“ ausgeschlossen ist. Der Helm dient als Schutz für Spieler. Coaches, Spieler, Schiedsrichter und andere Verantwortliche müssen in gemeinsamer Verantwortung dafür sorgen, dass die Tradition, die unser Sport hat, auch in Zukunft noch hochgehalten wird.

Schutz verteidigungsloser Spieler und Helmoberseite

2008 hat das Regelkomitee eine Regel eingeführt, die Targeting und Herbeiführen eines Forcible Contact mit der Helmoberseite und Targeting und Herbeiführen eines Forcible Contact gegen einen verteidigungslosen Spieler verboten hat. Forcible Contact ist ein offensichtlich mit unnötiger, übertriebener Härte gegen einen Gegner gerichteter Kontakt. Übertriebene Härte ist ein Kontakt, bei dem die Intensität erkennbar über das für die Erreichung des Ziels eines legalen Kontakts erforderliche Maß hinausgeht. Die entsprechenden Regeln dienen dem Schutz der Spieler. Diese Aktionen wurden in zwei Regeln getrennt voneinander aufgeführt. Zum einen Targeting und Herbeiführen eines Forcible Contact mit der Helmoberseite (Regel 9.1.3), zum anderen Targeting und Herbeiführen eines Forcible Contact gegen den Kopf- oder Halsbereich eines verteidigungslosen Spielers (Regel 9.1.4). Die Benutzung des Helmes als Waffe und der absichtliche („targeted“) Kontakt gegen den Kopf- oder Halsbereich sind eine ernsthafte Gefahr für die Sicherheit und die Gesundheit eines Spielers. Die Strafen beinhalten daher eine automatische Disqualifikation. Das Regelkomitee betont ausdrücklich, dass Coaches und Schiedsrichter bestrebt sein müssen, dass die Spieler entsprechend informiert und angehalten werden, diese Regeln einzuhalten. Regel 2.27.14 definiert den verteidigungslosen Spieler und führt eine Liste mit entsprechenden Beispielen auf.

Aktionen durch Offense und Defense vor dem Snap / Verwirrende Signale / Aufstellung der Offense

Die Regeln bezüglich Aktionen vor dem Snap sollen klären, welche Aktionen durch Offense und Defense vor dem Snap erlaubt sind. Die Offense hat den Vorteil, dass sie das Startsignal kennt und weiß, wie es angewandt (Klang und Charakter) wird. Die Defense hat den Vorteil, dass die Bewegungen der Spieler vor dem Snap nicht eingeschränkt sind. Um Taktiken an der Scrimmage Line, die geeignet sind, einen Gegner dazu zu bringen, dass er ein Foul begeht oder einem Team einen ungerechtfertigten Vorteil bringt, zu unterbinden, müssen die Schiedsrichter aufmerksam die Aktionen der Teams vor dem Snap überwachen. Weiterhin sollen Coaches ihren Schützlingen keine Aktionen lehren, die geeignet sind, dass der Gegner ein Foul begeht. Die Formulierung in Regel 7 verdeutlicht für Team A, dass jede Bewegung, die eine Aktion beim Snap simuliert, ein Foul ist. Dazu gehört auch jede abrupte Positionsveränderung eines oder mehrerer Spieler, die den Beginn eines Downs simuliert. Für Team B gelten die gleichen Standards, bezüglich einer Aktion beim Snap wie für Team A. Eine koordinierte Bewegung von Team B, einschließlich einer seitwärts oder rückwärts gerichteten Bewegung, die eine Aktion beim Snap simuliert, ist ein Foul. Darüber hinaus darf die Verteidigung keine Wörter oder Signale verwenden, die den Klang oder den Charakter der offensiven Startsignale simulieren oder diese anderweitig stören. Dazu gehört auch das in-die-Hände-klatzen durch die Defense, wodurch die Offense in ihrer Spielvorbereitung gestört werden kann. Die Begriffe „move“ und „stem“ sind Klangfolgen, die für die Defense reserviert sind und dürfen nicht durch die Offense genutzt werden. Außerdem wird ein besonderer Schwerpunkt auf die Aufstellung der Offense gelegt. Es wurden Richtlinien eingeführt, um sicherzustellen, dass im Umgang mit eingeschränkten Linemen, die sich nicht an ihrer Scrimmage Line befinden, einheitlich verfahren wird. Außerdem soll sichergestellt werden, dass Team A beim Snap sich in der richtigen Aufstellung befindet, insbesondere wenn ein Spieler mit einer berechtigten Nummer nicht der äußerste Spieler an seiner Scrimmage Line ist. Die Offensive muss sich korrekt aufstellen, sonst sollte sie bestraft werden.

Illegale Kontakte gegen einen Quarterback / Passer

Durch die Aufgabe, die ein Quarterback wahrzunehmen hat, befindet er sich häufig in einer anfälligen Position, in der er kaum die Möglichkeit hat, sich selbst zu schützen, beziehungsweise in der er sich auf einen Forcible Contact einstellen kann. In Erkenntnis dieser Tatsache wurde die Regel 9.1.9 geschaf-

fen: „Kein Defense Spieler darf einen Passer unnötig hart angreifen, wenn es offensichtlich ist, dass der Pass bereits geworfen wurde.“ Die Regel führt dann einige Aktionen auf, die illegal sind, sofern sie sich gegen einen Passer oder einen potenziellen Passer richten. Das Regelkomitee hat über die Jahre für den Quarterback einige Möglichkeiten geschaffen, sich selbst zu schützen. So darf er zum Beispiel mit seinen Füßen voran rutschen oder den Ball legal außerhalb der Tackle Box wegwerfen. Die Definition eines verteidigungslosen Spielers/Passers wurde auf einen Offense-Spieler erweitert, der sich in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung für einen Pass mit Fokus downfield downfield befindet, auch wenn kein Pass geworfen wird. Wegen der äußerst anfälligen Position des Quarterbacks ist es wichtig, dass alle Schiedsrichter und besonders Referee und Center Judge, aufmerksam die Aktionen gegen einen Quarterback überwachen, wenn dieser angegriffen wird oder er sich in einer verteidigungslosen Position befindet. Die Schiedsrichtercrew muss es sich zur Aufgabe machen, dem Quarterback den Schutz zu geben, den ihm die Regeln bieten.

Vortäuschen einer Verletzung

Seit der Einführung der „No Huddle-Offense“ gibt es eine steigende Tendenz durch Defense Spieler, eine Verletzung vorzutäuschen, um zu versuchen, den Rhythmus der Offense zu unterbrechen oder zu verlangsamen, um dadurch einen ungerechtfertigten Vorteil zu erlangen. Der volle Schutz der Regeln gilt einem Spieler, der wirklich eine Verletzung erlitten hat. Es gibt jedoch Fälle, in denen mögliche Verletzungen verdächtig erscheinen, wie Verletzungen, die sich zwischen den Spielzügen ereignen und die inszeniert wirken. Das Regelkomitee hat Möglichkeiten diskutiert, wie man das Vortäuschen einer Verletzung verhindern kann. So wurde erwogen, die Zeit zu verlängern, die ein Spieler warten muss, bevor er nach einer Verletzung wieder ins Spiel darf. Vortäuschen einer Verletzung ist unehrenhaft und widerspricht dem Geist eines fairen Wettbewerbs. Es ist ein schlechtes Zeichen für unser großartiges Spiel. Besonderes Augenmerk gilt der deutlich formulierten Aussage in den Schwerpunkten (Verhalten der Coaches, Abschnitt g).

Helm

Der Helm dient dem Schutz eines Spielers vor Kopfverletzungen. Daher muss der Helm richtig befestigt sein, so dass er sich nicht während des Spielgeschehens lösen kann. Coaches und die Verantwortlichen für die Ausrüstungen müssen bestrebt sein, darauf zu achten, dass die Spieler die Helme rich-

tig tragen. Schiedsrichter müssen darauf achten, dass die Kinnriemen korrekt geschlossen sind. Die Regeln 3.3.10 schreiben vor, dass ein Spieler, der seinen Helm vollständig verliert, das Spiel für mindestens einen Down verlassen muss, wenn der Helmverlust nicht aus einem gegnerischen Foul resultiert. Der Spieler kann im Spiel bleiben, wenn sein Team ein Team-Timeout nimmt.

Kontrolle der Seitenlinie

Coaches, die während des Spiels mit Schiedsrichtern über bestimmte Entscheidungen sprechen wollen, müssen dies aus der Teamzone (Regel 1.2.4.a) tun. Coaches werden angehalten, das Spielfeld nicht zu betreten oder die Teamzone zu verlassen, um über Schiedsrichterentscheidungen zu diskutieren. Wer dies tut, begeht automatisch ein Foul wegen unsportlichen Verhaltens. Coaches dürfen nur an die Seitenlinie treten, um Offense- und Defense-Signale zu geben, nachdem alle Aktionen auf dem Spielfeld beendet sind. Der Arbeitsbereich der Schiedsrichter soll es diesen ermöglichen, ihre Aufgaben angemessen zu erfüllen, die Sicherheit von Schiedsrichtern, Spielern und Coaches zu schützen. Wenn sich ein Spieler, Coach oder irgendein Teampersonal während des Spiels mit einem digitalen Gerät einem Schiedsrichter nähert, um ein Video anzusehen oder zu bewerten, führt dies automatisch zu einem Foul wegen unsportlichen Verhaltens. Besondere Aufmerksamkeit sollte der Regel gewidmet werden, die besagt, dass ein Coach, der in einem einzigen Spiel zwei unsportliche Verhalten-Fouls begeht, automatisch disqualifiziert wird. Das Regelkomitee fordert die Schiedsrichter auf, diese Aktionen genauer zu beobachten und Regelverstöße zu ahnden, wenn sie in einem von ihnen beobachtbaren Bereich auftreten. Von den Coaches wird erwartet, dass sie ihren Spielern, Fans und den vielen anderen Zuschauern des Spiels ein angemessenes, professionelles Beispiel geben und einschreiten, wenn sie feststellen, dass Mitglieder ihres Teams ein Verhalten an den Tag legen, das nach dem Ehrenkodex des American Football bezüglich Sportlichkeit nicht akzeptabel ist. Während der Ball im Spiel ist sowie im unmittelbaren Zeitraum, nachdem der Ball dead wurde, müssen sich Coaches und andere Teamangehörige hinter der Coaching Linie aufhalten. Gerade die Zonen an der Seitenlinie gehören zum Arbeitsbereich der Schiedsrichter und der Kettencrew. Zuschauer, Fotografen oder andere Personen, die nicht zum aktuellen Spielbetrieb beitragen, haben dort keine Berechtigung. Sie stören dort und stellen eine potentielle Gefahr dar.

Überlegungen zur Sicherheit

In Absprache mit der Coaches-Vereinigung fordert das Regelkomitee Coaches und Schiedsrichter auf, sicherzustellen, dass die Spieler die vorgeschriebene Ausrüstung tragen. Es ist speziell wichtig, dass die Ausrüstung und die Schützer (Pads) die Körperteile bedecken, für die sie geschaffen wurden. Besondere Aufmerksamkeit gilt den Uniformhosen, die die Knie bedecken, welche schnell verletzt werden können, wenn die Hosen verrutschen. Durch die Änderung für 2019 sollen Spieler, Coaches und die für die Ausrüstungen verantwortlichen Personen sicherstellen, dass die Hosen richtig passen. Hosen und Knieschützer müssen die Knie bedecken, um legal zu sein. Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler mit illegaler oder unvollständiger Ausrüstung bemerkt, muss er den Spieler informieren, dass dieser das Spiel für wenigstens einen Down verlassen muss. Das heißt, dass der betreffende Spieler einen Down aussetzen muss. Es ist ihm nicht erlaubt, wieder ins Spiel zu kommen, bis die Legalität der Ausrüstung wiederhergestellt wurde. Der Spieler darf ins Spiel zurückkehren, ohne einen Down auszusetzen, wenn sein Team ein eigenes Timeout nimmt. In jedem Fall muss jedoch die Ausrüstung vervollständigt oder legalisiert werden, bevor dieser Spieler das Spielfeld betritt, um weiter teilzunehmen. Weitere Details in Bezug auf die Ausrüstung können Anhang B entnommen werden.

Anmerkungen zu unsportlichen Verhalten

Regelkomitee

Das Regelkomitee ist davon überzeugt, dass die derzeitigen Regeln bezüglich unsportlichen Verhaltens in ihrer Form angemessen sind und korrekt umgesetzt werden. Viele dieser Fouls werden von Spielern verursacht, die unangebracht versuchen, sich „ins Rampenlicht“ zu stellen. American Football ist ein Teamsport und daher gehört die Anerkennung dem gesamten Team und nicht nur einem Spieler allein. Das müssen die Spieler wissen und verstehen. Das Regelkomitee möchte daher die Coaches und die entsprechenden Verantwortlichen an ihre Verantwortung für das Verhalten der Spieler vor, während und nach dem Spiel erinnern. Unsportliches Verhalten vor dem ersten Kickoff kann zu Konfrontationen zwischen den Teams führen. Es muss daran erinnert werden, dass zwei erkannte unsportliche Verhaltenfouls zur sofortigen Disqualifikation des Verursachers führen.

Schwerpunkte

American Football ist eine aggressive und raue Kontaktsportart. Gerade aus diesem Grund müssen von allen Beteiligten die höchsten Ansprüche hinsichtlich der Fairness und sportlicher Moral erfüllt werden. Unfaire Taktiken, Unsportlichkeiten und die Absicht, den Gegner zu verletzen, haben in diesem Sport keinen Platz. Da beim American Football eine gewisse Härte eine Rolle spielt, sollen durch das Regelwerk alle Formen von übertriebener Härte, unfairer Taktik und unsportlichem Verhalten unterbunden werden. Allein mit den Regeln kann dies nicht erreicht werden. Nur durch kontinuierliches Streben der Spieler, Coaches und Schiedsrichter nach Fairness und Respekt voneinander kann dieser ethische Maßstab erzielt werden. Aus diesem Grund wurde das vorliegende Regelwerk als Leitfaden für Spieler, Coaches, Schiedsrichter und andere Verantwortliche veröffentlicht. Nachfolgend werden einige Punkte aufgeführt, denen besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden soll.

Verhalten der Coaches

Die vorsätzliche Aufforderung zur Verletzung der Regeln durch einen Coach ist nicht zu entschuldigen. Absichtliches Festhalten eines Gegners, Wegschlagen des Balles, illegale Shifts, Vortäuschen von Verletzungen, Behinderungen der Gegenspieler oder als Vorwärtsumble gespielte, illegale Vorwärtspässe sind Aktionen, die einen negativen Einfluss auf die Einstellung der Spieler haben. Das Unterrichten oder Entschuldigen übertriebener Härte, einschließlich des tiefen Blockens von der Seite, die für den Geblockten nicht einsehbar ist, ist unter keinen Umständen entschuldbar. Das Erteilen solcher Anweisungen ist nicht nur unfair dem Gegner gegenüber, es wirkt sich auch negativ auf die Moral der eigenen Mannschaft aus, für die der Coach eine Vorbildfunktion hat. Es hat von daher keinen Platz im American Football. Die nachfolgend aufgeführten Praktiken sind unehrenhaft:

- a) Nummern-, bzw. Trikottausch während des Spieles, um den Gegner zu täuschen.
- b) die Benutzung des Helmes als Waffe. Der Helm wurde zum Schutz der Spieler geschaffen.
- c) Targeting und Forcible Contact. Spieler, Coaches und Schiedsrichter müssen Wert darauflegen, dass Targeting gegen verteidigungslose Spieler eliminiert werden. Das gilt für Kontakte mit oder ohne Helmoberseite.
- d) Die Einnahme nichttherapeutischer Drogen steht nicht im Einklang mit den Zielen und Absichten eines Amateur-Athleten und ist verboten.
- e) unfaire Aktionen im Zusammenhang mit Startsignalen der Offense.

- f) Die Anwendung von Shifts, um einen Spielstart vorzutäuschen oder unfaire Taktiken, um ein gegnerisches Offside zu provozieren, können als Versuch gewertet werden, sich einen unberechtigten Vorteil zu verschaffen. Derartige Taktiken können nicht toleriert werden.
- g) Vortäuschen einer Verletzung mit dem Ziel, seinem Team zusätzliche, unverdiente Zeit zu verschaffen. Ein verletzter Spieler wird durch die Regeln geschützt, aber das Vortäuschen einer Verletzung ist besonders unsportlich und widerspricht dem Fairplay.

Unsportliches Verhalten / Beleidigungen

Derzeit ist das Regelkomitee mit der Durchführung der Schiedsrichter in Bezug auf unsportliches Verhalten zufrieden und wird diesen Schwerpunkt auch weiterhin verfolgen. Es wird ein Schwerpunkt darauf gelegt, dass die Schiedsrichter jegliche, gegen einen Gegner gerichtete Verhöhnung ahnden. Diese Aktionen werfen ein schlechtes Licht auf das Spiel, können zu unnötigen Konfrontationen zwischen den Teams führen und müssen unterbunden werden. Unsportliches Verhalten vor dem Spiel ist schädlich und beschämend für den Sport und muss geahndet werden, wenn das von Schiedsrichtern beobachtet wird. Coaches und Spieler sollten auf ihr Handeln achten und dürfen nicht zulassen, dass unsportliches Verhalten die positive Leistung des Spiels beeinträchtigt. Das Beschimpfen des Gegners ist immer unsportlich. Dazu gehören auch abfällige Bemerkungen und Provokationen. Kein guter Sportler versucht, seinen Gegner lächerlich zu machen, indem er ihn verhöhnt. Coaches müssen ihre Spieler regelmäßig daran erinnern und alle Maßnahmen unterstützen, um ein derartiges Fehlverhalten zu unterbinden. Darüber hinaus ist jede Aktion, die Waffengewalt vortäuscht, einschließlich des simulierten Präsentierens einer Waffe jeglicher Art, ein unsportliches Verhalten und wird bestraft.

Kritik an Schiedsrichtern

Jeder Schiedsrichter auf dem Feld trifft seine Entscheidungen nach bestem Wissen und Gewissen und sollte deshalb akzeptiert werden. Der Raum für sachliche Kritik ist immer gegeben, dies sollte aber in respektvoller Form geschehen. Lässt ein Coach zu, dass jemand aus seiner Teamzone oder er selbst während des Spieles sich unsportlich gegenüber den Schiedsrichtern äußert oder ein Verhalten an den Tag legt, das Spieler oder Publikum gegen die Schiedsrichter aufbringt, so ist dies eine Verletzung der Spielregeln. Ein solches Verhalten ist eines Coaches unwürdig.

Illegales Benutzen von Händen oder Armen

Illegales Benutzen von Händen oder Armen ist unfaires Spiel und zeugt von Unvermögen. Es gehört nicht zum Spiel. Der Zweck des Spieles ist es, den Ball durch Strategie, Können und Schnelligkeit und nicht durch das Benutzen illegaler Techniken in die gegnerische Endzone zu bringen.

Unsportlichkeit

Ein Spieler, der vorsätzlich eine Regel verletzt, verhält sich unsportlich. Unabhängig davon, ob der eigentliche Regelverstoß geahndet wird oder nicht, schadet der Spieler dem Ruf des American Football. Dieses muss von allen Beteiligten strikt abgelehnt werden.

Dead Ball Fouls

Der harte, aber legale Einsatz eines Spielers während des Downs ist ein Reiz des American Football. Aber dieser Einsatz muss enden, wenn der Down endet. Das Ende jedes Downs wird durch die Regeln bestimmt, nicht durch das Abpfeifen der Schiedsrichter. Sei es die Bodenberührung des Balles bei einem unvollständigen Vorwärtspass oder durch einen Spieler, der ins Aus läuft oder im Spielfeld gestoppt wird - jeder Spieler mit Übersicht erkennt diesen Zeitpunkt und wird weiteren Kontakt zu Gegnern vermeiden. Es ist nicht im Sinne des Football, auch nach dem Down einen Gegner zu blocken oder ihm „noch einen mitzugeben“.

Fouls weitab des Spielgeschehens

Jeder Spieler ist bemüht, während eines Downs seine spezielle Aufgabe zu erfüllen. Dazu gehört häufig, den Gegner zu neutralisieren, ihn so zu blocken, dass er z. B. den Ballträger nicht erreicht. Dass es dabei zu absichtlichen oder unabsichtlichen Fouls kommen kann, ist selbstverständlich. Vollkommen unnötig und nicht im Sinne des Sports sind solche Fouls weitab des Spielgeschehens. Sie zeugen von mangelnder Spielübersicht und Unfähigkeit des betreffenden Spielers. Die Schiedsrichter werden den Spieler auf den Regelverstoß hinweisen, aber nur in eklatanten Fällen ahnden. Es ist Aufgabe der Spieler, ihren Einsatz auf das Spielgeschehen zu konzentrieren und dort ihre Aufgaben zu erfüllen. Kein guter Footballspieler wird fern des Balles einen Gegner foulern. Erst recht nicht, um ihn für den Rest des Spieles mit einer Verletzung zu neutralisieren.

Spießfluss, Auswechslungen und Länge des Spieles

Seit der Einführung der 40-Sekunden-Play Clock wurde die „up-tempo-Offense“ immer häufiger angewandt. Die Art der Offense wird oft genutzt, um die Defense daran zu hindern, sich auf die aktuelle Spielsituation einzustellen. Dadurch kann ein Vorteil für die Offense entstehen. Die Regeln und die Mechanics der Schiedsrichter funktionieren gut, um zu verhindern, dass der Offense ein ungerechtfertigter Vorteil entsteht, indem der Defense erlaubt wird, sich auf die Situation einzustellen, wenn die Offense auswechselt. Die Erweiterung der Schiedsrichter-Crew durch den Center Judge erweiterte die Fähigkeit der Crew, den Auswechselfprozess konsequenter zu überwachen. Zu beachten ist, dass die Crew immer dann die Auswechsel-Mechanics anwendet, wenn Team A auswechselt oder Team A-Spieler in ihre Teamzone wechseln. Das gilt auch dann, wenn die Auswechslung in den Huddle erfolgt. Dies sorgt für mehr Konsistenz, wenn die Teams neue und abwechslungsreichere Huddle-Typen entwickeln. Die Einhaltung dieser Richtlinien lässt der Defense nach einer Auswechslung in der Offense ausreichend Zeit, um bei Bedarf das Personal auszutauschen. Genauso wichtig sind Plays, in denen die Offense nicht auswechselt. In diesen Situationen wurden die Schiedsrichter angewiesen, das Tempo beim Spotten und bei der Ballfreigabe nicht wesentlich zu erhöhen. Dies würde der Defense einen deutlichen Nachteil bringen, der nicht von den Regeln vorgesehen ist. Es ist wichtig, dass beim Spotten und bei der Ballfreigabe in allen Spielen ein gleichmäßiges Tempo eingehalten wird. So können die Coaches der Defense erkennen, wie viel Zeit bis zur Ballfreigabe verbleibt und ob sie die Möglichkeit haben, personelle Anpassungen vorzunehmen. Durch die ordnungsgemäße Umsetzung dieser Richtlinien wird sichergestellt, dass die Mechanics der Schiedsrichter nicht das Gleichgewicht zwischen Offense und Defense beeinträchtigen und dass keine der beiden Mannschaften, unabhängig von der Spielweise, einen durch die Regeln nicht vorgesehenen Vorteil erlangt. Das Regelkomitee ist darauf bedacht, den Spielfluss und die Anzahl der Plays pro Spiel nicht unnötig zu unterbrechen und weist die Crews an, sich aktiv dafür einzusetzen, dass die Spiele am Laufen bleiben. Dazu gehört die Beachtung der Halbzeitpause, die effiziente Zusammenarbeit mit den TV-Partnern und Konsistenz beim Neustarten der Uhr nach Plays ins Aus, sowie Konsistenz bei der Gewährung von First Downs, wenn dies durch die Regeln vorgeschrieben ist. Eine effiziente Verwaltung des Spielflusses wird sich positiv auf den Sport auswirken.

Teil I

Die Regeln

Die deutschen Regeln und Interpretationen wurden als Durchführungs- bzw. Verhaltensregeln geschaffen. Durchführungsregeln sind die, die sich mit der Vorbereitung und der Durchführung des Wettbewerbs beschäftigen. Verhaltensregeln sind die, die direkt mit dem Spiel als solches zu tun haben. Einige Durchführungsregeln (wie nachfolgend aufgeführt) können im Einverständnis der teilnehmenden Verbände untereinander verändert werden. Andere (wie nachfolgend aufgeführt) dürfen nicht geändert werden. Eine Verhaltensregel kann **nicht** im gegenseitigen Einverständnis verändert werden. Alle deutschen Mitgliedsverbände sind verpflichtet, ihre Spiele gemäß dieser Regeln durchzuführen (siehe dazu auch BSO Deutschland: Die Regeln). Die in den deutschen Regeln und Interpretationen enthaltenen Durchführungsregeln, die im gegenseitigen Einverständnis verändert werden können, sind:

3.2.1.b	3.2.2.a	3.3.3.c und 3.3.3.d
11.2.1		

Durchführungsregeln, die **nicht** verändert werden dürfen, sind:

1.1.1.a	1.2.1.a bis 1.2.1.d, 1.2.1.h und 1.2.1.k	1.4.3.a
1.1.2	1.2.2	1.4.7
1.1.3.a und 1.1.3.b	1.2.7	1.4.7.a bis 1.4.7.d
1.1.4	1.2.7.a, 1.2.7.b und 1.2.7.e	1.4.9
1.1.5	1.2.8	3.2.4.b
1.1.6	1.2.9.a und 1.2.9.b	3.3.3.e
1.1.7	1.3.1	11.1.1
1.2.1	1.3.2.b, 1.3.2.c, 1.3.2.e und 1.3.2.f	

Durchführungsregeln, die von den Verantwortlichen des Heimteams ohne gegenseitiges Einverständnis verändert werden dürfen, sind:

1.2.1.a Ausnahme	1.2.5.c Ausnahme	3.2.4.a
1.2.1.e, 1.2.1.g, 1.2.1.i und 1.2.1.j	1.2.7.c und 1.2.7.d	
1.2.4.f	1.3.2.d	

Alle anderen Regeln sind Verhaltensregeln und dürfen **nicht** verändert werden.

Regel 1

Das Spiel, der Platz, der Ball, die Spieler, die Ausrüstung

Abschnitt 1.1 Allgemeine Bedingungen

Artikel 1.1.1 Das Spiel

- a) Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 11 Spielern auf einem rechteckigen Feld mit einem regelgerechten Ball ausgetragen werden.
- b) Ein Team darf legal mit weniger als 11 Spielern spielen. Es ereignet sich aber ein Foul, wenn die folgenden Auflagen nicht beachtet werden:
 - 1. Bei der Durchführung des Free Kicks befinden sich wenigstens vier Team A-Spieler auf jeder Seite des Kickers (Regel 6.1.2.c.3).
 - 2. Beim Snap befinden sich wenigstens fünf Spieler, die Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 tragen, an der Offense Scrimmage Line und nicht mehr als vier Spieler befinden sich im Backfield (Regel 2.21.2, 2.27.4 und 7.1.4.a) (**Ausnahme:** Regel 7.1.4.a.5) (A.R. 7.1.4.IV bis 7.1.4.VI).
- c) Ein Spiel kann nur dann ausgetragen werden, wenn die in der BSO Deutschland vorgeschriebenen Ausführungsbestimmungen erfüllt sind.
- d) Das Spiel ist das Geschehen zwischen dem ersten Kickoff und dem Zeitpunkt, wenn der Referee mit dem Signal S14 das Ende der letzten Spielperiode anzeigt. Dieser Zeitraum beinhaltet auch mögliche Extra-perioden. Der Zeitraum vor dem Spiel wird als „vor Spielbeginn“ und der Zeitraum nach dem Spiel als „nach Spielende“ bezeichnet.

Artikel 1.1.2 Goallines

Für jedes Team muss, an entgegengesetzten Enden des Spielfeldes, eine Goalline eingerichtet werden. Jedem Team muss die Möglichkeit gegeben werden, den Ball durch Laufen, Werfen oder Kicken über die Goalline des anderen Teams zu befördern.

Artikel 1.1.3 Sieger und Endergebnis

- a) Jedem Team müssen regelgerecht erzielte Punkte zuerkannt werden. Am Ende des Spieles hat das Team mit der höheren Punktzahl gewon-

nen, sofern das Spiel nicht abgebrochen wird.

- b) Wenn der Referee erklärt, dass das Spiel beendet ist, ist der Punktestand endgültig.

Artikel 1.1.4 Schiedsrichter

- a) Das Spiel muss unter der Aufsicht von Schiedsrichtern gespielt werden.
- b) Die Einteilung der Schiedsrichtercrews muss von einer Schiedsrichter-Organisation vorgenommen werden.

Artikel 1.1.5 Team Captains

Jedes Team soll dem Referee nicht mehr als vier Teammitglieder als Team Captains benennen. Es soll jeweils nur ein Team Captain für sein Team in allen Belangen mit den Schiedsrichtern sprechen.

Artikel 1.1.6 Personen, die den Regeln unterliegen

- a) Alle Personen, die den Regeln unterliegen, müssen den Entscheidungen der Schiedsrichter Folge leisten.
- b) Personen, die den Regeln unterliegen, sind: jeder in der Teamzone, Spieler, Ersatzspieler, ausgewechselte Spieler, Coaches, Physiotherapeuten, Cheerleader, Musiker, Maskottchen in Uniform, Werbe-Maskottchen, Stadionsprecher, Audio-, Video- und Beleuchtungstechniker und andere Personen, die den Teams verbunden sind.

Artikel 1.1.7 Mitglieder, die den Regeln unterliegen

- a) Alle AFVD-Mitglieder müssen ihre Wettkämpfe nach den offiziellen Football Spielregeln des AFVD austragen (**Ausnahme:** internationale Spiele).
- b) Die Schiedsrichterorganisationen innerhalb des AFVD sollen das jeweils von der AFSVD herausgegebene gültige Mechanics-Handbuch verwenden.

Artikel 1.1.8 Ausnahme-Regelungen

Ausnahmen für den Spielbetrieb von Damen-, Jugend-, Hochschul- und Schüler-Mannschaften sowie in Aufbaujahren werden durch die jeweils gültige BSO geregelt.

Abschnitt 1.2 Der Platz

Artikel 1.2.1 Ausmaße und Markierungen

Der Platz muss eine rechteckige Fläche und mit den Ausmaßen, Linien, Zonen, Toren und Pylonen versehen sein, wie sie in den Diagrammen im Anhang A dargestellt sind.

- a) Alle dargestellten Linien müssen weiß und ca. 10 cm breit markiert werden. (**Ausnahme:** Seitenlinien und Endlinien können breiter als 10 cm sein, Goallines sollen 10 oder 20 cm breit sein und Regel 1.2.1.g.)
- b) Es werden Linien (10-Meterlinien) vorgeschrieben, die das Feld in 12 gleich große Zonen unterteilen. Diese Linien müssen durch Metern Tafeln verdeutlicht werden. Die Tafeln müssen 4 m außerhalb der Seitenlinie aufgestellt werden. An der Innenseite der Seitenlinien und der Hash Marks (Regel 2.12.7) können 60 cm lange Verlängerungen der Meterlinien markiert werden. Diese Meterlinien (Regel 2.12.6) sollen 10 cm von der Seitenlinie entfernt sein.
- c) Zwischen der Seitenlinie und der Coaching Box wird eine weiße Zone (Schiedsrichterzone) empfohlen.
- d) Weiße Platzmarkierungen oder abweichende, dekorative Markierungen (Logos, Teamnamen etc.) sind in den Endzonen zulässig, aber es wird vorgeschrieben, dass die Markierungen 10 cm von jeder anderen Linie entfernt enden.
- e) Farbige Markierungen in den Endzonen dürfen an anderen Linien angrenzen.
- f) Farbige, dekorative Markierungen sind erlaubt. Sie sind innerhalb der Seitenlinie und zwischen den Goallines unter folgenden Bedingungen zulässig:
 1. Meterlinien, Goallines und Seitenlinien müssen vollständig und deutlich sichtbar sein. Kein Teil dieser Linien darf durch farbige Markierungen bedeckt sein.
 2. Die farbigen Markierungen dürfen weder Hash Marks noch die Nummern auf dem Feld (Regel 1.2.1.h) berühren oder einschließen.
- g) Goallines dürfen sich von den weißen Linien durch eine unterschiedliche Farbe abheben.
- h) Weiße Distanzmarkierungen (10, 20, 30 etc.), die nicht länger als 1,8 m und nicht breiter als 1,2 m sind, können auf das Spielfeld aufgebracht werden. Deren Oberkante muss sich 9 m von der Seitenlinie entfernt befinden.
- i) Weiße Richtungspfeile, die sich neben den Distanzmarkierungen (au-

ßer der 50) befinden und die die Richtung zur nächstgelegenen Endzone anzeigen, werden empfohlen. Die Pfeile sollen als Dreiecke dargestellt werden, wobei die Basis nicht länger als 45 cm und die Seiten nicht länger als 90 cm sein sollen.

- j) Die beiden Hash Marks sollen sich 18,3 m von den Seitenlinien entfernt befinden. Die Hash Marks und die kurzen Verlängerungen der Meterlinien sollen ca. 60 cm lang sein.
- k) Auf dem Spielfeld sollen sich an jeder 10-Meterlinie und 9 m von den Seitenlinien entfernt parallel zu den Seitenlinien 30 cm lange Neunmetermarkierungen befinden. Diese können entfallen, wenn das Feld gemäß 1.2.1.h markiert ist.

Artikel 1.2.2 Abmessungen

Die Abmessungen werden von den Innenseiten der Feldmarkierungen vorgenommen. Die gesamte Breite der Goalline gehört zur Endzone.

Artikel 1.2.3 Limit Lines (Grenzlinien)

- a) Vier Meter außerhalb der Seiten- und Endlinien können sich gestrichelte Grenzlinien befinden, ausgenommen in Stadien, in denen das der bauliche Zustand nicht zulässt. In diesen Stadien sollen die Grenzlinien sich nicht weniger als 2 m von den Seiten- und Endlinien entfernt befinden. Die Grenzlinien sollen 10 cm breit und von gelber Farbe sein. Die Teamzone soll mit einer durchgezogenen Linie markiert werden.
- b) Keine Person außerhalb der Teamzonen darf sich innerhalb der Grenzlinien aufhalten. Das Heimteammanagement muss nicht autorisierte Personen von dort entfernen. (**Ausnahme:** Bediener von Handkameras unter der Aufsicht der Televisionspartner dürfen sich kurzzeitig zwischen den Grenzlinien und der Seitenlinie aufhalten, nachdem der Ball dead wurde. Diese Ausnahme erlaubt zu keiner Zeit Kameras auf dem Spielfeld oder in den Endzonen).
- c) Es wird empfohlen, diese Grenzlinien im Abstand von 2 m um die gesamte Teamzone herum zu ziehen, wenn es das Stadion zulässt.

Artikel 1.2.4 Teamzone und Coaching Box

- a) Auf jeder Seite des Spielfeldes soll innerhalb der Grenzlinien und zwischen den 20-Meterlinien eine Teamzone eingerichtet werden. Diese ist für den ausschließlichen Bedarf von Ersatzspielern und anderen Personen bestimmt, die zu einem Team gehören. Zwischen den 20-Meterlinien soll eine durchgehende Coaching Line gezogen werden.

Diese soll sich ca. 2 m außerhalb der Seitenlinie befinden und ist ausschließlich für Coaches markiert (Regel 9.2.5). Außerhalb der Teamzone soll die Coaching Line bis zu den Goallines durch eine gestrichelte Linie verlängert werden. In dieser so zwischen Seitenlinie und Coaching Line entstandenen Zone sollen die Ketten-Crew und der Downanzeiger arbeiten.

- b) Die Personen, die sich in der Teamzone aufhalten dürfen, sind auf die Teammitglieder in vollständiger Ausrüstung und maximal 60 weitere Personen, die zum Spielbetrieb beitragen, begrenzt. Alle Personen in der Teamzone unterliegen den Regeln und müssen den Anordnungen der Schiedsrichter Folge leisten (Regel 1.1.6). „Vollständige Ausrüstung“ bedeutet, gemäß den deutschen American Football Regeln & Interpretationen ausgerüstet (Regel 1.4.4) und spielbereit zu sein.
- c) Den Coaches ist der Aufenthalt in der Coaching Box (siehe Anhang A), die zwischen Teamzone und Coaching Line innerhalb der 20-Meterlinien gebildet wird, gestattet.
- d) Es darf sich kein Rundfunk- oder TV-Personal, inklusive Journalisten, in der Teamzone oder Coaching Box aufhalten. Das gilt auch für deren Ausrüstung. Diesem Personenkreis ist es auch verboten, mit den Personen innerhalb der Teamzone in irgendeiner Form zu kommunizieren. In Stadien, in denen sich die Teamzone bis zu den Zuschauertribünen erstreckt, muss eine Durchgangszone eingerichtet werden, die es Medienvertretern möglich macht, auf beiden Seiten des Spielfeldes von einem Ende zum anderen zu gelangen.
- e) Das Heimteam-Management soll Personen entfernen, die nicht berechtigt sind, sich in den Teamzonen aufzuhalten.
- f) Kick-Netze, die während des Spieles zum Üben benutzt werden, sind außerhalb der Teamzone verboten (**Ausnahme:** In Stadien, in denen der bauliche Zustand begrenzt ist, sind Netze, Holder und Kicker außerhalb der Teamzone und Grenzlinien erlaubt.) (Regel 9.2.1.b.1).

Artikel 1.2.5 Tore (Goals)

- a) Jedes Tor muss aus zwei senkrecht stehenden, gelben oder weißen, 9 m hohen Pfosten bestehen, die mit einer gelben oder weißen horizontalen Querlatte verbunden sind, deren Oberkante sich mindestens 2,4 m und höchstens 3 m über dem Boden befindet. Die Pfosten und die Querlatte müssen sich auf bzw. über der Endlinie befinden. Jedes Tor befindet sich im Aus.
- b) Über der Querlatte sollen die Pfosten weiß oder gelb sein und von den Innenseiten gemessen zwischen 5,6 m und 7,4 m auseinander stehen.
- c) An den Pfosten und der Querlatte dürfen keine dekorativen Materiali-

en befestigt sein. (**Ausnahme:** An den oberen Enden der Pfosten sind 10x100 cm große, rote oder orange Wimpel erlaubt, die die Windrichtung anzeigen.)

- d) Die Höhe der Querlatte wird von deren Oberkante bis zum Boden gemessen.
- e) Die Pfosten müssen vom Boden ab bis zu einer Höhe von 1,8 m mit einer mindestens 10 cm dicken, elastischen Polsterung bedeckt sein.
- f) Das Heimteam ist dafür verantwortlich, dass transportable Tore vorhanden sind.

Artikel 1.2.6 Pylone

Es sind 10x10x45 cm (einschließlich eines 5 cm großen Zwischenraumes zwischen unterem Ende und dem Boden) große Pylone erforderlich, um die Endzone zu kennzeichnen. Sie sollen aus rotem oder orangem, flexiblem Material beschaffen sein. Sie sollen an den Innenecken der acht Schnittpunkte der Seitenlinien mit den Goallines und den Endlinien aufgestellt werden. Die Pylone, die die Schnittpunkte der Endlinien und der verlängerten Hash Marks markieren, sollen ca. 1 m hinter der Endlinie aufgestellt werden.

Artikel 1.2.7 Line to Gain- und Downanzeiger

Der offizielle Line to Gain- (Meterkette) und der Downanzeiger sollen grundsätzlich 2 m außerhalb der Seitenlinie gegenüber der Press Box postiert werden. Davon ausgenommen sind Stadien, in denen der bauliche Zustand das nicht gestattet.

- a) Wenn eine Kette benutzt wird, muss diese an zwei Stangen befestigt sein, die nicht niedriger als 1,5 m sein dürfen. Die Innenseiten der Stangen müssen genau 1/12 des Feldes, jedoch nicht weiter als 9,14 m (10 Yards), voneinander entfernt sein, wenn die Kette gespannt wird.
- b) Der Downanzeiger muss an einer Stange befestigt sein, die nicht niedriger als 1,5 m ist und soll ungefähr 2 m außerhalb der Seitenlinie gegenüber der Press Box bedient werden. Die Press Box ist ein Bereich des Stadions, in dem sich Journalisten oder Stadionsprecher aufhalten können.
- c) Ein inoffizieller zusätzlicher Anzeiger, der die Line to Gain anzeigt, und ein inoffizieller Downanzeiger dürfen auf der gegenüberliegenden Seitenlinie benutzt werden, nur müssen sie 2 m von dieser Seitenlinie entfernt sein.
- d) Empfohlen sind inoffizielle, rote oder orange, rutschfeste Pfeile, die die Line to Gain anzeigen und an beiden Seiten des Spielfeldes außerhalb

der Seitenlinien auf den Boden gelegt werden. Diese Pfeile sollen rechtwinklig, aus weichem Material und ca. 25x80 cm groß sein. Die Spitze, die aus einem gleichschenkligen Dreieck mit 25 cm Grundlinie besteht, soll zur Seitenlinie zeigen.

- e) Alle Line to Gain- und Downanzeiger müssen flache Enden haben.

Artikel 1.2.8 Markierungstafeln und Hindernisse

- a) Alle Markierungstafeln und Hindernisse innerhalb des Spielortes (Regel 2.31.5) müssen so platziert und konstruiert sein, dass jede mögliche Gefährdung der Spielteilnehmer ausgeschlossen ist. Das beinhaltet jede Gefährdung für jedermann auf den Grenzlinien.
- b) Nach der Überprüfung des Spielortes durch die Schiedsrichter muss der Referee anordnen, dass alle Gefahrenquellen innerhalb der Grenzlinien beseitigt werden.
- c) Der Referee soll dem Heimteammanagement alle Gefahrenquellen innerhalb des Platzes und außerhalb der Grenzlinien melden. Die abschließende Bewertung von sicherheitsrelevanten Korrekturmaßnahmen unterliegt dem Heimteammanagement.
- d) Nachdem die Schiedsrichter ihre Inspektion des Platzes vor dem Spiel beendet haben, ist das Heimteammanagement dafür verantwortlich, dass die Sicherheit während des gesamten Spieles gewährleistet ist.

Artikel 1.2.9 Feldoberfläche

- a) Materialien oder Vorrichtungen, die geeignet sind, die Feldoberfläche durch Erhöhen oder Vertiefen zu verändern und somit einem Spieler oder einem Team einen Vorteil verschaffen, sind verboten (**Ausnahme:** Regel 2.16.4.a bis 2.16.4.c).
Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot [S19].
- b) Der Referee kann vom Heimteammanagement jegliche Verbesserung des Feldes verlangen, die zur ordnungsgemäßen und sicheren Durchführung des Spieles erforderlich ist.

Abschnitt 1.3 Der Ball

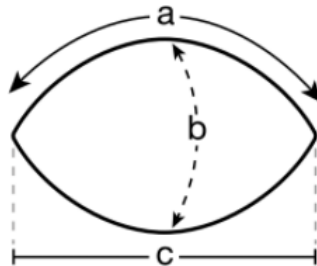
Artikel 1.3.1 Spezifizierung

Der Ball muss folgende Merkmale aufweisen:

- a) neu oder nahezu neu (ein nahezu neuer Ball ist ein Ball, der sich nicht

verändert hat und die Qualität und die Eigenschaften eines neuen Balles besitzt);

- b) die Hülle bestehend aus vier rauen Lederstücken, ohne Vertiefungen außer den Nähten;
- c) ein Satz von acht gleichmäßig verteilten Schnüren;
- d) natürliche braune Farbe;
- e) als offizieller Spielball vom AFVD Präsidium genehmigt (Weitere Regelungen ergeben sich aus der BSO bzw. den jeweiligen Spielordnungen der Länder.);
- f) übereinstimmend mit den Maßen des abgebildeten Diagramms;



- a) Längsumfang 70,5 - 72,5 cm
- b) Querumfang 52,7 - 54 cm
- c) Länge 27,5 - 29 cm

- g) aufgepumpt mit einem Druck von 0,86 - 0,93 bar;
- h) Gewicht 396,9 - 425,2 g
(**Ausnahme:** Im Jugend- und Damenbereich kann der Ball leichter sein.);
- i) Der Ball darf nicht verändert worden sein. Das beinhaltet auch den Gebrauch von Substanzen oder mechanischen Geräten in den Teamzonen oder in der Nähe der Seitenlinien, durch die der Ball getrocknet oder erwärmt werden kann.
- j) Werbung auf dem Ball ist verboten (**Ausnahmen:** Name oder Markenzeichen der Herstellerfirma).

Artikel 1.3.2 Aufsicht und Durchführung

- a) Die Schiedsrichter sollen vor und während des Spieles die Bälle testen und allein entscheiden, welche Bälle (nicht mehr als sechs Bälle pro Team) für das Spiel verwendet werden sollen. Die Schiedsrichter können zusätzliche Bälle zulassen, falls Umstände dies erforderlich machen.
- b) Das Heimteam ist für eine Ballpumpe und Messinstrumente verantwortlich.
- c) Das Heimteam ist für das Vorhandensein legaler Bälle verantwortlich und muss dem Gegner angeben, mit welchem Ball gespielt werden soll.
- d) Während des gesamten Spieles darf jedes Team, wenn es in Ballbesitz

- ist, einen neuen oder nahezu neuen Ball seiner Wahl benutzen, wenn der Ball den Regeln entspricht und vom Referee geprüft wurde.
- e) Das Gastteam ist verantwortlich für die Beschaffenheit von Bällen ihrer Wahl, wenn es in Ballbesitz ist und die vom Heimteam angebotenen Bälle nicht akzeptiert.
 - f) Alle Bälle, die benutzt werden sollen, müssen dem Referee 60 Minuten vor Spielbeginn zur Prüfung vorgelegt werden. Sobald die Teams den Schiedsrichtern ihre Spielbälle präsentiert haben, unterliegen diese der Aufsicht der Schiedsrichter während des Spieles.
 - g) Wird der Ball in einer Seitenzone dead, zum Nachmessen in einer Seitenzone gebraucht, ist er unerreichbar oder wird er illegal, muss ein Ersatzball geholt werden (A.R. 1.3.2.I).
 - h) Der Referee, der Center Judge oder der Umpire sollen feststellen, ob ein Ball den Regeln entspricht, bevor dieser gesnappt wird.
 - i) Muss ein Ball gemessen werden, muss wie folgt verfahren werden:
 1. Alle Messungen sollen vorgenommen werden, nachdem der Ball legal aufgepumpt wurde.
 2. Der Längsumfang muss um die Enden herum, jedoch nicht über die Schnüre gemessen werden.
 3. Die Länge soll mit einem Zirkel gemessen werden, von einem Ende zum anderen, jedoch nicht in den Kerben.
 4. Der Querumfang soll um den Ball herum, über das Ventil, über eine Schnur, aber nicht über zwei sich kreuzende Schnüre gemessen werden.

Artikel 1.3.3 Ballmarkierungen

Markieren eines Balles, um dadurch einen Vorteil für einen Spieler oder eine Spielsituation zu erreichen, ist verboten.

Strafe: Live Ball Foul. 15 Meter vom Previous Spot [S27].

Abschnitt 1.4 Spieler und deren Ausrüstung

Artikel 1.4.1 Empfohlene Nummerierung

Es wird dringend empfohlen, dass die Offense Spieler gemäß dem folgenden Diagramm nummeriert sind. Das Diagramm stellt nur eine der vielen möglichen Offense-Formationen dar:



Artikel 1.4.2 Nummerierung der Spieler

- Alle Teammitglieder eines Teams müssen von 0 bis 99 nummeriert sein. Jede Nummer, der eine Null voransteht (z.B. „00“ oder „07“), ist illegal.
- Zwei Teammitglieder des gleichen Teams dürfen nicht die gleiche Nummer tragen.
- Markierungen in der Nähe der Nummern sind nicht erlaubt.

Strafe (a-c): 5 Meter vom Previous Spot – Live Ball Foul [S23].

- Kommt ein Teammitglied ins Spiel, nachdem er seine Trikotnummer geändert hat oder kommt er mit einer anderen als der im Spielbericht vermerkten Trikotnummer ins Spiel, muss er sich sofort beim Referee melden, der wiederum den gegnerischen Head Coach informiert. Der Referee sagt die Änderung der Trikotnummer an und notiert diese Änderung später im Spielbericht. Ein Teammitglied, welches sich nach der Änderung seiner Trikotnummer nicht beim Referee meldet, wird mit einer Strafe für unsportliches Verhalten belegt [S27] (A.R. 1.4.2.1).

Strafe (d): 15 Meter vom Previous Spot [S27]. Live Ball Foul. Unsportliches Verhalten. Verursacher eklatanter Verstöße müssen disqualifiziert werden [S47].

Artikel 1.4.3 Vorgeschriebene Ausrüstung

Alle Teammitglieder müssen die folgende vorgeschriebene Ausrüstung tragen:

- Helm
- Hüftschützer
- Trikot
- Knieschützer
- Mundschutz
- Hosen

- g) Schulterschutz
- h) Stutzen
- i) Oberschenkelschützer.

Artikel 1.4.4 Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung

- a) *Helm.*
 1. Der Helm muss mit einem passenden Helmgitter und einem geschlossenen 4- oder 6-Punkt-Kinnriemen versehen sein, bei dem alle Verschlüsse gesichert sind, wenn der Ball sich im Spiel befindet.
 2. Außereuropäische Teammitglieder sind durch ein 12 cm großes, deutlich sichtbares „A“ auf der Helmrückseite zu kennzeichnen.
 3. Spieler eines Teams sollen Helme gleicher Farbe und gleichen Designs tragen.
 4. Der Helm muss ein Warnzeichen tragen, das auf die Verletzungsgefahr hinweist, und ein amtliches Prüfzeichen des Herstellers oder des Testers vorweisen, dass der Helm gemäß der National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE) Norm getestet wurde. Wiederhergestellte Helme müssen ein Prüfzeichen aufweisen, das darauf hinweist, dass alle Standards mit der NOCSAE- Norm übereinstimmen.
- b) *Steißbeinschutz und Hüftschützer.* Spieler müssen einen Steißbeinschutz und beidseits einen Hüftschutz tragen.
- c) *Trikot.* Siehe Regel 1.4.5
- d) *Knieschützer.* Knieschützer müssen von der Hose überdeckt werden. Außerdem müssen Knieschützer und Hosen die Knie bedecken. Es dürfen keine Pads oder andere schützende Ausrüstungsteile außerhalb der Hosen getragen werden (siehe Anhang B).
- e) *Mundschutz.* Der Mundschutz muss im Mund getragen werden und in einer deutlich sichtbaren Farbe sein. Er darf nicht weiß oder transparent sein. Er muss aus Gel- oder Plastikmaterial hergestellt sein und die oberen Zähne vollständig bedecken. Es wird empfohlen, dass der Mundschutz genau angepasst wird.
- f) *Hosen.* Spieler eines Teams sollen Hosen gleicher Farbe und gleichen Aussehens tragen.
- g) *Schulterschutz.* Es gibt keine besonderen Spezifizierungen für Schulterschützer (siehe Anhang B).
- h) *Stutzen.* Spieler eines Teams sollen sichtbare Stutzen oder Beinbekleidungen tragen, die gleichfarbig und von gleichem Aussehen sind (**Ausnahme:** unveränderte Kniestützen, Tape oder Bandagen, um eine Verletzung zu schützen oder zu verhindern und barfußige Kicker).

- i) *Oberschenkelschützer*. Es gibt keine besonderen Spezifizierungen für Oberschenkelschützer (siehe Anhang B).

Artikel 1.4.5 Design, Farbe und Nummer des Trikots

a) *Design*.

1. Das Trikot muss Ärmel haben, die die Schulterschützer vollständig verdecken. Das Trikot darf nicht verändert worden und muss reißfest sein. Es muss bis zum Hosenbund reichen. Wenn es über den Hosenbund hinaus reicht, muss es eingesteckt werden. Kein anderes Bekleidungsteil unter dem Trikot (z. B. T-Shirt) darf über die Taille reichen.
2. Ein zweites Trikot, welches alle Voraussetzungen für ein Trikot nach Regel 1.4.5 erfüllt, darf zusätzlich unter dem ursprünglichen Trikot getragen werden. Westen, und/oder veränderte Trikots mit Reißverschlüssen, Klettverschlüssen oder anderen Verschlüssen sind nicht erlaubt.
3. Außereuropäische Teammitglieder sind durch ein 12 cm großes, sich von der Trikotfarbe deutlich abhebendes und dauerhaft angebrachtes „A“ auf der Trikotrückseite zu kennzeichnen.
4. Trikots dürfen weder mit Klebeband abgeklebt noch verknotet werden.

b) *Farbe*.

1. Spieler gegnerischer Teams müssen unterschiedlich farbige Trikots tragen. Spieler eines Teams müssen Trikots gleicher Farbe und gleichen Aussehens tragen.
2. Das Gastteam muss für unterschiedliche Kleidung sorgen.
 - a. In Bezug auf die Unterschiedlichkeit der Trikotfarben wird auf die Bestimmungen der BSO Deutschland verwiesen.
 - b. Trägt eines der Teams beim Kickoff zu Beginn einer Halbzeit farbige Trikots entgegen den Bestimmungen der BSO bzw. den Absprachen der Teamleitungen, ist das ein Foul wegen unsportlichen Verhaltens. (A.R. 1.4.7.III).

Strafe: Wird als Dead Ball Foul durchgeführt. 15 Meter vom Succeeding Spot nach dem Kickoff. Wird der Kickoff zu einem Touchdown zurückgetragen, wird die Strafe, je nach Wahl des gefoulten Teams, entweder beim Try oder dem anschließenden Kickoff durchgeführt.

c) *Nummern*.

1. Auf Brust und Rücken des Trikots müssen deutlich sichtbare arabische Nummern dauerhaft angebracht und 20–25 cm hoch sein. Die Nummern müssen sich, unabhängig von deren Umrandung, farblich in deutlichem Kontrast zur Trikotfarbe abheben.

2. Die Trikots aller Spieler eines Teams müssen mit Nummern gleicher Art und Farbe auf Brust und Rücken versehen sein. Nummern, die sich auf irgendeinem Kleidungsstück befinden, müssen mit den vorgeschriebenen Nummern auf Brust und Rücken übereinstimmen.

(Hinweis: Das Bild eines Trikots im Anhang B dient der Verdeutlichung der Regel.)

Artikel 1.4.6 Sonstige Ausrüstung

Die folgenden Gegenstände sind legal:

- a) *Handtücher und Handwärmer.*
 1. Kleine Handtücher zum Trocknen der Hände.
 2. Handwärmer, die bei unangenehmer Witterung getragen werden.
- b) *Handschuhe.* Ein Handschuh ist eine der Hand angepasste Bedeckung mit getrennten Segmenten für jeden Finger und den Daumen, wobei jeder Finger und der Daumen vollständig bedeckt sind, ohne zusätzliches Material, welches Finger und/oder Daumen verbindet. Es gibt keine Beschränkungen hinsichtlich der Farbe der Handschuhe.
- c) *Visiere.* Visiere müssen aus einem durchgehenden, stabilen Material sein. Visiere dürfen dabei klar, getönt, verspiegelt oder gefärbt sein. Die Nutzung von Visieren, Brillen oder sonstigem Augenschutz erfolgt auf eigene Gefahr.
- d) *Spieelinformationen.* Jeder Spieler darf schriftliche Informationen auf seinem Arm, seinem Handgelenk oder seinem Gürtel tragen.

Artikel 1.4.7 Illegale Ausrüstung

Illegale Ausrüstung beinhaltet folgendes (siehe auch Anhang B für zusätzliche Details):

- a) Ausrüstung, die ein Spieler trägt, welche für andere Spieler eine Gefahr darstellt.
- b) Verbände oder Bandagen, soweit sie nicht gebraucht werden, um eine Verletzung zu schützen, gepolstert sind und vom Umpire genehmigt wurden.
- c) harte, geschliffene und unnachgiebige Ausrüstungsteile, die nicht vollständig bedeckt und gepolstert sind und vom Umpire genehmigt wurden.
- d) abnehmbare Schuhstollen (Regel 9.2.2.d).
- e) nicht abnehmbare Schuhstollen, die von der Spitze des Stollens bis zur Schuhsohle länger als 13 mm sind (Regel 9.2.2.d, siehe auch Anhang

B für zusätzliche Details).

- f) jede Ausrüstung, durch die ein Gegner verwirrt oder getäuscht werden könnte.
- g) jede Ausrüstung, die einem Spieler einen ungerechtfertigten Vorteil verschafft.
- h) klebriges Material, Farbe, Schmiere, Öl oder andere schlüpfrige Substanzen an der Kleidung, der Ausrüstung oder am Körper eines Spielers (**Ausnahme:** Gesichtsschminke).
- i) andere Anhänge zur Ausrüstung außer Handtücher (Regel 1.4.6.a).
- j) Rippen- und Rückenschützer und sonstige Teile eines Schulterschützers, die nicht komplett bedeckt sind (A.R. 1.4.7.II).
- k) sichtbare Kopftücher, die auf dem Feld unter dem Helm heraushängen (A.R. 1.4.7.I)
- l) Trikots, die nicht der Regel 1.4.5 entsprechen (A.R. 1.4.7.III).
- m) nicht standardgemäße, übermäßig verbaute Gesichtsgitter (A.R. 1.4.7.IV) (**Hinweis:** siehe Abbildungen im Anhang B).

Artikel 1.4.8 Verfahren bei vorgeschriebener und illegaler Ausrüstung

- a) Keinem Spieler, der illegale Ausrüstungsteile trägt, bzw. dessen Ausrüstung unvollständig ist, darf es erlaubt werden, am Spiel teilzunehmen.
- b) Wenn ein Schiedsrichter einen Spieler mit unvollständiger bzw. illegaler Ausrüstung erkennt, muss der Spieler das Feld für wenigstens einen Down verlassen, und er darf nicht eher zurückkehren, bis die Legalität bzw. die Vollständigkeit der Ausrüstung wieder hergestellt ist. Der Spieler darf auf dem Feld bleiben, wenn sein Team ein Team-Timeout verbraucht, aber der Spieler darf in keinem Fall mit illegaler Ausrüstung spielen.
- c) Wird die Ausrüstung während eines Downs illegal oder unvollständig, muss der Spieler das Feld nicht zwangsläufig für mindestens einen Down verlassen, aber er darf nicht am Spiel teilnehmen, bis die Ausrüstung wieder legal ist (A.R. 1.4.7.II).

Artikel 1.4.9 Erklärung des Coaches

Durch die Unterschrift unter den Spielberichtsbogen bestätigt der Vereinsverantwortliche, dass alle Teammitglieder:

- a) darüber informiert wurden, welche Ausrüstungsteile gemäß der Regel vorgeschrieben und welche illegal sind;
- b) mit der vorgeschriebenen Ausrüstung ausgestattet sind;

- c) über die richtige Trageweise und das Vorhandensein der vorgeschriebenen Ausrüstung informiert wurden;
- d) darüber informiert wurden, dass sie den Coaches anzeigen müssen, wenn die Ausrüstung während des Spieles illegal wird.

Artikel 1.4.10 Verbotene Signaleinrichtungen

Spieler dürfen nicht mit einer elektronischen, mechanischen oder einer anderen Signaleinrichtung zum Zweck der Kommunikation mit irgendeiner Informationsquelle ausgerüstet sein (**Ausnahme:** 1. eine medizinisch verordnete Hörhilfe zur Klangverstärkung für hörgeschädigte Spieler, 2. Datenübertragungsmöglichkeiten, die nur der Sicherheit und Gesundheit von Spielteilnehmern dienen).

Strafe: *Wird als Dead Ball Foul durchgeführt, 15 Meter vom Succeeding Spot. Der Spieler ist zu disqualifizieren [S7, S27 und S47].*

Artikel 1.4.11 Verbotene Gegenstände am Spielort

Die Zuständigkeit in Bezug auf das Vorhandensein und des Standortes der Kommunikationsausrüstung (Kameras, Lautsprecher, etc.) innerhalb des Stadions unterliegt dem Heimmanagement.

- a) Fernsehapparate oder Monitore sind an den Seitenlinien, der Press Box oder an anderen Orten des Stadions zum Coaching verboten. Videobilder, jede Art von Film, Faxgeräte, Videobänder, Fotografien, Geräte zur Übermittlung von Schriftstücken und Computer dürfen zu keiner Zeit während des Spieles oder zwischen den Perioden von Coaches zum Zwecke des Coachings genutzt werden. Computer, Tablets etc. sind in den Coaches Kabinen nicht erlaubt.

Ausnahmen:

1. Monitore dürfen nur benutzt werden, um die Fernseh- oder Webübertragungen des laufenden Spieles (Direktübertragung) anzuzeigen. Das Heimteam ist verantwortlich für die Bereitstellung identischer Fernsehgeräte in den Coaches Kabinen beider Teams. Diese Geräte dürfen keine Aufnahme- oder Wiedergabemöglichkeiten enthalten.
2. Ein Monitor ist an der Seitenlinie nur zur Verfügung des medizinischen Personals zur Behandlung oder Diagnose verletzter Spielteilnehmer erlaubt.
3. Tablets sind als Videowiedergabe des laufenden Spieles nur in den nachfolgenden Fällen erlaubt:
 - a. Tablets werden beschränkt auf das laufende Spiel und sie

dürfen keine Analysemöglichkeiten, Daten oder Datenzugriffsmöglichkeiten oder andere Kommunikationsmöglichkeiten enthalten. Andere Videos sind nicht erlaubt (beispielsweise Scouting Video, Trainingsvideo, etc.)

- b. Tablets dürfen in den Coaches Kabinen, an der Seitenlinie und in den Teamkabinen genutzt werden. Sie dürfen nicht mit anderen Geräten vernetzt sein, um größere oder zusätzliche Bilder anzuzeigen. (A.R. 1.4.11.II)
 - c. Das Video darf die Seitenlinie eines Coaches, die Endzone eines Coaches sowie eine Aufbereitung der Spielzüge des laufenden Spieles zeigen und kann auch Spielumstände wie Down, Distanz, Zeit, Spielviertel, Down und Punkte enthalten.
 - d. Ein Team darf bis zu 18 Tablets zur Verfügung haben und alle Teammitglieder dürfen die Tablets nutzen.
 - e. Teammitglieder, die sich mit einem Tablet an einen Schiedsrichter wenden, um ein Video oder ein Replay zu zeigen, begehen automatisch ein unsportliches Verhalten Foul.
 - f. Der jeweilige Ligaträger kann eine Richtlinie im Umgang mit Ausfällen von Tablets entwickeln.
- b) Es ist nur eine Sprechverbindung zwischen der Press Box und der Teamzone erlaubt. Werden Räumlichkeiten als Coaches Booth (Kabine zur Spielbeobachtung) vorgesehen, müssen sie hinsichtlich Fläche und Standort für das Heimteam und das Gastteam ungefähr gleich sein und sich im Bereich der traditionellen Press Box befinden. Ist keine Press Box vorhanden, ist eine Sprechverbindung zur Teamzone nur in der Verlängerung hinter der jeweiligen Teamzone zwischen den 20-Meterlinien erlaubt. Jede weitere Sprechverbindung für die Belange des Coachings ist verboten. Das gilt auch für Sprechverbindungen von außerhalb des Spielortes (remote coaching).(A.R. 1.4.11.I)
- c) Kommunikations-Einrichtungen der Medien, einschließlich Kameras, Schallvorrichtungen, Computer und Mikrofone, sind auf und über dem Feld oder in und über der Teamzone verboten (Regel 2.31.2).

Ausnahmen:

1. Eine Kamera hinter Pfosten und Querlatte, die am Tor befestigt ist.
2. Kameras, die in den Pylonen eingebettet sind.
3. Die Schiedsrichter können eine Bodycam ohne Audiokomponente tragen nach Genehmigung durch die für die Liga zuständige Institution.
4. Eine Kamera ohne Audiokomponente kann über den Teamzonen und dem Spielfeld, einschließlich der Endzonen, angebracht werden.

5. Nach einem Team-Ballbesitzwechsel oder einem Timeout wird eine Kamera eines TV-Senders am Platz erlaubt, um die Auswechslungen der Teams aufzunehmen. Mit der TV-Kamera dürfen die Teamzonen oder ein Huddle nicht betreten werden und sie muss das Feld verlassen, wenn Spieler ein Huddle betreten oder sich in einer Formation aufstellen. Die TV-Kamera ist beschränkt auf die Bereiche außerhalb der Hash Marks.
 6. Nach einem Touchdown ist eine TV-Kamera in der Endzone erlaubt, um die Reaktionen der Teams aufzunehmen. Die Kamera muss das Feld sofort verlassen, wenn der Ball für den Try spielbereit ist.
 7. Eine von den 60 Personen, die sich neben den Teammitgliedern in Ausrüstung in einer Teamzone aufhält, darf Videoaufnahmen machen. Dieses Video darf nicht für die Liveübertragung oder ein Videostreaming des Spieles genutzt werden.
- d) Drohnen sind über dem Feld oder über einer Teamzone nicht erlaubt, wenn Spielteilnehmer auf dem Platz anwesend sind. Außerhalb der Limit Lines wird die Drohnenaktivität durch die BSO geregelt.
 - e) Funkempfänger, die von den Coaches getragen werden, um von Medien Mitteilungen zu erhalten, sind während des Spieles verboten.
 - f) Mitglieder eines Teams dürfen von Beginn der ersten Periode, bis der Referee das Spielende erklärt, nicht interviewt werden (**Ausnahme:** Nur Head Coaches dürfen in der Pause zwischen der ersten und der zweiten Spielperiode, der Halbzeit und in der Pause zwischen der dritten und vierten Spielperiode interviewt werden. Die Interviews der Head Coaches zwischen der ersten und zweiten, sowie der dritten und vierten Spielperiode dürfen nicht während Live Aktionen, sondern nur während eines TV-Timeouts stattfinden. Das TV-Timeout darf nicht zum Zwecke des Interviews verlängert werden. Das Interview muss außerhalb der Teamzone durchgeführt werden.).
 - g) Niemand in der Teamzone oder in der Coaching Box darf künstliche Klangverstärker benutzen, um mit den Spielern auf dem Feld zu kommunizieren.
 - h) Jeder Versuch, entweder durch Ton- oder Filmmittel Signale aufzunehmen, die von gegnerischen Spielern, gegnerischen Coaches oder anderem gegnerischen Teampersonal gegeben werden, ist verboten.
 - i) Ballpersonen und Mitglieder der Kettencrew dürfen keine Smartuhren oder andere Kommunikations-Technologien benutzen, wenn sie sich auf der gegnerischen Spielfeldseite befinden.

Artikel 1.4.12 Mikrofone der Coaches

Kopfhörer, Mikrofone und andere Kommunikationsvorrichtungen der Coaches unterliegen vor und während des Spieles nicht den Strafbestimmungen der deutschen Regeln und Interpretationen.

- a) Jede Liga kann eigene Bestimmungen erlassen, die Situationen hinsichtlich des Ausfalls der Kopfhörer, Mikrofone oder anderer Kommunikationsvorrichtungen der Coaches regelt.
- b) Das jeweilige Teammanagement ist für die Funktion der eigenen Kopfhörer, Mikrofone und andere Kommunikationsvorrichtungen der Coaches selbst verantwortlich.

Artikel 1.4.13 Mikrofon des Referees

- a) Ein Mikrofon für den Referee für alle das Spiel betreffenden Bekanntmachungen wird dringend empfohlen. Wird dem Referee ein Mikrofon zur Verfügung gestellt, muss es ein Mikrofon sein, das am Kragen befestigt werden kann. Das Mikrofon muss vom Referee bedient und kontrolliert werden. Es muss, außer zu den Bekanntmachungen, ausgeschaltet sein. An anderen Schiedsrichtern sind Mikrofone verboten.
- b) Es ist eine gesicherte, drahtlose Sprechverbindung erlaubt, die nur für die Schiedsrichtercrew und den entsprechenden Observer zugänglich ist.

Regel 2

Definitionen

Abschnitt 2.1 Anerkannte Regelauslegung und Schiedsrichter-Signale

Artikel 2.1.1 Anerkannte Regelauslegung

- a) Eine anerkannte Regelauslegung (A.R.) ist eine offizielle Entscheidung, die auf Tatsachen beruht. Sie dient zur Verdeutlichung und Anwendung der Regeln. Die Relation zwischen den Regeln und einer anerkannten Regelauslegung ist analog zur Relation zwischen festgeschriebenem Gesetz und einer Entscheidung des obersten Gerichtshofes.
- b) Das Zeichen eines Schiedsrichters (S) richtet sich nach den Schiedsrichter Football-Signalen 1 bis 47.

Abschnitt 2.2 Der Ball: live, dead, frei, spielbereit

Artikel 2.2.1 Live Ball

Ein Live Ball ist ein Ball im Spiel. Ein Pass, Kick oder Fumble, bei dem der Ball noch nicht den Boden berührt hat, ist ein Live Ball im Flug.

Artikel 2.2.2 Dead Ball

Ein Dead Ball ist ein Ball, der nicht im Spiel ist bzw. nicht gespielt wird.

Artikel 2.2.3 Freier Ball

- a) Ein freier Ball ist ein Live Ball, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet, während:
 - 1. eines Laufspieles;
 - 2. eines Scrimmage Kick- oder Free Kick-Spieles, bevor Ballbesitz erlangt oder wiedererlangt wurde oder der Ball den Regeln nach dead ist;
 - 3. des Zeitraumes, nachdem ein legaler Vorwärtspass berührt wurde und bevor er vollständig, unvollständig oder abgefangen wird. (**Beachte:** Dieser Zeitraum besteht während eines Vorwärtspass-Spieles und jeder Spieler, der berechtigt ist, den Ball zu berühren, darf ihn in jede Richtung schlagen.)

- b) Alle Spieler sind berechtigt, einen Fumble (**Ausnahme:** Regel 7.2.2.a Ausnahme 2 und 8.3.2.d.5) oder einen Rückpass zu berühren, zu fangen oder zu recovern.
- c) Die Berechtigung zum Berühren eines Kicks wird durch Regel 6 bestimmt.
- d) Die Berechtigung zum Berühren eines Vorwärtspasses wird durch Regel 7 bestimmt.

Artikel 2.2.4 Spielbereiter Ball

Ein Dead Ball ist spielbereit, wenn:

- a) bei laufender 40-Sekunden Play Clock ein Schiedsrichter den Ball an einer Hash Mark oder zwischen den Hash Marks platziert und sich in Position befindet, um seinen Aufgaben nachzukommen.
- b) bei auf 25 Sekunden oder nach einer Verletzung oder einem Helmverlust eines Defense Team Spielers auf 40 Sekunden stehender Play Clock der Referee anpfeift und entweder „Game Clock starten“ (S2) oder „Ball spielbereit“ anzeigt (S1) (A.R. 4.1.4.I und 4.1.4.II).

Abschnitt 2.3 Blocken

Artikel 2.3.1 Blocken

- a) Blocken ist das Behindern eines Gegners durch absichtliches Berühren mit einem Teil des Körpers des Blockers.
- b) Wegdrücken (Pushing) eines Gegners ist das Blocken mit offenen Händen.

Artikel 2.3.2 Unterhalb der Gürtellinie

- a) Ein Block unterhalb der Gürtellinie ist ein Block, bei dem der anfängliche Kontakt mit einem Körperteil des Blockers unterhalb der Gürtellinie eines Gegners erfolgt, der mit einem oder beiden Füßen auf dem Boden steht. Im Zweifel ist der Kontakt unter der Gürtellinie (Regel 9.1.6).
- b) Ein Blocker, der seinen Gegner zuerst über der Gürtellinie berührt und anschließend unter die Gürtellinie rutscht, hat nicht unter der Gürtellinie geblockt. Berührt der Blocker zuerst die Hände des Gegners an oder oberhalb der Gürtellinie, so blockt er regelgerecht über der Gürtellinie (Regel 9.1.6).

Artikel 2.3.3 Chop Block

Ein Chop Block ist ein hoch/tief oder tief/hoch kombinierter Block durch zwei Spieler gegen einen Gegner (außer einem Ballträger), mit oder ohne Verzögerung zwischen den Blocks, auf dem gesamten Feld, wobei der tiefe Kontakt sich an oder unter den Oberschenkeln des Gegners ereignet (A.R. 9.1.10.I bis 9.1.10.IV). Es ist kein Foul, wenn der Kontakt vom gegnerischen Spieler ausgeht (A.R. 9.1.10.V).

Artikel 2.3.4 Block in den Rücken

- a) Ein Block in den Rücken ist der Kontakt gegen einen Gegner, bei dem die Wucht des anfänglichen Kontaktes von hinten und über der Gürtellinie erfolgt. Im Zweifel ist der Kontakt an oder unterhalb der Gürtellinie (siehe auch Clipping, Regel 2.5.1) (Regel 9.3.5) (A.R. 9.3.3.I bis 9.3.3.VII und A.R. 10.2.2.XII).
- b) Die Position des Kopfes des Blockers oder seiner Füße bezeichnen nicht unbedingt den Punkt des anfänglichen Kontaktes.

Artikel 2.3.5 Körperrahmen

Der Körperrahmen eines Spielers befindet sich, mit Ausnahme des Rückens, an den Schultern und darunter (Regel 9.3.3.a.1.b Ausnahme).

Artikel 2.3.6 Blockzone

- a) Die Blockzone ist eine rechteckige Zone, die sich vom mittleren Line-man der Offense Formation fünf Meter seitlich und drei Meter längs in jede Richtung erstreckt (siehe Anhang A).
- b) Die Blockzone ist aufgehoben, sobald der Ball die Zone erstmals verlassen hat.

Artikel 2.3.7 Blind Side Block

Ein Blind Side Block ist ein Block im „offenen Feld“ gegen einen Gegner, wobei der Blocker von außerhalb des Sichtfeldes des Gegners gegen den Geblockten vorgeht oder der Block so ausgeführt wird, dass der Gegner sich nicht vernünftig selbst gegen den Block verteidigen kann.

Abschnitt 2.4 Fangen, Recovern und Besitz

Artikel 2.4.1 In Besitz

Besitz bezieht sich auf die Kontrolle (a) über einen Live Ball, wie nachfolgend erklärt, oder (b) auf einen Dead Ball, der gesnappt oder als Free Kick durchgeführt werden soll. Besitz bezieht sich entweder auf einen Spieler- oder einen Team-Ballbesitz.

a) *Spieler Ballbesitz.*

Der Ball befindet sich im Besitz eines Spielers, wenn dieser Spieler den Ball sicher im Griff hat, indem er ihn fest in seiner Hand, seinen Händen, seinem Arm oder seinen Armen hält oder kontrolliert, während der Spieler sich inbounds auf dem Boden befindet.

b) *Team Ballbesitz*

Der Ball befindet sich im Besitz eines Teams:

1. wenn einer seiner Spieler in Besitz des Balles ist, inklusive wenn er versucht, einen Punt, einen Drop Kick oder einen Place Kick durchzuführen;
2. während ein Vorwärtspass fliegt, der von einem Spieler dieses Teams geworfen wurde;
3. während eines freien Balles, wenn ein Spieler dieses Teams zuletzt in Ballbesitz war oder
4. wenn das Team als nächstes den Ball durch einen Snap oder einen Free Kick ins Spiel bringt.

c) Ein Team ist in legalem Ballbesitz, wenn es in Team Ballbesitz ist und wenn seine Spieler berechtigt sind, den Ball zu fangen oder zu recovern.

Artikel 2.4.2 Gehört zu (Belongs to)

„Gehört zu“ bezeichnet im Vergleich zu „in Besitz“ die Zugehörigkeit eines Dead Balls. Diese Zugehörigkeit kann vorübergehend sein, denn der Ball muss in Übereinstimmung mit den entsprechenden Regeln der jeweiligen Situation ins Spiel gebracht werden.

Artikel 2.4.3 Catch, Interception und Recovery

a) Einen Ball zu fangen bedeutet, dass ein Spieler:

1. einen fliegenden Live Ball fest mit seiner Hand, seinen Händen, seinem Arm oder seinen Armen in Besitz nimmt, bevor der Ball den Boden berührt und

2. inbounds mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden berührt und dann
 3. den Ball lange genug kontrolliert, um eine footballtypische Aktion auszuführen, beispielsweise lang genug, um den Ball zu werfen, zu übergeben, mit ihm zu laufen, einen Gegner abzuwehren oder einem Gegner auszuweichen etc. und
 4. die nachfolgenden Punkte b), c) und d) erfüllt.
- b) Wenn ein Spieler, mit oder ohne gegnerischen Kontakt, im Spielfeld oder in einer Endzone zu Boden fällt, während er einen Pass fängt, muss er während des Fallens die vollständige und durchgehende Kontrolle über den Ball behalten. Das gilt auch für einen Spieler, der einen Ball inbounds an der Seitenlinie fängt und im Aus zu Boden fällt. Verliert er die Kontrolle über den Ball, der dann seinerseits den Boden berührt, bevor der Spieler erneut die Kontrolle über den Ball erlangen kann, ist das Fangen nicht vollständig. Erlangt der Spieler inbounds erneut Kontrolle über den Ball, bevor dieser den Boden berühren kann, ist das Fangen vollständig.
 - c) Verliert der Spieler die Kontrolle über den Ball, während er gleichzeitig mit irgendeinem Körperteil den Boden berührt oder wenn es Zweifel darüber gibt, ob die Aktionen gleichzeitig sind, ist das kein Fangen. Hat ein Spieler den Ball unter Kontrolle, bedeutet ein leichtes Bewegen des Balles in seinen Händen oder Armen nicht, dass der Ballbesitz verloren ging. Der Spieler muss die Kontrolle über den Ball verlieren, damit ein Verlust des Ballbesitzes begründet wird.
 - d) Wenn der Ball den Boden berührt, nachdem ein Spieler die Kontrolle über den Ball erlangt hat und diese Kontrolle weiterhin behält und alle oben aufgeführten Merkmale erfüllt sind, ist das Fangen vollständig.
 - e) Interception (Abfangen) ist das Fangen eines gegnerischen Fumbles oder Passes.
 - f) Ein Fangen durch einen knienden oder liegenden Spieler inbounds bedeutet die Vervollständigung des Fangens oder Abfangens (Regeln 7.3.6 und 7.3.7).
 - g) Ein Spieler recovers einen Ball, wenn er die Voraussetzungen der oben aufgeführten Punkte a) bis d) für das Fangen eines Balles erfüllt hat, nachdem ein Live Ball den Boden berührt hat.
 - h) Im Zweifel ist das Fangen, Abfangen oder Recovern nicht vollständig.

Artikel 2.4.4 Gleichzeitiges (Simultaneous) Fangen oder Recovern

Gleichzeitiges Fangen oder Recovern ist das Fangen oder Recovern, bei dem gegnerische Spieler, die sich inbounds befinden, gemeinsam einen Live Ball in Besitz nehmen (A.R. 7.3.6.I und 7.3.6.II).

Abschnitt 2.5 Clipping

Artikel 2.5.1 Clipping

- a) Clipping ist ein Block gegen einen Gegner, bei dem die Wucht des anfänglichen Kontaktes von hinten und an oder unterhalb der Gürtellinie erfolgt (Regel 9.1.5)
- b) Die Position des Kopfes des Blockers oder seiner Füße bezeichnen nicht unbedingt den Punkt des ursprünglichen Kontaktes.

Abschnitt 2.6 Absichtliches Advancen eines Dead Balls

Artikel 2.6.1 Absichtliches Advancen eines Dead Balls

Das absichtliche Advancen eines Dead Balls ist der Versuch eines Spielers, den Ball noch weiter vorwärts zu bewegen, nachdem ein Teil seines Körpers, ausgenommen seiner Hände oder Füße, den Boden berührt hat oder nachdem der Ball regelgemäß für dead erklärt wurde (**Ausnahme:** Regel 4.1.3.b-Ausnahme).

Abschnitt 2.7 Down, Zeitraum zwischen den Downs und Downverlust

Artikel 2.7.1 Down

Ein Down ist ein Teil des Spieles, der, nachdem der Ball spielbereit ist, mit einem legalen Snap (Scrimmage Down) oder einem legalen Free Kick (Free Kick-Down) beginnt. Der Down endet, sobald der Ball das nächste Mal dead wird (**Ausnahme:** Der Try ist ein Scrimmage Down, der beginnt, wenn der Referee anzeigt, dass der Ball spielbereit ist (Regel 8.3.2.b)).

Artikel 2.7.2 Zeitraum zwischen den Downs

Die Zeit zwischen den Downs ist der Zeitraum, in dem der Ball dead ist.

Artikel 2.7.3 Downverlust

Downverlust ist die Bezeichnung für den Verlust des Rechtes, einen Down zu wiederholen.

Abschnitt 2.8 Fair Catch

Artikel 2.8.1 Fair Catch

- a) Ein Fair Catch eines Scrimmage Kicks ist das Fangen des Balles jenseits der neutralen Zone durch einen Team B-Spieler, der ein gültiges Signal gab, während der Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone unberührt war.
- b) Ein Fair Catch eines Free Kicks ist das Fangen des Balles durch einen Team B-Spieler, der ein gültiges Signal gab, während der Free Kick unberührt war.
- c) Ein gültiges oder ungültiges Fair Catch-Signal nimmt dem Receiving Team die Möglichkeit, den Ball zu avancieren. Der Ball wird an dem Punkt für dead erklärt, an dem er gefangen oder recovert wird. Wenn das Fangen dem Signal vorausgeht, wird der Ball für dead erklärt, wenn das Signal erstmals gegeben wird.
- d) Schützt der Receiver seine Augen vor der Sonne, ohne mit seiner(n) Hand (Händen) zu winken, bleibt der Ball im Spiel und kann avanciert werden.

Artikel 2.8.2 Gültiges Signal

Ein gültiges Signal ist ein Signal durch einen Team B-Spieler, der offensichtlich seine Absicht angezeigt hat, indem er nur eine Hand deutlich über seinen Kopf ausstreckt und mit dieser Hand mehrfach von einer Seite seines Körpers zur anderen winkt.

Artikel 2.8.3 Ungültiges Signal

Ein ungültiges Signal ist ein Winkzeichen irgendeines Team B-Spielers:

- a) das nicht den Anforderungen der Regel 2.8.2 entspricht;
- b) inklusive eines „T-Signals“, welches während eines Scrimmage Kicks oder eines Free Kicks gegeben wird (A.R. 6.5.3.VII); oder
- c) das gegeben wird, nachdem ein Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone gefangen wurde oder den Boden oder einen anderen Spieler jenseits der neutralen Zone berührt hat (A.R. 6.5.3.III bis 6.5.3.V) oder
- d) das gegeben wird, nachdem ein Free Kick gefangen wurde oder den Boden oder einen anderen Spieler berührt hat (**Ausnahme:** Regel 6.4.1.f).

Abschnitt 2.9 Vorwärts, jenseits, Forward Progress

Artikel 2.9.1 Vorwärts, jenseits, nach vorne

Vorwärts, jenseits und nach vorne bezeichnen, bezogen auf das jeweilige Team, die Richtung zur gegnerischen Endlinie. Rückwärts und hinter sind gegenteilige Begriffe.

Artikel 2.9.2 Forward Progress

Forward Progress ist der Begriff, mit dem das Ende der Bewegung (Advancen) des Ballträgers oder eines in der Luft befindlichen Pass-Receivers eines Teams bezeichnet wird und bezieht sich auf die Position des Balles, wenn dieser der Regel nach dead wird (Regeln 4.1.3.a, 4.1.3.b, 4.1.3.p, 4.2.1, 4.2.4 und 5.1.3.a Ausnahme) (A.R. 5.1.3.I bis 5.1.3.VI und A.R. 8.2.1.I bis 8.2.1.IX) (**Ausnahme:** Regel 8.5.1.a, A.R. 8.5.1.I).

Abschnitt 2.10 Foul und Violation

Artikel 2.10.1 Foul

Ein Foul ist ein Regelverstoß, für den eine Strafe vorgeschrieben ist.

Artikel 2.10.2 Persönliches Foul

Ein persönliches Foul ist ein Foul, welches einen illegalen physischen Kontakt beinhaltet, durch den die Sicherheit eines anderen Spielers gefährdet ist.

Artikel 2.10.3 Schweres persönliches Foul

Ein schweres persönliches Foul ist ein illegaler physischer Kontakt, der vorsätzlich oder so brutal ist, dass ein Gegner der Gefahr einer erheblichen Verletzung ausgesetzt werden könnte.

Artikel 2.10.4 Violation

Eine Violation ist ein Regelverstoß, für den keine Strafe vorgeschrieben ist. Da es kein Foul ist, hebt es kein Foul auf.

Abschnitt 2.11 Fumble, Muff, Schlagen und Berühren des Balles; Blocken eines Scrimmage Kicks

Artikel 2.11.1 Fumble

Fumbeln des Balles ist der Verlust des Ballbesitzes eines Spielers durch irgendeine Aktion, ausgenommen Passen, Kicken oder erfolgreiches Übergeben des Balles (A.R. 2.19.2.I, A.R. 4.1.3.I). Der Status des Balles ist ein Fumble.

Artikel 2.11.2 Muff

Muffen ist die Berührung des Balles beim erfolglosen Versuch des Fangens oder Recovers. Muffen des Balles ändert nicht dessen Status.

Artikel 2.11.3 Schlagen

Schlagen des Balles ist das absichtliche Wegschlagen oder die absichtliche Richtungsänderung des Balles mit der Hand, den Händen, dem Arm oder den Armen. Im Zweifel wurde der Ball eher zufällig berührt als geschlagen. Schlagen des Balles ändert nicht dessen Status.

Artikel 2.11.4 Berühren eines Balles (Touching)

- a) Berühren eines Balles, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet, bezeichnet jeden Kontakt mit dem Ball. Die Berührung kann absichtlich oder unabsichtlich sein und geht immer einem Ballbesitz oder einer Ballkontrolle voraus.
- b) Absichtliches Berühren ist eine vorsätzliche oder beabsichtigte Berührung.
- c) Eine erzwungene Berührung liegt vor, 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).
- d) Im Zweifel wurde der Ball bei einem Kick oder einem Vorwärtspass nicht berührt.

Artikel 2.11.5 Blocken eines Scrimmage Kicks

Blocken eines Scrimmage Kicks ist das Berühren des gekickten Balles durch einen Gegner des Kicking Teams bei dem Versuch zu verhindern, dass der Ball die neutrale Zone überquert (Regel 6.3.1.b).

Abschnitt 2.12 Linien

Artikel 2.12.1 Seitenlinien

Ein Seitenlinie erstreckt sich von Endlinie zu Endlinie auf jeder Seite des Feldes und trennt das Feld von der Zone, die sich im Aus befindet. Die gesamte Seitenlinie befindet sich im Aus.

Artikel 2.12.2 Goallines und Pylone

Die Goallines an jedem Ende des Spielfeldes befinden sich zwischen den Seitenlinien und sind Teil einer vertikalen Fläche, die die Endzonen vom Spielfeld trennt. Die Fläche dieser Goallines erstreckt sich innerhalb der Pylone, welche sich im Aus befinden, und beinhaltet diese. Die beiden Goallines sind 100 m voneinander entfernt. Die gesamte Goalline befindet sich in der Endzone. Die Goalline eines Teams ist die, die es verteidigt.

Artikel 2.12.3 Endlinien

Eine Endlinie erstreckt sich zwischen den Seitenlinien, 10 m hinter einer Goal-line und trennt die Endzone von der Zone, die sich im Aus befindet. Die gesamte Endlinie befindet sich im Aus.

Artikel 2.12.4 Begrenzungslinien

Die Begrenzungslinien sind die Seitenlinien und die Endlinien. Die Zone, die durch die Begrenzungslinien eingeschlossen ist, wird mit „inbounds“ bezeichnet und die Zone, die die Begrenzungslinien umgibt, einschließlich der Begrenzungslinien, wird mit „im Aus“ bezeichnet.

Artikel 2.12.5 Restraining Line

Eine Restraining Line ist Teil einer vertikalen Fläche, die die Aufstellung eines Teams beim Free Kick einschränkt. Die Fläche der Restraining Line ist über die Seitenlinien hinaus verlängert (A.R. 2.12.5.I).

Artikel 2.12.6 Meterlinie

Eine Meterlinie (Yardline) ist jede Linie des Spielfeldes, die parallel zu den Endlinien liegt. Die eigenen Meterlinien jedes Teams, ob markiert oder unmarkiert, sind von der eigenen Endzone bis zur 50-Meterlinie durchgehend nummeriert.

Artikel 2.12.7 Hash Marks

Die beiden Hash Marks sind 18,3 m von den Seitenlinien entfernt. Die Hash Marks und die kurzen Verlängerungen der Meterlinien sollen ca. 60 cm lang sein.

Artikel 2.12.8 Neunmetermarkierungen

30 cm lange Neunmetermarkierungen sollen sich an jeder 10-Meterlinie 9 m von der Seitenlinie entfernt befinden. Sie sind nicht erforderlich, wenn das Spielfeld gemäß Regel 1.2.1.h markiert wurde.

Abschnitt 2.13 Ballübergabe

Artikel 2.13.1 Ballübergabe

- a) Übergabe des Balles bedeutet die Übertragung des Ballbesitzes von einem Mitspieler zum anderen, ohne den Ball zu passen, zu fumbeln oder zu kicken.
- b) Außer wenn es die Regeln erlauben, ist die Vorwärtsübergabe des Balles zu einem Mitspieler unzulässig.
- c) Der Verlust des Spieler Ballbesitzes bei der erfolglosen Durchführung der Ballübergabe ist ein Fumble durch den Spieler, der zuletzt in Ballbesitz war (**Ausnahme:** der Snap (Regel 2.23.1.c)).
- d) Eine Ballübergabe nach hinten ist dann gegeben, wenn der Ballträger den Ball loslässt, bevor dieser sich jenseits der Meterlinie befindet, an der sich der Ballträger befindet.

Abschnitt 2.14 Huddle

Artikel 2.14.1 Huddle

Huddle ist die Gruppierung von zwei oder mehr Spielern, nachdem der Ball spielbereit ist, und vor dem Snap oder vor einem Free Kick.

Abschnitt 2.15 Hurdling

Artikel 2.15.1 Hurdling

- a) Hurdling ist der Versuch eines Spielers, mit einem oder beiden Füßen oder Knien voran über einen Gegner zu springen, der sich noch auf seinen Füßen befindet (Regel 9.1.13).
- b) „Auf seinen Füßen“ bedeutet, dass sich kein Körperteil des Gegners, außer einem oder beider Füße, im Kontakt mit dem Boden befindet.

Abschnitt 2.16 Kicks, Kicken des Balles

Artikel 2.16.1 Kicken des Balles, legale und illegale Kicks

- a) Kicken ist das absichtliche Stoßen des Balles mit dem Knie, dem Schienbein oder dem Fuß.
- b) Ein legaler Kick ist ein Punt, Drop Kick oder Place Kick durch einen Team A-Spieler gemäß den Regeln, bevor der Team Ballbesitz wechselt. Kicken des Balles in anderer Weise ist illegal (A.R. 6.1.2.1).
- c) Jeder Free- oder Scrimmage Kick bleibt solange ein Kick, bis er dead wird oder von einem Spieler gefangen oder reconvert wird.
- d) Im Zweifel wurde ein Ball eher zufällig berührt als gekickt.

Artikel 2.16.2 Punt

Ein Punt ist ein Kick durch einen Spieler, der den Ball fallen lässt und ihn kickt, bevor dieser den Boden berührt.

Artikel 2.16.3 Drop Kick

Ein Drop Kick ist ein Kick durch einen Spieler, der den Ball fallen lässt und ihn kickt, sobald dieser den Boden berührt.

Artikel 2.16.4 Place Kick

- a) Ein Fieldgoal Place Kick ist ein Kick durch einen Spieler des ballbesitzenden Teams, während der Ball auf dem Boden oder einem Kicking Tee von einem Mitspieler kontrolliert wird (Regel 2.16.9).
- b) Ein Kicking Tee ist eine Vorrichtung, durch die der Ball zum Zwecke des Kickens erhöht wird. Bei der Benutzung des Kicking Tees darf der Ball mit seiner niedrigsten Stelle nicht mehr als 2,5 cm vom Boden entfernt

sein. Außerdem muss das Kicking Tee Kontakt zum Ball haben, damit der Place Kick legal ist (A.R. 2.16.4.I).

- c) Ein Free Kick Place Kick ist ein Kick durch einen Spieler des ballbesitzenden Teams, während der Ball auf dem Boden oder einem Kicking Tee platziert ist. Der Ball kann von einem Mitspieler auf dem Boden oder dem Kicking Tee gehalten werden. Der Ball kann auf dem Boden mit Kontakt zum Tee platziert werden.
- d) Es dürfen keine Materialien oder Vorrichtungen benutzt werden, um den Punkt eines Scrimmage Place Kicks zu markieren oder zu erhöhen. Das ist ein Live Ball Foul beim Snap (Regel 6.3.10.d) (**Ausnahme:** Regel 2.16.4.a).

Artikel 2.16.5 Free Kick

- a) Ein Free Kick ist ein Kick durch einen Spieler des ballbesitzenden Teams, der gemäß den Bedingungen der Regeln 4.1.4, 6.1.1 und 6.1.2 durchgeführt wird.
- b) Ein Free Kick nach einem Safety kann ein Punt, ein Drop Kick oder ein Place Kick sein.

Artikel 2.16.6 Kickoff

Ein Kickoff ist ein Free Kick, mit dem jede Halbzeit startet und der jedem Try oder Fieldgoal folgt (**Ausnahme:** in Extraperioden). Es muss ein Place Kick oder ein Drop Kick sein.

Artikel 2.16.7 Scrimmage Kick

- a) Ein Scrimmage Kick ist ein Punt, ein Drop Kick oder ein Fieldgoal Place Kick. Es ist ein legaler Kick, wenn er durch Team A in oder hinter der neutralen Zone während eines Scrimmage Downs durchgeführt wird, bevor der Team Ballbesitz wechselt.
- b) Ein Scrimmage Kick hat die neutrale Zone überquert, wenn er den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas anderes jenseits der neutralen Zone berührt hat (**Ausnahme:** Regel 6.3.1.b) (A.R. 6.3.1.I bis 6.3.1.IV).
- c) Wird ein Scrimmage Kick durchgeführt, während der gesamte Körper des Kickers und der Ball sich jenseits der neutralen Zone befindet oder befunden hat, ist das ein illegaler Kick und ein Live Ball Foul, wodurch der Ball dead wird (Regel 6.3.10.c).

Artikel 2.16.8 Return Kick

Ein Return Kick ist ein Kick durch einen Spieler des Teams in Ballbesitz, nach dem Wechsel des Team Ballbesitzes während eines Downs. Er ist ein illegaler Kick und ein Live Ball Foul, durch das der Ball dead wird (Regel 6.3.10.b).

Artikel 2.16.9 Fieldgoalversuch

Ein Fieldgoalversuch ist ein Scrimmage Kick. Es kann ein Place Kick oder ein Drop Kick sein.

Artikel 2.16.10 Scrimmage Kick-Formation

- a) Eine Scrimmage Kick-Formation ist eine Formation, bei der sich kein Spieler, außer dem potentiellen Kicker (oder Ballhalter), innerhalb des Körperrahmens des Snappers aufgestellt hat und kein Spieler sich im freien Weg vom Snapper zum potentiellen Kicker (oder Ballhalter) befindet, und entweder
1. wenigstens ein potentieller Kicker sich 10 oder mehr Meter hinter der neutralen Zone befindet oder
 2. sich ein potentieller Holder und ein potentieller Kicker sieben oder mehr Meter hinter der neutralen Zone in Position für einen Place Kick befindet.
- Für 1. oder 2. muss es jeweils offensichtlich sein, dass versucht wird, einen Kick auszuführen, damit von einer Scrimmage Kick-Formation ausgegangen werden kann (A.R. 9.1.14.I bis 9.1.14.III)
- b) Wenn sich Team A beim Snap in einer Scrimmage Kick-Formation aufgestellt hat, werden alle Team A-Aktionen während dieses Downs als Aktionen aus einer Scrimmage Kick-Formation angesehen.

Abschnitt 2.17 Neutrale Zone

Artikel 2.17.1 Neutrale Zone

- a) Die neutrale Zone ist der Bereich zwischen den beiden Scrimmage Lines, verlängert zu den Seitenlinien (Regel 2.21.2). Ihre Breite entspricht der Länge des Balles.
- b) Die neutrale Zone ist dann errichtet, wenn der Ball spielbereit ist und auf dem Boden liegt, wobei seine Längsachse im rechten Winkel zur Scrimmage Line, parallel zu den Seitenlinien, liegt.

- c) Die neutrale Zone existiert, bis es einen Wechsel des Team Ballbesitzes gibt, bis ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert oder bis der Ball für dead erklärt wird.

Abschnitt 2.18 Encroachment und Offside

Artikel 2.18.1 Encroachment

Nach der Ballfreigabe ereignet sich ein Encroachment, wenn sich ein Offense Spieler in oder jenseits der neutralen Zone befindet, nachdem der Snapper den Ball vor dem Snap berührt hat oder die Berührung vortäuscht (Hand / Hände an oder unterhalb seiner Knie). (**Ausnahme:** Wenn der Ball gesnappt wird, hat der Snapper kein Encroachment begangen, wenn er sich in der neutralen Zone befindet.)

Artikel 2.18.2 Offside

Nach der Ballfreigabe ereignet sich ein Offside (Regel 7.1.5), wenn ein Defense Spieler:

- a) sich in oder jenseits der neutralen Zone befindet, wenn der Ball legal gesnappt wird oder
- b) einen Gegner jenseits der neutralen Zone berührt, bevor der Ball gesnappt wird oder
- c) den Ball berührt, bevor dieser gesnappt wird oder
- d) einen Offense Lineman angreift, der sofort darauf reagiert, bevor der Ball gesnappt wird (Regel 7.1.2.b.3 Ausnahme, A.R. 7.1.3.V Beachte) oder
- e) die neutrale Zone überquert und einen Team A-Back angreift (A.R. 7.1.5.III) oder
- f) sich nicht hinter seiner Restraining Line befindet, während der Ball beim Free Kick gekickt wird (Regel 6.1.2).

Offside ereignet sich, wenn sich ein oder mehrere Spieler des Kicking Teams nicht hinter ihrer Restraining Line befinden, wenn ein legaler Free Kick durchgeführt wird. (**Ausnahme:** Der Kicker und der Holder haben kein Offside begangen, wenn sie sich jenseits ihrer Restraining Line befinden.)

Abschnitt 2.19 Pässe

Artikel 2.19.1 Passen

Passen bedeutet den Ball werfen. Ein Pass bleibt solange ein Pass, bis er durch einen Spieler gefangen oder abgefangen oder dead wird.

Artikel 2.19.2 Vorwärts- und Rückpässe

- a) Ein Pass ist vorwärts, wenn der Ball zuerst den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas jenseits des Punktes berührt, von dem aus er geworfen wurde. Alle anderen Pässe sind Rückpässe. Im Zweifel handelt es sich bei einem Pass, der in oder hinter der neutralen Zone abgeworfen wurde, eher um einen Vorwärts- als um einen Rückpass.
- b) Wenn ein Team A-Spieler den Ball hält, um ihn in Richtung der neutralen Zone zu werfen, beginnt der Vorwärtspass mit jeder vorsätzlichen Vorwärtsbewegung seiner Hand, während er den Ball fest unter Kontrolle hat. Das gilt nicht, wenn deutlich erkennbar ist, dass der Spieler beginnt, den Ball, den er fest in seiner Hand hält, wieder zurück an seinen Körper zu bringen. Wenn ein Team B-Spieler den Passer oder den Ball berührt, nachdem die Vorwärtsbewegung beginnt und der Ball die Hand des Passers verlässt, gilt der Vorwärtspass, ungeachtet dessen, wo der Ball auf den Boden oder einen Spieler trifft (A.R. 2.19.2.I).
- c) Im Zweifel wurde der Ball während eines Vorwärtspass-Versuches geworfen und nicht gefumbelt.
- d) Wenn der Ball die Hand des Snappers verlässt, wird der Snap, außer bei einer Hand-zu-Hand-Übergabe, zu einem Rückpass (A.R. 2.23.1.I).

Artikel 2.19.3 Überqueren der neutralen Zone

- a) Ein legaler Vorwärtspass hat die neutrale Zone überquert, wenn er zuerst den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas inbounds und jenseits der neutralen Zone berührt. Der Vorwärtspass hat die neutrale Zone nicht überquert, wenn er zuerst den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas inbounds in oder hinter der neutralen Zone berührt.
- b) Ein Spieler hat die neutrale Zone überquert, wenn sein gesamter Körper sich jenseits der neutralen Zone befunden hat.
- c) Ein legaler Vorwärtspass befindet sich an dem Punkt jenseits oder hinter der neutralen Zone, an dem er eine Seitenlinie überquert.

Artikel 2.19.4 Fangbarer Vorwärtspass

Ein fangbarer Vorwärtspass ist ein unberührter legaler Vorwärtspass jenseits der neutralen Zone zu einem berechtigten Spieler, der eine geeignete Möglichkeit hat, den Ball zu fangen. Im Zweifel ist ein legaler Vorwärtspass fangbar.

Abschnitt 2.20 Strafe

Artikel 2.20.1 Strafe

Eine Strafe ist eine durch die Regel festgelegte Sanktion gegen ein Team, welches ein Foul begangen hat. Die Strafe kann eine oder mehrere der nachfolgenden Möglichkeiten enthalten: Distanzverlust, Downverlust, automatischer First Down, Disqualifikation, Abzug von der Game Clock oder eine Verwarnung (Regel 10.1.1.b).

Abschnitt 2.21 Scrimmage Down/Scrimmage Line

Artikel 2.21.1 Scrimmage Down

Ein Scrimmage Down ist die Aktion beider Teams während eines Downs, der mit einem Snap beginnt. **Beachte:** Ein Try Down ist ein Scrimmage Down, der beginnt, wenn der Referee den Ball freigibt (Regel 8.3.2.b).

Artikel 2.21.2 Scrimmage Line

Die Scrimmage Line für jedes Team ist etabliert, wenn der Ball spielbereit ist. Sie ist die Meterlinie und ihre vertikale Fläche darüber, die den Punkt des Balles berührt, der am nächsten zur eigenen Endzone eines Teams liegt.

Abschnitt 2.22 Shift

Artikel 2.22.1 Shift

- a) Ein Shift ist ein gleichzeitiger Wechsel der Position oder der Stellung von zwei oder mehreren Offense Spielern, nachdem der Ball vor dem Snap zu einem Scrimmage Down spielbereit ist (A.R. 7.1.3.I und 7.1.3.II und A.R. 7.1.2.I bis 7.1.2.IV).
- b) Der Shift endet, wenn alle Spieler für eine volle Sekunde bewegungslos waren.

- c) Der Shift wird fortgesetzt, wenn ein oder mehrere Spieler sich bewegen, bevor die Ein-Sekunden-Pause beendet ist.

Abschnitt 2.23 Snappen

Artikel 2.23.1 Snappen

- a) Legales Snappen (ein Snap) ist das Übergeben oder Zurückwerfen des Balles durch eine schnelle und durchgehende Bewegung mit einer oder beiden Händen von seiner ruhenden Position am Boden aus, wobei der Ball die Hand oder die Hände des Snappers durch diese Bewegung tatsächlich verlassen muss (Regel 4.1.4).
- b) Der Snap beginnt, wenn der Ball legal bewegt wird und endet, wenn der Ball die Hände des Snappers verlässt. Dadurch wird der Ball live (Regel 4.1.1) (A.R. 2.23.1.I und 2.23.1.II, A.R. 7.1.5.I und 7.1.5.II).
- c) Wenn der Ball während irgendeiner Rückwärtsbewegung des legalen Snaps aus der Hand des Snappers rutscht, wird er zum Rückpass und ist im Spiel (Regel 4.1.1).
- d) Während der Ball vor dem nächsten Snap auf dem Boden liegt, muss seine Längsachse rechtwinklig zur Scrimmage Line liegen (Regel 7.1.3).
- e) Sofern der Ball nicht rückwärts bewegt wird, startet diese Bewegung keinen legalen Snap. Es ist kein legaler Snap, wenn der Ball zuerst vorwärts bewegt oder angehoben wird.
- f) Wird der Ball während des legalen Snaps von Team B berührt, so bleibt der Ball dead und Team B wird bestraft. Wird der Ball während eines illegalen Snaps durch Team B berührt, bleibt der Ball dead und Team A wird bestraft (A.R. 7.1.5.I und 7.1.5.II).
- g) Der Snap muss nicht zwischen den Beinen des Snappers durchgeführt werden. Um legal zu sein, muss es jedoch eine schnelle und durchgehende Rückwärtsbewegung sein.
- h) Der Ball muss auf oder innerhalb der Hash Marks gesnappt werden.

Abschnitt 2.24 Serie und Ballbesitz-Serie

Artikel 2.24.1 Serie

Eine Serie beinhaltet bis zu vier aufeinander folgende Downs, die jeweils mit einem Snap beginnen (Regel 5.1.1).

Artikel 2.24.2 Ballbesitz-Serie

Eine Ballbesitz-Serie ist ein fortgesetzter Ballbesitz eines Teams in einer Extraperiode (Regel 3.1.3). Diese kann eine oder mehrere Serien beinhalten.

Abschnitt 2.25 Spots

Artikel 2.25.1 Enforcement Spot

Enforcement Spot ist der Punkt, von dem aus eine Strafe für ein Foul oder das Ergebnis einer Violation durchgeführt wird.

Artikel 2.25.2 Previous Spot

Previous Spot ist der Punkt, an dem der Ball zuletzt ins Spiel gebracht wurde.

Artikel 2.25.3 Succeeding Spot

Succeeding Spot ist der Punkt, an dem der Ball das nächste Mal ins Spiel gebracht wird.

Artikel 2.25.4 Dead Ball Spot

Dead Ball Spot ist der Punkt, an dem der Ball dead wurde.

Artikel 2.25.5 Spot of Foul

Spot of Foul ist der Punkt, an dem sich das Foul ereignet. Befindet sich dieser Punkt im Aus zwischen den Goallines, so ist er der Schnittpunkt der nächsten Hash Mark mit der verlängerten Meterlinie, die sich zum Punkt des Fouls erstreckt. Befindet sich dieser Punkt im Aus zwischen der Goalline und der Endlinie oder hinter der Endlinie, ist das Foul in der Endzone.

Artikel 2.25.6 Out-of-bounds Spot

Out-of-bounds Spot ist der Punkt, an dem der Ball gemäß den Regeln dead wird, weil er ins Aus geht oder für im Aus erklärt wird.

Artikel 2.25.7 Inbounds Spot

Der Inbounds Spot ist der Schnittpunkt der nächsten Hash Mark mit der Meterlinie, die sich entweder durch den Dead Ball Spot oder den Punkt zieht, an dem der Ball nach einer Strafe in einer Seitenzone verbleibt.

Artikel 2.25.8 Punkt, an dem der Lauf endet

Der Punkt, an dem der Lauf endet, ist der Punkt, an dem:

- a) der Ball im Besitz eines Spielers für dead erklärt wird;
- b) ein Spieler den Ballbesitz durch einen Fumble verliert;
- c) sich eine Ballübergabe ereignet;
- d) ein illegaler Vorwärtspass geworfen wird;
- e) ein Rückpass geworfen wird;
- f) ein illegaler Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone durchgeführt wird;
- g) sich ein Return-Kick ereignet;
- h) Spieler Ballbesitz unter den Voraussetzungen der „Momentum Regel“ erlangt wird (Regel 8.5.1.a Ausnahmen).

Artikel 2.25.9 Punkt, an dem der Kick endet

Ein Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert, endet an dem Punkt, an dem Ballbesitz erlangt, wiedererlangt oder der Ball gemäß der Regel für dead erklärt wird (Regel 2.16.1.c).

Artikel 2.25.10 Basic Spot

Der Basic Spot ist ein Fixpunkt zur Feststellung des Enforcement Spots für Strafen nach dem Drei-und-Eins-Prinzip (Regel 2.33.1). Basic Spots für die verschiedenen Spieltypen sind in Regel 10.2.2.d aufgeführt.

Artikel 2.25.11 Postscrimmage Kick Spot

Der Postscrimmage Kick Spot dient als Basic Spot, wenn die Postscrimmage Kick Durchführung zutrifft (Regel 10.2.3).

- a) Endet der Kick, außer in den nachfolgend aufgeführten Spezialfällen, im Spielfeld, ist der Postscrimmage Kick Spot der Punkt, an dem der Kick endet.
- b) Wenn der Kick in Team B's Endzone endet, ist der Postscrimmage Kick Spot Team B's 20-Meterlinie.

Spezialfälle:

1. Bleibt der Ball bei einem erfolglosen Fieldgoalversuch unberührt von Team B, nachdem er die neutrale Zone überquert hat, und wird jenseits der neutralen Zone für dead erklärt, dann ist der Postscrimmage Kick Spot:
 - a. der Previous Spot, wenn dieser sich auf oder außerhalb Team B's 20-Meterlinie befand (A.R. 10.2.3.V).
 - b. Team B's 20-Meterlinie, wenn der Previous Spot sich zwischen Team B's 20-Meterlinie und dessen Goalline befand.
2. Wenn Regel 6.3.11 zutrifft, ist der Postscrimmage Kick Spot Team B's 20-Meterlinie.
3. Wenn Regel 6.5.1.b zutrifft, ist der Postscrimmage Kick Spot der Punkt, an dem der Receiver zuerst den Kick berührt.

Abschnitt 2.26 Tackling

Artikel 2.26.1 Tackling

Tackling ist das Greifen oder Umfassen eines Gegners mit der Hand/Händen oder dem Arm/Armen.

Abschnitt 2.27 Team- und Spielerbezeichnungen

Artikel 2.27.1 Team A und Team B

Team A ist das Team, das dazu bestimmt ist, den Ball ins Spiel zu bringen, und Team B ist der Gegner. Die Teams behalten diese Bezeichnungen, bis der Ball das nächste Mal spielbereit ist.

Artikel 2.27.2 Offense und Defense

Das angreifende Team (Offense) ist das ballbesitzende Team bzw. das Team, zu dem der Ball gehört. Das gegnerische Team ist das verteidigende Team (Defense).

Artikel 2.27.3 Kicker und Holder

- a) Der Kicker ist jeder Spieler, der gemäß den Regeln einen Punt, Drop Kick oder Place Kick durchführt. Er bleibt solange der Kicker, bis er genügend Zeit hat, seine Balance wiederzuerlangen.
- b) Der Holder ist ein Spieler, der den Ball auf dem Boden oder auf einem Kicking Tee kontrolliert. Während eines Scrimmage Kick-Spieles bleibt

er solange ein Holder, bis sich kein Spieler in Position befindet, einen Kick auszuführen oder, falls der Ball gekickt wurde, bis der Kicker ausreichend Zeit hatte, seine Balance wiederzuerlangen.

Artikel 2.27.4 Lineman und Back

a) *Lineman*.

1. Ein Lineman ist jeder Team A-Spieler, der sich legal an seiner Scrimmage Line befindet (Regel 2.21.2).
2. Ein Team A-Spieler ist legal an seiner Scrimmage Line, wenn er sich in Richtung seiner gegnerischen Goalline aufstellt, wobei die Linie seiner Schultern sich parallel dazu befindet und er
 - a. der Snapper ist (Regel 2.27.8) oder
 - b. sein Kopf die Fläche der Linie durchbricht, die sich durch die Taillenlinie des Snapper zieht.

b) *Innerer Lineman*. Ein innerer Lineman ist ein Lineman, der sich nicht am Ende seiner Scrimmage Line aufgestellt hat.

c) *eingeschränkter Lineman*. Ein eingeschränkter Lineman ist jeder innere Lineman und jeder Lineman, der eine Nummer von 50 bis 79 trägt und dessen Hand (Hände) sich unterhalb der Knie befinden.

d) *Back*.

1. Ein Back ist jeder Team A-Spieler, der kein Lineman ist und dessen Kopf oder Schulter nicht die Fläche der Linie durchbricht, die sich durch die Taillenlinie des nächsten Team A-Lineman zieht.
2. Ein Back ist ebenfalls der Spieler, außer einem Lineman, der in Position ist, einen Hand-zu-Hand-Snap anzunehmen.
3. Ein Lineman wird vor dem Snap zu einem Back, wenn er sich zu einer Back Position bewegt und stoppt.

Artikel 2.27.5 Passer

Passer ist jeder Spieler, der einen Vorwärtspass wirft. Er ist ein Passer von dem Moment, an dem er den Ball loslässt, bis der Pass vollständig, unvollständig oder abgefangen wird oder er am Spiel teilnimmt.

Artikel 2.27.6 Spieler

- a) Spieler ist jeder Spielteilnehmer, der kein Ersatzspieler oder ausgewechelter Spieler ist. Er unterliegt den Regeln, wenn er sich inbounds oder im Aus befindet.
- b) Ein Spieler, der sich in der Luft befindet, ist ein Spieler, der keinen Kontakt mit dem Boden hat, weil er nicht normal läuft, sondern hoch oder

vorwärts gesprungen ist oder sich in anderer Weise vom Boden abgehoben hat.

- c) Ein hinausgehender Spieler ist ein Spieler, der das Feld verlässt, nachdem er durch einen Ersatzspieler ersetzt wurde.
- d) Die Definition eines außereuropäischen Spielers ergibt sich aus der BSO Deutschland.

Artikel 2.27.7 Runner und Ballträger

- a) Der Runner ist ein Spieler, der sich im Besitz eines Live Balls befindet oder der den Besitz des Live Balls vortäuscht.
- b) Ein Ballträger ist ein Runner, der sich tatsächlich im Besitz eines Live Balls befindet.

Artikel 2.27.8 Snapper

Ein Snapper ist der Spieler, der den Snap durchführt. Er wird zum Snapper, wenn er seine Position hinter dem Ball einnimmt und den Ball berührt oder das Berühren vortäuscht (Hand/Hände an oder unterhalb seiner Knie) (Regel 7.1.3).

Artikel 2.27.9 Ersatzspieler

- a) Ein legaler Ersatzspieler ist ein Teammitglied, welches zwischen den Downs aus der Teamzone ins Spielfeld kommt und einen Spieler, der am vorherigen Down teilgenommen hat, ersetzt und nicht selbst am vorherigen Down teilgenommen hat, oder eine fehlende Position beim unterzähligen Team während einer Unterbrechung zwischen den Downs auffüllt.
- b) Ein Ersatzspieler, der legal das Spielfeld oder eine Endzone betritt, wird zum Spieler, sobald er das Spielfeld oder eine Endzone betritt und mit einem Spieler oder Schiedsrichter spricht, das Huddle betritt, sich in einer Offense- oder Defense-Formation aufstellt oder am Spielgeschehen teilnimmt.

Artikel 2.27.10 Ausgewechselter Spieler

Ein ausgewechselter Spieler ist ein Spieler, der an einem vorherigen Down teilgenommen hat und durch einen Ersatzspieler ersetzt wurde und das Spielfeld und die Endzonen verlassen hat.

Artikel 2.27.11 Unterzahl

Unterzahl ist eine Situation, die entsteht, wenn ein Team weniger als 11 Spieler im Spiel hat.

Artikel 2.27.12 Disqualifizierte Personen

- a) Eine disqualifizierte Person ist eine Person, die von der weiteren Teilnahme am Spiel ausgeschlossen wurde.
- b) Eine disqualifizierte Person muss den Spielort innerhalb einer angemessenen Zeit nach seiner Disqualifikation verlassen. Sie muss sich unter Aufsicht des eigenen Teams außerhalb des Platzes aufhalten und darf keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen.

Artikel 2.27.13 Teamangehörige und Teammitglieder

Ein Teammitglied ist Teil einer Gruppe von potentiellen Spielern in Ausrüstung, das zur Spielteilnahme bei einem Footballspiel bestimmt ist. Ein Mitspieler ist ein Teammitglied eines Teams, welches sich während eines Downs auf dem Feld befindet. Alle anderen Personen sind Teamangehörige, wenn sie sich in einer Teamzone aufhalten.

Artikel 2.27.14 Verteidigungsloser Spieler

Ein verteidigungsloser Spieler ist ein Spieler, der durch seine körperliche Position und dem Fokus seiner Konzentration besonders anfällig für Verletzungen ist. Im Zweifel ist ein Spieler verteidigungslos. *Beispiele für verteidigungslose Spieler sind (diese Aufzählung ist nicht abschließend):*

- a) ein Spieler, der gerade einen Pass wirft oder gerade geworfen hat. Dies gilt für jeden Offense-Spieler, der sich in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung für einen Pass mit Fokus downfield befindet;
- b) ein Receiver, der versucht einen Vorwärtspass zu fangen oder der sich in einer Position zum Fangen eines Rückpasses befindet, oder ein Receiver, der einen Pass gefangen hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht eindeutig zu einem Ballträger wurde;
- c) ein Kicker im Moment oder unmittelbar nach dem Kicken eines Balles oder während des Kicks oder des Returns;
- d) ein Kick Returner, der versucht, einen Kick zu fangen oder zu recovern oder ein Kick Returner, der das Fangen oder Recovern eines Kicks vervollständigt hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht eindeutig zu einem Ballträger wurde;
- e) ein Spieler, der sich auf dem Boden befindet;

- f) ein Spieler, der offensichtlich nicht am Spielgeschehen teilnimmt;
- g) ein Spieler, der einen Block von der Seite erhält, auf die er sich nicht konzentriert (Blind Side Block);
- h) ein Ballträger, der sich bereits im Griff eines oder mehrerer Gegenspieler befindet und dessen Forward Progress gestoppt wurde;
- i) ein Quarterback, der nach einem Ballbesitzwechsel nicht am Spielgeschehen teilnimmt;
- j) ein Ballträger, der offensichtlich keinen weiteren Raumgewinn erzielen will und mit den Füßen voran auf dem Boden rutscht;
- k) ein Spieler, der versucht einen freien Ball zu fangen oder zu recovern.

Artikel 2.27.15 Spieler inbounds oder im Aus

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.

Abschnitt 2.28 Tripping

Artikel 2.28.1 Tripping

Tripping (Beinstellen) ist der absichtliche Einsatz des eigenen Schienbeins oder des Fußes, um einen Gegner zu behindern, wobei dieser unterhalb des Knies getroffen wird (Regel 9.1.2.c).

Abschnitt 2.29 Zeitnahme-Vorrichtungen

Artikel 2.29.1 Game Clock

Die Game Clock ist jede Zeitnahme-Vorrichtung, die von dem zuständigen Schiedsrichter benutzt wird, um die Spielzeit zu messen.

Artikel 2.29.2 Play Clock

Sind sichtbare Play Clocks vorhanden, sollen sich diese an jedem Ende des Platzes (Spielortes) befinden. Die Play Clock muss in der Lage sein, sowohl von 40 Sekunden als auch von 25 Sekunden herunterzuzählen. Sie sollte automatisch auf 40 Sekunden zurückgesetzt werden und sofort starten, nachdem sie vom Bediener der Play Clock zurückgesetzt wurde. Der Bediener der Play Clock muss die 40-Sekunden-Play Clock stets innerhalb einer Sekunde starten, nachdem ein Schiedsrichter angezeigt hat, dass der Ball während eines Downs dead wurde.

Abschnitt 2.30 Einteilung der Spieltypen

Artikel 2.30.1 Vorwärtspass-Spiel

Ein legales Vorwärtspass-Spiel ist der Zeitraum zwischen dem Snap und dem Moment, in dem der legale Vorwärtspass gefangen, abgefangen oder unvollständig wird.

Artikel 2.30.2 Free Kick-Spiel

Ein Free Kick-Spiel ist die Aktion im Zeitraum vom legalen Kicken bis zu dem Moment, in dem der Ball in den Besitz eines Spielers gelangt oder gemäß der Regel für dead erklärt wird.

Artikel 2.30.3 Scrimmage Kick-Spiel

Ein Scrimmage Kick-Spiel ist die Aktion im Zeitraum vom Snap bis zu dem Moment, in dem ein Scrimmage Kick in den Besitz eines Spielers gelangt oder gemäß der Regel für dead erklärt wird.

Artikel 2.30.4 Laufspiel und Lauf

- a) Ein Laufspiel ist jede Live Ball Aktion, ausgenommen einer, die sich während eines Free Kick-, eines Scrimmage Kick- oder eines legalen Vorwärtspass-Spieles ereignet.
- b) Ein Lauf ist der Teil eines Laufspieles, während ein Ballträger in Ballbesitz ist.
- c) Wenn ein Ballträger den Ballbesitz durch einen Fumble, Rückpass oder illegalen Vorwärtspass verliert, ist der Punkt, an dem der Lauf endet (Regel 2.25.8) die Meterlinie, an der der Ballträger den Ballbesitz verliert. Das Laufspiel beinhaltet den Lauf und die Aktion während des

- freien Balles, bevor ein Spieler den Ballbesitz erlangt oder wiedererlangt oder der Ball für dead erklärt wird (A.R. 2.30.4.I und 2.30.4.II).
- d) Ein neues Laufspiel beginnt, wenn ein Spieler Ballbesitz erlangt oder wiedererlangt.

Abschnitt 2.31 Bereiche des Platzes

Artikel 2.31.1 Platz

Der Platz ist die Zone innerhalb der Grenzlinien. Er enthält die Grenzlinien, die Teamzonen und den Luftraum darüber (**Ausnahme:** Abdeckungen (Dächer) über dem Platz).

Artikel 2.31.2 Feld und Spielfeld

Das Feld ist die Zone, die von den Seitenlinien und den Endlinien umschlossen ist. Das Spielfeld ist die Zone, die von den Seitenlinien und den Goallines umschlossen ist.

Artikel 2.31.3 Endzonen

- a) Die Endzone an jedem Ende des Feldes ist die rechteckige Zone, die durch die Goalline, die Seitenlinien und die Endlinie gebildet wird.
- b) Die Goalline-Pylone und die Goalline befinden sich in der Endzone.
- c) Die Endzone eines Teams ist die, die es verteidigt (A.R. 8.5.1.VII und 8.6.1.I).

Artikel 2.31.4 Feldoberfläche

Die Feldoberfläche ist das Material oder die Stoffe innerhalb des Feldes.

Artikel 2.31.5 Spielort

Der Spielort ist die Zone, die alles Bauliche innerhalb eines Stadions, einer Traglufthalle, Zuschauertribünen, Zäune oder andere Begrenzungen umfasst (**Ausnahme:** Anzeigetafeln sind innerhalb des Stadions nicht berücksichtigt.).

Artikel 2.31.6 Seitenzone

Die Seitenzone ist der Bereich zwischen der Hash Mark und der nächsten Seitenlinie.

Abschnitt 2.32 Schlägerei

Artikel 2.32.1 Schlägerei

Schlägerei ist jeder Versuch einer Person, die den Regeln unterliegt, einen Gegner in kämpferischer Art und Weise anzugreifen, die untypisch für den Football-Sport ist. Solche Aktionen beinhalten, sind jedoch nicht auf die folgenden Tätigkeiten beschränkt:

- a) der Versuch, einen Gegner mit dem (den) Arm(en), der (den) Hand (Händen), dem (den) Bein(en) oder dem (den) Fuß (Füßen) zu treffen, egal ob es zum Kontakt kommt oder nicht.
- b) eine unsportliche Aktion gegen einen Gegner, die irgendeinen Gegner dazu bringt, dass er sich durch eine Schlägerei rächt (Regel 9.2.1 und 9.5.1).

Abschnitt 2.33 Drei-und-Eins-Prinzip

Artikel 2.33.1 Drei-und-Eins-Prinzip

Das Drei-und-Eins-Prinzip für die Strafdurchführung trifft zu, wenn die Strafandrohung für ein Foul keinen speziellen Enforcement Spot vorgibt. Die Anwendung dieses Prinzips wird in Regel 10.2.2.c beschrieben.

Abschnitt 2.34 Tackle Box

Artikel 2.34.1 Tackle Box

- a) Die Tackle Box ist die rechteckige Zone, die von der neutralen Zone, den beiden Linien, die sich jeweils parallel zu den Seitenlinien fünf Meter vom Snapper entfernt erstrecken, und Team A's Endlinie gebildet wird (siehe Anhang A).
- b) Die Tackle Box ist aufgehoben, sobald der Ball die Zone erstmals verlassen hat.

Regel 3

Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler

Abschnitt 3.1 Beginn jeder Periode

Artikel 3.1.1 Pregame, erste und dritte Spielperiode

- a) Aufwärmen vor dem Spiel: bei regulären Saisonspielen muss das Heimteam dem Gastteam die Möglichkeit geben, sich wenigstens 30 Minuten vor dem geplanten Kickoff auf dem Spielfeld aufwärmen zu können.
- b) Wenn ein Teammitglied den Platz betritt, bevor die Schiedsrichter die Team-Captains zum Coin Toss begleiten, muss der Head Coach oder ein Assistenz-Coach dieses Teams auf dem Feld anwesend sein.
- c) Wenn Teammitglieder auf dem Platz anwesend sind, nachdem die Schiedsrichter zuständig sind (Regel 11.1.1), müssen sie ihre Trikots oder ihre Nummern deutlich tragen. Jedes Teammitglied ohne erkennbare Nummern muss die Spielfläche verlassen (A.R. 3.1.1.I).
- d) Jede Halbzeit beginnt mit einem Kickoff.
- e) Drei Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn muss der Referee in der Spielfeldmitte, in Anwesenheit der anderen Schiedsrichter und nicht mehr als vier Team Captains jedes Teams, eine Münze werfen (Coin Toss), wobei er vor dem Wurf der Münze zuerst den Team Captain des Gastteams anweist, seine Wahl zu treffen. Vor der zweiten Halbzeit erhält der Referee die Optionen der Teams für die zweite Halbzeit.
- f) Während des Coin Toss muss sich jedes Team in der Zone zwischen seiner Seitenlinie und den Neunmetermarkierungen oder in der Teamzone aufhalten. Der Coin Toss beginnt, wenn die Team Captains die Neunmetermarkierungen überqueren und endet, wenn die Team Captains zu den Neunmetermarkierungen zurückkehren.
Strafe (f): 5 Meter vom Succeeding Spot [S19].
- g) Der Gewinner des Coin Toss muss eine der folgenden Möglichkeiten auswählen:
 - 1. das Team bestimmen, das den Kickoff ausführen soll;
 - 2. die Endzone bestimmen, die sein Team verteidigen soll;
 - 3. seine Wahl auf die zweite Halbzeit verschieben.
- h) Der Verlierer des Coin Toss muss, je nach Verfügbarkeit, die obigen Möglichkeiten zu 1 oder 2 wählen.
- i) Wählt der Gewinner des Münzwurfs die Möglichkeit 3, wählt er anschließend, nach der Wahl des Gegners, die verfügbare Option (Möglichkeit 1 oder 2).

- j) Für die zweite Halbzeit soll der Verlierer des Münzwurfs oder der Gewinner, wenn er die Möglichkeit 3 gewählt hat, die o. a. Möglichkeiten 1 oder 2 auswählen. Der Gegner wählt dann die verbleibenden Möglichkeiten.

Artikel 3.1.2 Zweite und vierte Spielperiode

Während der ersten und der zweiten sowie während der dritten und der vierten Spielperiode müssen die Teams die gegenüberliegenden Endzonen verteidigen.

- a) Der Ball muss exakt an den Punkt verlegt werden, der in Relation zu den Goallines und den Seitenlinien, mit seiner Lage am Ende der vorherigen Periode übereinstimmt.
- b) Ballbesitz, Nummer des Downs und die Distanz zum nächsten First Down bleiben bestehen.

Artikel 3.1.3 Extraperioden

Soweit der jeweilige Ligaträger keine abweichenden Regelungen beschließt, wird bei Punktgleichheit nach der regulären Spielzeit eines Pflichtspiels dieses Spiel verlängert und der Sieger in Extraperioden ermittelt. Dabei gelten die American Football Regeln & Interpretationen mit folgenden Ausnahmen:

- a) Unmittelbar nach dem Ende der vierten Periode informieren die Schiedsrichter beide Teams, dass sie in ihre jeweiligen Teamzonen zurückkehren sollen. Die Schiedsrichter versammeln sich an der 50-Meterlinie und besprechen das Ausscheidungsverfahren.
- b) Die Schiedsrichter sollen die Team Captains zur Spielfeldmitte zum Coin Toss begleiten (Regel 3.1.1). Der Referee muss in der Spielfeldmitte, in Anwesenheit mindestens eines anderen Schiedsrichters und nicht mehr als vier Team Captains jedes Teams, eine Münze werfen (Coin Toss), wobei er vor dem Wurf der Münze den Team Captain des Gastteams anweist, seine Wahl zu treffen. Der Gewinner des Coin Toss darf seine Wahl nicht verschieben und muss sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:
 - 1. Offense oder Defense, wobei die Offense an der gegnerischen 25-Meterlinie ihre erste Ballbesitz-Serie beginnt;
 - 2. an welchem Ende des Feldes diese beiden Ballbesitz-Serien in dieser Extraperiode gespielt werden müssen.
- c) Der Verlierer des Coin Toss muss aus der verbleibenden Möglichkeit für die erste Extraperiode wählen und hat die erste Wahl aus den beiden

Möglichkeiten für die nachfolgenden Extraperioden mit einer geraden Nummer.

- d) **Definition:** Eine Extraperiode muss zwei Ballbesitz-Serien enthalten, wobei jedes Team jeweils den Ball durch einen Snap auf oder zwischen den Hash Marks an der vorher festgelegten 25-Meterlinie (sofern diese nicht durch eine Strafe verschoben wurde), die dann die gegnerische 25-Meterlinie ist, ins Spiel bringt. Der Snap soll von dem ungefähren Mittelpunkt auf der 25-Meterlinie zwischen den Hash Marks durchgeführt werden, es sei denn, das Offense Team wählt vor der Ballfreigabe eine andere Position auf oder zwischen den Hash Marks. Nach der Ballfreigabe darf der Ball nur nach einem Team-Timeout an einen anderen Punkt gelegt werden, es sei denn, dem Timeout gingen ein Team A-Foul oder sich aufhebende Fouls voraus.
- e) **Ballbesitz-Serie:** Jedes Team behält während einer Ballbesitz-Serie den Ball solange, bis es punktet oder versäumt, einen First Down zu erzielen. Der Ball bleibt nach einem Team Ballbesitzwechsel live, bis er für dead erklärt wird. Team A hat jedoch keinen First Down und 10, wenn es nach einem Team Ballbesitzwechsel wieder in Ballbesitz kommt (A.R. 3.1.3.I bis 3.1.3.IX). Beginnend mit der dritten Extraperiode besteht die Ballbesitz-Serie eines Teams aus einem Down von der gegnerischen 3-Meterlinie, um einen Zwei-Punkte-Touchdown zu erzielen. Der Snap kann von einem Punkt auf oder innerhalb der Hash Marks von der gegnerischen 3-Meterlinie durchgeführt werden, ausgenommen dieser Punkt wird durch die Annahme einer Strafe verschoben. Die Bezeichnungen für Team A und B sind dieselben, wie sie in Regel 2.27.1 definiert sind.
- f) **Punkterzielung:** Das Team, das während der regulären Spielzeit und den Extraperioden die größere Anzahl an Punkten erzielt, wird zum Gewinner erklärt. In jeder Extraperiode muss es, wie in e) beschrieben, eine gleiche Anzahl von Ballbesitz-Serien geben, ausgenommen Team B punktet während eines Downs in einer Extraperiode, der kein Try ist. Beginnend mit der zweiten Extraperiode muss ein Team, das einen Sechs-Punkte-Touchdown erzielt hat, einen Zwei-Punkte-Try unternehmen. Ein Ein-Punkt-Try-Versuch durch Team A (obwohl nicht illegal) wird nicht gewertet (A.R. 3.1.3.X).
- g) **Fouls nach Team Ballbesitzwechsel (A.R. 3.1.3.XI bis 3.1.3.XIII)**
 - 1. Während der Extraperioden werden Strafen gegen eines oder beide Teams durch die Regel aufgehoben (**Ausnahme:** Strafen für schwere persönliche Fouls, unsportliche Verhalten Fouls, persönliche Dead Ball Fouls und Live Ball Fouls, die wie Dead Ball Fouls behandelt werden, werden vor dem anschließenden Down geahndet).

2. Die Punkte von einem Team, das während des Downs ein Foul begeht, werden annulliert (**Ausnahme:** Live Ball Foul, welches als Dead Ball Foul behandelt wird.).
 3. Foulen beide Teams während des Downs und hatte Team B vor dem Team Ballbesitzwechsel nicht gefoult, heben sich die Fouls auf und der Down wird nicht wiederholt. (**Ausnahme:** Strafen für schwere persönliche Fouls, unsportliche Verhalten-Fouls, persönliche Dead Ball Fouls und Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden, werden vor dem anschließenden Down geahndet.)
- h) **Timeouts:** Jedem Team wird ein Timeout für die erste Extraperiode und ein Timeout für die zweite Extraperiode zugestanden. Jedem Team wird ein Timeout, beginnend mit der dritten Extraperiode, bis das Spiel beendet ist, zugestanden (Regel 3.3.8). Timeouts, die während der regulären Spielzeit nicht genutzt wurden, können nicht mit in die nachfolgende(n) Extraperiode(n) übernommen werden. Unbenutzte Extraperiode(n)-Timeouts können nicht in andere Extraperioden übertragen werden. Timeouts, die zwischen den Extraperioden genommen werden, werden in der nachfolgenden Extraperiode angerechnet. Radio- und TV-Timeouts sind nur zwischen den Perioden (erste und zweite, zweite und dritte etc.) erlaubt. Geforderte Team-Timeouts dürfen nicht für Radio- oder TV-Belange verlängert werden. Die Extraperiode(n) beginnt (beginnen), wenn der Ball zum ersten Mal gesnappt wird. Gibt es kein TV- oder Radio-Timeout nach der zweiten und vierten Extraperiode, wird eine zweiminütige Unterbrechung vorgeschrieben.

Abschnitt 3.2 Spielzeit und Pausen

Artikel 3.2.1 Länge der Perioden und der Pausen

Die reine Spielzeit in einem Spiel beträgt 48 Minuten, geteilt in vier Perioden zu je 12 Minuten (**Ausnahme:** Jugendspiele siehe BSO, 2. Damenbundesliga siehe ligeninterne Regelung). Zwischen der ersten und zweiten Periode (erste Halbzeit) und der dritten und vierten Periode (zweite Halbzeit) soll eine Pause von einer Minute liegen. (**Ausnahme:** Diese 1-Minuten-Pausen können für Radio- und TV-Timeouts verlängert werden.)

- a) Keine Periode darf beendet werden, bevor der Ball dead ist und der Referee die Periode für beendet erklärt hat [S14].
- b) Die Pause zwischen den Halbzeiten eines regulären Saisonspieles soll 15 Minuten dauern. Die Pause kann in gemeinsamen Einverständnis

der Managements beider Teams verkürzt werden. Unmittelbar nach dem Ende der zweiten Spielperiode soll der Referee anzeigen, dass die Halbzeitpause beginnt [S2].

- c) Am Ende der ersten Halbzeit, nachdem die Teams das Feld verlassen haben und der Referee (a) den letzten Down mit der Schiedsrichter-Crew abgestimmt und (b) festgestellt hat, dass es keine Einwände eines Head Coaches gibt, kann er die Halbzeit für beendet erklären. Nachdem der Referee die erste Halbzeit für beendet erklärt hat, werden keine zusätzlichen Einwände von dem vorherigen Down zugelassen.
- d) Das Heimteammanagement bestimmt den Zeitpunkt der Halbzeitaktivitäten. Das Spielfeld steht den Spielteilnehmern spätestens drei Minuten vor Anpfiff der zweiten Halbzeit zur Verfügung. Wenn ein Spielteilnehmer während der Halbzeitpause den Platz betritt, muss ein Verantwortlicher dieser Mannschaft auf dem Platz ebenfalls anwesend sein. Wenn Kicker oder andere Spielteilnehmer den Platz betreten, bevor das Spielfeld verfügbar ist, müssen ihre Aktivitäten auf die eigene Teamzone beschränkt werden. Alle Spielteilnehmer müssen die geplanten Halbzeitaktivitäten respektieren und alle Kicks müssen in die Kick-Netze erfolgen, bis das Spielfeld wieder verfügbar ist.

Artikel 3.2.2 Veränderung der Spielzeit

Vor dem Spiel kann der Referee die Spielzeit und die Halbzeit-Pause verkürzen, wenn er der Meinung ist, dass das Spiel durch Dunkelheit oder andere Umstände behindert werden könnte. Wenn die Spielzeit vor Spielbeginn verkürzt wird, müssen die vier Spielperioden die gleiche Länge haben.

- a) Während des Spieles kann die verbleibende Spielzeit jeder verbleibenden Periode oder Perioden in gemeinsamen Einverständnis der gegnerischen Head Coaches und dem Referee verkürzt werden (A.R. 3.2.2.I).
- b) Fehler bei der Zeitnahme der Game Clock können korrigiert werden. Sie müssen in der Periode korrigiert werden, in der sie sich ereignet haben.
- c) Wenn der Referee genau weiß, wie viel Spielzeit vergangen ist, muss er die Game Clock auf die entsprechende Zeit zurücksetzen und danach die Game Clock entsprechend starten.
- d) Fehler bei der Zeitnahme der Play Clock können durch den Referee korrigiert werden. Der Countdown der Play Clock muss dann neu gestartet werden. (Regel 2.29.2)
- e) Wird der Countdown der Play Clock durch Umstände unterbrochen, die außerhalb der Kontrolle eines Teams liegen und die verstrichene Zeit der Play Clock ist nicht bestimmbar, muss der Countdown neu gestartet werden und die Game Clock startet gemäß Regel 3.2.4.b.

- f) Die 40/25-Sekunden Play Clock soll gestartet werden, auch wenn die Game Clock läuft und weniger als 40, beziehungsweise 25 Sekunden in einer Spielperiode anzeigt.
- g) Die Game Clock darf nicht angehalten werden, wenn die Play Clock in Konflikt zu Regel 3.2.2.f gestartet wurde.

Artikel 3.2.3 Verlängerung der Perioden

- a) Eine Periode muss um einen Down ohne Zeit verlängert werden, wenn während eines Downs in der zweiten oder vierten Spielperiode, in dem die Spielzeit ausläuft, sich eine oder mehrere der nachfolgenden Umstände ereignen (A.R. 3.2.3.I bis 3.2.3.VIII):
 - 1. Eine Strafe für ein oder mehrere Live Ball Fouls wird angenommen (**Ausnahme:** Regel 10.2.5.a und Regel 10.2.5.d, wenn die Punkte für das Fieldgoal akzeptiert werden). Je nach Wahl des gefoulten Teams wird die Periode nicht verlängert, wenn das Foul durch das ballbesitzende Team verursacht wird und die Strafan drohung einen Downverlust enthält (A.R. 3.2.3.VIII).
 - 2. Es ereignen sich Fouls, die sich aufheben.
 - 3. Ein Schiedsrichter pfeift versehentlich ab oder erklärt durch ein irrtümliches Signal den Ball dead.
- b) Es müssen zusätzliche Downs ohne Zeit gespielt werden, bis ein Down ohne die in Regel 3.2.3.a.1 bis 3.2.3.a.3 aufgeführten Umstände gespielt wurde.
- c) Ereignet sich ein Touchdown während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, wird die Periode für den Try verlängert.

Artikel 3.2.4 Zeitnahme-Vorrichtungen

- a) **Game Clock** Die Spielzeit muss mit einer Uhr gemessen werden, die eine Stoppuhr sein kann und vom zuständigen Schiedsrichter bedient wird, es sei denn, es ist eine sichtbare Game Clock vorhanden, die von einem Assistenten unter Aufsicht des zuständigen Schiedsrichters bedient wird. Die Art der Game Clock und der Aufenthaltsort des Game Clock Bedieners wird durch das Heimteammanagement bestimmt. Der Game Clock Bediener kann sich an der Seitenlinie oder in einer üblichen Press Box befinden. Wenn sich der Game Clock Bediener in einer Press Box befindet, wird vorgeschrieben, dass sich diese Örtlichkeit zwischen den Goallines befinden muss. Dieser Standort muss vor öffentlichen Störungen geschützt sein und eine direkte und ungehinderte Sicht auf das Spielfeld ermöglichen. Die Game Clock soll keine Sekundenbruchteile anzeigen.

b) **40-Sekunden Play Clock**

1. Wenn ein Schiedsrichter anzeigt, dass der Ball dead ist [S1], startet die Play Clock den 40-Sekunden-Countdown.
2. Wenn der 40-Sekunden-Countdown nicht startet oder durch Umstände unterbrochen wird, die außerhalb der Kontrolle der Schiedsrichter oder des Bedieners der Play Clock liegen (z. B.: Fehlfunktionen), muss der Referee die Game Clock anhalten und anzeigen (Pumpbewegung mit beiden geöffneten Handflächen über dem Kopf), dass die Play Clock auf 40 Sekunden zurückgestellt und sofort neu gestartet wird.
3. In dem Fall, dass der 40-Sekunden-Countdown läuft und der Ball bei verbleibenden 25 Sekunden nicht spielbereit ist, muss der Referee ein Timeout anzeigen und die Play Clock wird auf 25 Sekunden gesetzt. Wird danach das Spiel aufgenommen, gibt der Referee den Ball frei [S1] und die Play Clock beginnt den 25-Sekunden-Countdown. Die Game Clock startet mit dem Snap, es sei denn, sie lief, als der Referee das Timeout anzeigte; in diesem Fall startet die Game Clock mit der Ballfreigabe des Referees (Regel 3.3.2.f)(A.R. 3.2.4.I und 3.2.4.II).

c) **25-Sekunden Play Clock** Wenn ein Schiedsrichter anzeigt, dass die Game Clock aus den nachfolgenden Gründen angehalten wurde, zeigt der Referee (Pumpbewegung mit einer geöffneten Handfläche über dem Kopf) an, dass die Play Clock auf 25 Sekunden gesetzt werden soll:

1. Strafdurchführung
2. Team-Timeout
3. Zwei-Minuten-Timeout
4. Medien-Timeout
5. Verletzungs-Timeout nur für einen Team A-Spieler. Die Play Clock wird für ein Verletzungs-Timeout eines Team B-Spielers auf 40 Sekunden gesetzt, außer nach einem Team-Timeout oder wenn die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout angehalten wurde.
6. Nachmessen
7. Team B wird ein First Down zuerkannt, außer nach einem Free Kick.
8. nach einem Kick-Down außer einem Free Kick
9. Punkte außer einem Touchdown (nicht beim Try)
10. Beginn jeder Periode
11. Start einer Team Serie in Extraperioden
12. andere administrative Gründe.
13. Ein Offense Spieler verliert durch die Teilnahme am Down seinen Helm vollständig. Die Play Clock wird auf 40 Sekunden gesetzt,

wenn ein Defense Spieler seinen Helm durch die Teilnahme am Down vollständig verliert, außer nach einem Team-Timeout oder wenn die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout angehalten wurde.

- d) **Ausfall einer Play Clock** Fällt eine der beiden sichtbaren Play Clocks aus, muss der Referee sofort beide Head Coaches davon unterrichten und beide Uhren abschalten lassen.

Artikel 3.2.5 Mindestspielzeit für einen Down

Wird die Game Clock mit drei oder mehr Sekunden verbleibender Spielzeit in einer Spielperiode angehalten und startet danach wieder mit der Ballfreigabe durch den Referee, kann die Offense den Ball nach dem Snap direkt zu Boden werfen (Regel 7.3.2.f) , um die Game Clock legal anzuhalten und hat voraussichtlich noch genug Zeit für einen weiteren Down. Bei zwei oder einer Sekunde verbleibender Spielzeit in einer Spielperiode auf der Game Clock ist nur noch genug Zeit für einen Down (A.R. 3.2.5.I).

Abschnitt 3.3 Timeouts: Starten und Anhalten der Game Clock

Artikel 3.3.1 Timeout

- a) Ein Schiedsrichter muss ein Timeout signalisieren, wenn die Regeln das Anhalten der Game Clock vorsehen oder wenn einem Team oder dem Referee ein Timeout angerechnet wird. Andere Schiedsrichter sollen die Timeout Signale wiederholen. Der Referee kann willkürlich ein Timeout nehmen, das ihm angerechnet wird, wenn er aus irgendeinem Grund, der in den Regeln nicht erfasst ist, das Spiel unterbricht (A.R. 3.3.1.IV).
- b) Sollte ein Team alle seine Timeouts verbraucht haben oder keine Timeouts mehr verfügbar sein und ein Timeout verlangen, dürfen die Schiedsrichter diesem Verlangen nicht stattgeben (Regel 3.3.4).
- c) Sobald das Spiel beginnt, dürfen Spieler, ausgenommen während der Halbzeitpause, weder im Spielfeld noch in den Endzonen mit einem Ball üben.

Artikel 3.3.2 Starten und Anhalten der Game Clock

- a) **Free Kick.** Nach einem Free Kick muss die Game Clock durch das Signal eines Schiedsrichters gestartet werden, sobald der Ball im Spiel-

feld legal berührt wird oder er die Goalline ins Spielfeld hinein überquert, nachdem er von Team B legal in dessen Endzone berührt wurde. Sie wird anschließend durch das Signal eines Schiedsrichters angehalten, wenn der Ball durch die Regel dead wird (A.R. 3.3.2.VII).

- b) **Scrimmage Down.** Wenn die Periode mit einem Scrimmage Down beginnt, muss die Game Clock mit dem legalen Snap gestartet werden. Bei allen anderen Scrimmage Downs muss die Game Clock durch ein vorheriges Signal des Referees (Regel 3.3.2.e) oder mit dem legalen Snap gestartet werden (Regel 3.3.2.d). Während eines Try, der Verlängerung einer Spielperiode oder während einer Extraperiode läuft die Game Clock nicht (A.R. 3.3.2.I bis 3.3.2.IV).
- c) **Nach einer Punkterzielung.** Die Game Clock wird durch das Signal eines Schiedsrichters nach einem Touchdown, erfolgreichen Fieldgoal oder Safety angehalten. Sie wird wieder gemäß Regel 3.3.2.a gestartet, außer die Punkte werden wegen einer angenommenen Strafe annulliert oder der Down wird wiederholt, dann startet die Game Clock mit dem legalen Snap.
- d) **Starten mit dem Snap.** Für jede der nachfolgend aufgeführten Fälle wird die Game Clock durch das Signal eines Schiedsrichters angehalten. Wenn der nächste Down mit einem Snap beginnt, startet die Game Clock mit dem Snap:
 1. Touchback;
 2. nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder vierten Spielperiode wird entschieden, dass sich ein Team A-Ballträger, -Fumble oder -Rückpass im Aus befindet (**Ausnahme:** Nach einem Vorwärtsumble ins Aus durch Team A startet die Game Clock beim Signal des Referees.);
 3. Team B wird ein First Down zuerkannt und snappt als nächstes den Ball (A.R. 3.3.2.V);
 4. es wird entschieden, dass ein Vorwärtspass unvollständig ist;
 5. einem Team wird ein Timeout, welches ihm angerechnet wird, gewährt;
 6. der Ball wird illegal;
 7. eine Spielperiode endet;
 8. ein legaler Kick-Down endet (A.R. 3.3.2.VI);
 9. ein Return Kick wird durchgeführt;
 10. ein illegaler Scrimmage Kick wird durchgeführt;
 11. Team A verursacht ein Spielverzögerungs foul, während es sich in einer Scrimmage Kick-Formation befindet;
 12. ein Zwei-Minuten-Timeout wird erklärt.
- e) **Starten beim Signal des Referees.** Für jede der nachfolgend aufge-

fürten Fälle wird die Game Clock durch das Signal eines Schiedsrichters angehalten. Wenn der nächste Down mit einem Snap beginnt, startet die Game Clock beim Signal des Referees:

1. Team A wird entweder durch das Spiel oder eine Strafe ein First Down zuerkannt;
 2. ein Team A-Fumble geht nach vorne ins Aus;
 3. außer nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder vierten Spielperiode wird entschieden, dass sich ein Team A-Ballträger, -Fumble oder -Rückpass im Aus befindet;
 4. um eine Strafe zu vervollständigen (**Ausnahme:** Regel 3.4.4.c);
 5. ein Verletzungs-Timeout wird für einen oder mehrere Spieler oder einen Schiedsrichter erlaubt (A.R. 3.3.6.I bis 3.3.6.V);
 6. es wird irrtümlich abgepfiffen;
 7. es muss für ein mögliches First Down nachgemessen werden;
 8. beide Teams verursachen eine Verzögerung, die dazu führt, dass der Ball nicht freigegeben werden kann (A.R. 3.3.1.III);
 9. ein Live Ball kommt in den Besitz eines Schiedsrichters;
 10. ein Head Coach beantragt eine Head Coach's Conference;
 11. der Referee lässt ein Medien-Timeout zu;
 12. der Referee nimmt ein Timeout aus eigenem Ermessen;
 13. der Referee nimmt ein Timeout für unfairen Lärm (Regel 9.2.1.b.5);
 14. ein illegaler Pass wurde geworfen, um Zeit einzusparen (A.R. 7.3.2.II bis 7.3.2.VII) (**Ausnahme:** Regel 3.4.4.c);
 15. der Referee unterbricht den 40/25-Sekunden-Countdown;
 16. ein Spieler verliert durch die Teilnahme am Down seinen Helm vollständig;
 17. wenn eines der Teams ein Dead Ball Foul verursacht;
 18. Violation einer Regel bezüglich vorgeschriebener (Regel 1.4.3 und 1.4.4) oder illegaler Ausrüstung (Regel 1.4.7).
- f) **Snap überwiegt Signal des Referees.** Wenn ein oder mehrere Gründe, die dazu führen, dass die Game Clock mit dem Signal des Referees startet (Regel 3.3.2.e), mit denen in Konflikt stehen, die den Start der Game Clock beim Snap vorschreiben (Regel 3.3.2.c und 3.3.2.d), startet sie mit dem Snap (**Ausnahme:** Regeln 3.4.4, 3.3.6.f und 3.3.10.b (10-Sekunden-Abzug von der Game Clock) überwiegt diese Regel, außer einem Team wird eines seiner Team-Timeouts gewährt (A.R. 3.3.2.VIII)).

Artikel 3.3.3 Spielabbruch

- a) Der Referee kann das Spiel vorübergehend unterbrechen, wenn das seiner Meinung nach erforderlich ist.

- b) Wird das Spiel durch Aktionen einer oder mehrerer Personen, die nicht den Regeln unterliegen, oder aus einem anderen Grund, der nicht von den Regeln erfasst wird, unterbrochen und kann nicht fortgesetzt werden, soll der Referee:
 - 1. das Spiel unterbrechen und die Spieler in ihre Teamzonen schicken;
 - 2. das Problem mit den Personen beraten, die für die Austragung des Spieles verantwortlich sind;
 - 3. das Spiel wieder aufnehmen, wenn er festgestellt hat, dass die Bedingungen für die korrekte Spieldurchführung wieder hergestellt worden sind.
- c) Wird ein Spiel gemäß Regel 3.3.3.a und 3.3.3.b vor dem Ende der vierten Periode unterbrochen und kann nicht wieder aufgenommen werden, so gelten die Bestimmungen der BSO Deutschland entsprechend. Die Wertung eines abgebrochenen Spieles wird durch die BSO Deutschland geregelt.
- d) Endet ein Spiel nach vier Spielperioden unentschieden und wird vor der ordnungsgemäßen Fortsetzung zur Bestimmung eines Meisters einer Liga oder dem Vorankommen eines Teams in einem Turnier gemäß Regel 3.3.3.a und 3.3.3.b unterbrochen und kann nicht sofort wieder aufgenommen werden, so gelten die Bestimmungen der BSO Deutschland entsprechend.
- e) Wird ein unterbrochenes Spiel wieder aufgenommen, beginnt es mit der gleichen verbleibenden Spielzeit und unter identischen Bedingungen hinsichtlich des Downs, der zu überbrückenden Distanz, der Spielfeldposition, sowie der Berechtigung der Spieler.

Artikel 3.3.4 Gewährte Team-Timeouts

Wurden nicht alle Timeouts eines Teams verbraucht und sind verfügbar, muss ein Schiedsrichter einem Team ein beantragtes Team-Timeout gewähren, wenn es von einem Spieler oder dem Head Coach verlangt wird, während der Ball dead ist. Mehr als ein Timeout vom selben Team wird in einer einzelnen Dead Ball-Periode nicht zugelassen.

- a) Jedes Team hat in jeder Halbzeit Anspruch auf drei gewährte Team-Timeouts, wobei pro Team und einzelner Dead-Ball-Periode nicht mehr als ein verfügbares Team-Timeout gewährt wird.
- b) Nachdem der Ball für dead erklärt wurde und vor dem nächsten Snap kann ein legaler Ersatzspieler ein Timeout verlangen, wenn er sich zwischen den Neunmetermarkierungen befindet (A.R. 3.3.4.I).
- c) Ein Spieler, der an dem vorherigen Down teilgenommen hat, kann in der

Zeit, in der der Ball dead ist und vor dem nächsten Snap ein Timeout verlangen, ohne dass er sich zwischen den Neunmetermarkierungen befindet (A.R. 3.3.4.I).

- d) Ein Head Coach, der sich in oder in der Nähe seiner Teamzone oder Coaching Box befindet, kann in der Zeit, in der der Ball dead ist, und vor dem nächsten Snap ein Timeout verlangen.
- e) Ein Spieler, ein Ersatzspieler, der das Spielfeld betritt, oder der Head Coach können eine Head Coach's Conference mit dem Referee verlangen, wenn der Coach glaubt, dass eine Regel falsch ausgelegt wurde oder vom Gegner während eines Downs mehr als die durch die BSO erlaubte Anzahl mit "A" gekennzeichnete Spieler eingesetzt wurden. Wird die Regelauslegung nicht geändert, wird dem Team dieses Coaches ein Timeout abgezogen oder, wenn alle Timeouts verbraucht sind, wird es mit einer Spielverzögerungsstrafe belegt.
 - 1. Nur der Referee darf die Game Clock für eine Head Coach's Conference anhalten.
 - 2. Die Head Coach's Conference muss verlangt werden, bevor der Ball gesnappt oder ein Free Kick durchgeführt wird und vor dem Ende der 2. oder 4. Periode (Regel 5.2.9).
 - 3. Nach einer Head Coach's Conference muss dem Team die volle Zeit des Timeouts gewährt werden, wenn es ihm vom Referee abgezogen wurde.

Artikel 3.3.5 Zwei-Minuten-Timeout

- a) Läuft die Game Clock und der Ball ist nicht live, soll der Referee die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout anhalten, wenn in der zweiten und der vierten Spielperiode exakt zwei Minuten Spielzeit verbleiben. Ist der Ball live, wenn die Game Clock in der zweiten und der vierten Spielperiode zwei Minuten erreicht, wird das Spiel fortgesetzt und der Referee oder der verantwortliche Schiedsrichter sollen die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout stoppen, wenn der Ball für dead erklärt wurde.
- b) Der TV-Mediapartner soll ein Medien-Timeout für das Zwei-Minuten-Timeout zurückhalten. Gibt es keinen Mediapartner in dem Spiel, darf das Timeout nicht länger als eine Minute, plus fünf Sekunden für die Benachrichtigung durch den Referee plus die 25 Sekunden für das Play Clock Intervall dauern. Damit darf das Zwei-Minuten-Timeout nicht länger als eine Minute und 30 Sekunden dauern.

Artikel 3.3.6 Verletzungs-Timeout

- a) Im Falle eines oder mehrerer verletzter Spieler:
 1. Nimmt ein Schiedsrichter ein Verletzungs-Timeout, müssen der oder die Spieler, für die das Timeout genommen wurde, für mindestens einen Down das Feld verlassen, auch dann, wenn sein Team ein eigenes Team-Timeout nimmt. Im Zweifel nehmen die Schiedsrichter ein Timeout für einen verletzten Spieler.
 2. Der oder die Spieler dürfen nicht eher ins Spiel zurückkehren, bis er oder sie eine Erlaubnis durch das medizinische Personal des entsprechenden Teams erhalten haben.
 3. Wenn ein Spielteilnehmer (Spieler oder Schiedsrichter) blutet oder seine Uniform mit Blut getränkt ist oder Blut auf unbedeckter Haut sichtbar ist, muss der Spieler oder der Schiedsrichter zur Teamzone gehen, um sich medizinisch versorgen zu lassen. Er darf das Feld ohne Genehmigung des medizinischen Personals nicht wieder betreten (A.R. 3.3.6.I bis 3.3.6.VII).
- b) Das Vortäuschen einer Verletzung, egal aus welchem Grund, ist unehrenhaft. Einem verletzten Spieler muss der volle Schutz der Regeln gegeben werden, aber das Vortäuschen einer Verletzung ist unehrlich, unsportlich und widerspricht dem Geist der Regeln. Um einen möglichen Zeitvorteil durch das Vortäuschen einer Verletzung zu vermeiden, wird ausdrücklich auf die Erklärungen des „Football Ehrenkodex, Abschnitt Verhalten der Coaches, Unterpunkt g)“ hingewiesen.
- c) Einem Timeout wegen der Verletzung eines oder mehrerer Spieler kann ein Team-Timeout folgen.
- d) Der Referee kann von sich aus ein Timeout wegen eines verletzten Schiedsrichters nehmen.
- e) Nach einem Timeout für einen verletzten Team B-Spieler soll eine sichtbare Play Clock auf 40 Sekunden gesetzt werden, außer nach einem Team Timeout oder wenn die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout angehalten wurde.
- f) **10-Sekunden-Abzug von der Game Clock:**
 Wenn nach dem Zwei-Minuten-Timeout die Verletzung eines Spielers der einzige Grund (außer der verletzte Spieler oder ein Mitspieler verliert seinen Helm, Regel 3.3.10) zum Anhalten der Game Clock ist, hat das gegnerische Team die Wahl eines 10-Sekunden-Abzuges von der Game Clock. **(Ausnahme:** Wenn während eines Plays, bei dem es eine vorübergehende Unterbrechung der Game Clock für einen First Down gibt, eine Verletzung eines Spielers auftritt und die Game Clock mit 10 Sekunden oder weniger in der zweiten oder vierten Spielperiode an-

gehalten wird, hat der Gegner die Möglichkeit eines 10-Sekundenabzuges von der Game Clock. Der 10-Sekundenabzug kann durch die Nutzung eines Team-Timeouts, sofern vorhanden, vermieden werden) (A.R.3.3.6.X und 3.3.6.XIII).

1. Die Play Clock wird auf 40 Sekunden für einen verletzten Defense Spieler und auf 25 Sekunden für einen verletzten Offense Spieler (Regel 3.2.4.c.5) gesetzt.
2. Wird der 10-Sekunden-Abzug durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Signal des Referees. Wird der 10-Sekunden-Abzug nicht durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Snap.
3. Der 10-Sekunden-Abzug kann vermieden werden, wenn das betreffende Team eines seiner verbleibenden Team-Timeouts verbraucht.
4. Es gibt keine Möglichkeit eines 10-Sekunden-Abzugs, wenn Spieler beider Teams verletzt sind (A.R. 3.3.6.VIII und 3.3.6.IX).

Artikel 3.3.7 Zwangsweiser Abzug eines Timeouts

Für eine Violation im Zusammenhang mit einer Head Coach's Conference (3.3.4.e) wird dem betreffenden Team eines seiner Timeouts abgezogen (Regel 3.4.2.b.2).

Artikel 3.3.8 Länge eines Timeouts

- a) Ein anzurechnendes Team-Timeout, das von einem Spieler oder Head Coach verlangt wird, soll eine Minute plus fünfsekündiger Benachrichtigung des Referees plus nachfolgendem 25-Sekunden-Countdown dauern (**Ausnahme:** Regel 3.3.4.e.3).
- b) Nur für Spiele, die live im Fernsehen übertragen werden, soll ein anzurechnendes Team-Timeout 30 Sekunden plus fünfsekündiger Benachrichtigung des Referees plus 25-Sekunden-Countdown dauern. Jedoch kann ein Head Coach verlangen, dass eines der drei erlaubten Timeouts pro Halbzeit ein volles Timeout ist. Dieses Verlangen muss dem Referee weitergeleitet werden, wenn das Timeout bei einem Schiedsrichter beantragt wird. Das anzurechnende Timeout während einer Extrapériode (Regel 3.1.3.h) kann, je nach Antrag des Head Coaches, ein volles Timeout sein.
- c) In anderen, nicht live übertragenen Spielen, kann der Head Coach verlangen, dass jedes von seinem Team verlangte anzurechnende Timeout 30 Sekunden plus fünfsekündiger Benachrichtigung des Referees plus 25-Sekunden-Countdown dauern kann. Der Head Coach zeigt dieses Verlangen an, indem er mit seinen Händen seine Schultern berührt.

Dieses Zeichen muss sofort angezeigt werden, wenn das Timeout verlangt wird.

- d) Andere Timeouts sollen nicht länger dauern, als es der Referee für nötig erachtet, um den Grund des Timeouts zu beseitigen. Darin sind auch Radio- oder TV-Timeouts eingeschlossen, aber jedes Timeout kann vom Referee zu Gunsten eines ernstlich verletzten Spielers verlängert werden.
- e) Wird einem Team ein 60-Sekunden-Timeout angerechnet und möchte weiterspielen, bevor 60 Sekunden abgelaufen sind, kann der Referee den Ball freigeben, wenn der Gegner bestätigt, dass er auch spielbereit ist.
- f) Die Länge eines Referee-Timeouts richtet sich nach den Umständen jedes einzelnen Timeouts.
- g) Wahlmöglichkeiten hinsichtlich einer Strafe müssen vor dem Team-Timeout ausgeübt werden.
- h) Die Unterbrechung nach einem Safety, Try oder erfolgreichem Fieldgoal darf nicht länger als eine Minute dauern. Sie kann für Radio- oder TV-Belange verlängert werden.

Artikel 3.3.9 Benachrichtigungspflicht des Referees

Während eines vollen Team-Timeouts (Regel 3.3.8.a) muss der Referee beide Teams nach 60 Sekunden informieren, dass das Timeout endet. Fünf Sekunden später soll er den Ball für spielbereit erklären. Während eines 30-Sekunden-Timeouts (Regel 3.3.8.b und 3.3.8.c) soll der Referee beide Teams nach 30 Sekunden informieren. Fünf Sekunden später soll er den Ball für spielbereit erklären.

- a) Wurde einem Team das dritte Timeout in einer Halbzeit angerechnet, muss der Referee den Team Captains auf dem Feld und den Head Coach dieses Teams dahingehend informieren.
- b) Ist die sichtbare Game Clock nicht die offizielle Zeitnahmevorrichtung, muss der Referee oder sein Stellvertreter nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten und vierten Spielperiode jeden Team Captain auf dem Feld und jeden Head Coach über die verbleibende Spielzeit informieren, wenn die Game Clock den Regeln gemäß angehalten wurde. Ein Vertreter jedes Teams darf die Teamzone entlang der Begrenzungslinien verlassen, um zu diesem Zweck die Zeitanzeigen entgegenzunehmen.

Artikel 3.3.10 Verlust des Helmes – Timeout

- a) Verliert ein Spieler durch die Teilnahme an einem Down seinen Helm vollständig, außer als direkte Folge eines Fouls durch einen Gegner,

muss der betreffende Spieler das Spiel für den nächsten Down verlassen. Die Game Clock stoppt am Ende des Downs. Der Spieler kann im Spiel bleiben, wenn sein Team eines seiner verbleibenden Team-Timeouts verbraucht.

- b) Ist der Helmverlust der einzige Grund zum Anhalten der Game Clock, ausgenommen der Verletzung des Helm verlierenden Spielers oder eines seiner Mitspieler (Regel 3.3.6), treffen die folgenden Bedingungen zu (A.R. 3.3.10.I bis 3.3.10.III):
 - 1. Außer nach einem Team-Timeout oder wenn die Game Clock für das Zwei-Minuten-Timeout angehalten wurde, wird die Play Clock auf 25 Sekunden gesetzt, wenn ein Offense Spieler seinen Helm verliert und auf 40 Sekunden, wenn es sich um einen Defense Spieler handelt. Vor dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder der vierten Spielperiode startet die Game Clock mit dem Signal des Referees.
 - 2. **10-Sekunden-Abzug von der Game Clock:** Nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder vierten Spielperiode hat das gegnerische Team die Möglichkeit eines 10-Sekunden-Abzugs, es sei denn, der Helmverlust ist die direkte Folge eines Fouls durch einen Gegner.
 - 3. Wird der 10-Sekunden-Abzug durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Signal des Referees. Wird kein 10-Sekunden-Abzug durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Snap.
 - 4. Der 10-Sekunden-Abzug kann vermieden werden, wenn das betreffende Team ein noch vorhandenes Team-Timeout nutzt.
 - 5. Es gibt keine Möglichkeit eines 10-Sekunden-Abzugs, wenn Spieler beider Teams ihren Helm vollständig verlieren (A.R. 3.3.10.V).
- c) Verliert der Ballträger seinen Helm durch die Teilnahme am Down vollständig, wird der Ball dead (Regel 4.1.3.q). Ist der betreffende Spieler kein Ballträger, bleibt der Ball live, aber der betreffende Spieler darf sich, außer an der mit dem Helmverlust verbundenen Aktion, nicht mehr am weiteren Spielgeschehen beteiligen. Weiterführende aktive Teilnahme ist ein persönliches Foul (Regel 9.1.17). Dieser Spieler ist gemäß der Definition ein Spieler, der sich nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt (Regel 9.1.12.b).
- d) Ein Spieler, der absichtlich seinen Helm abnimmt, während der Ball live ist, begeht ein Foul für unsportliches Verhalten (Regel 9.2.1.a.1.h).

Abschnitt 3.4 Spielverzögerungen / Taktiken mit der Game Clock

Artikel 3.4.1 Startverzögerung einer Halbzeit

- a) Jedes Team muss seine Spieler zum festgesetzten Zeitpunkt auf dem Feld haben, um das Spiel eröffnen zu können und eine Halbzeit zu beginnen. Wenn beide Teams es ablehnen, zu Beginn einer Halbzeit als erste den Platz zu betreten, muss das Heimteam als erstes das Feld betreten.

Strafe: 15 Meter vom Succeeding Spot [S21].

- b) Das Heimteam-Management ist für die Räumung des Spielfeldes und der Endzonen zu Beginn jeder Halbzeit verantwortlich, damit das Spiel zur vorgesehenen Zeit beginnen kann. Präsentationen oder andere Aktivitäten unterliegen der Aufsicht des Heimteam-Managements, und ein pünktlicher Start jeder Halbzeit ist vorgeschrieben.

Strafe: 10 Meter vom Succeeding Spot [S21].

(**Ausnahme:** Der Referee kann von der Strafe absehen, wenn die Umstände, die zur Verzögerung führen, außerhalb der Kontrollmöglichkeit des Heimteam-Managements liegen.)

Artikel 3.4.2 Illegale Spielverzögerung

- a) Die Schiedsrichter müssen den Ball während des Spieles gleichmäßig entsprechend den Regeln für spielbereit erklären. Die Play Clock startet ihren Countdown von entweder 40 oder 25 Sekunden, je nach den Gegebenheiten des Spieles. Ein Foul für illegale Spielverzögerung ergibt sich, wenn die Play Clock auf :00 ist, bevor der Ball ins Spiel gebracht wurde (Regel 3.2.4).
- b) Illegale Spielverzögerung beinhaltet außerdem:
1. absichtliches Weitertragen des Balles, nachdem dieser dead wurde;
 2. wenn ein Team seine drei Timeouts in einer Halbzeit verbraucht hat und einen Verstoß gegen die Regel 3.3.4.e begeht;
 3. wenn ein Team nach einer Unterbrechung zwischen den Spielperioden, nach dem Erzielen von Punkten, einem Radio-/TV- oder Team-Timeout nicht spielbereit ist oder ein Team der Anordnung des Referees nicht nachkommt, den Ball ins Spiel zu bringen (A.R. 3.4.2.I);
 4. verbale Taktiken der Defense, durch die die Startsignale der Offense gestört werden (Regel 7.1.5.a.5);
 5. Aktionen der Defense, um einen Fehlstart zu provozieren (Regel 7.1.5.a.4);

6. das ins Spiel bringen des Balles, bevor dieser spielbereit ist (Regel 4.1.4);
7. Behinderung an der Seitenlinie (Regel 9.2.5);
8. Aktionen, die eindeutig verhindern, dass die Schiedsrichter den Ball spielbereit machen können (A.R. 3.4.2.II).

Strafe: Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S21].

Artikel 3.4.3 Unfaire Zeittaktiken

Der Referee hat weitreichende Befugnisse in Bezug auf die Zeitnahme eines Spieles.

- a) Der Referee soll anordnen, dass die Game Clock oder die Play Clock angehalten oder gestartet wird, wenn ein Team versucht, durch offensichtlich unfaires Verhalten Zeitvorteile zu erlangen. Das beinhaltet das Starten der Game Clock beim Snap, wenn das Foul durch das Team verursacht wurde, das nach Punkten in Führung liegt. Als eine Richtlinie soll der Referee diese Regel anwenden, wenn die Game Clock weniger als fünf Minuten in einer Halbzeit anzeigt.
- b) Wird die Game Clock nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder vierten Spielperiode angehalten, um eine Strafe für ein Foul zu vervollständigen, welches das in Führung liegende Team (oder eines der Teams, wenn der Punktestand unentschieden ist) begangen hat und die Game Clock gemäß den Regeln mit der Ballfreigabe durch den Referee starten würde, startet die Game Clock, je nach Wahl des gefoulten Teams, mit dem Snap. Die Game Clock startet bei der Ballfreigabe, nachdem Team A einen illegalen Vorwärts- oder Rückpass geworfen hat, um Zeit einzusparen (Regel 3.3.2.e.14) (A.R. 3.4.3.I bis 3.4.3.V).

Artikel 3.4.4 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock - Foul

- a) Verursacht ein Team vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der zweiten oder vierten Spielperiode ein Foul, durch das die Game Clock sofort angehalten und die Strafe für das Foul angenommen wird, können die Schiedsrichter, je nach Wahl des gefoulten Teams, 10 Sekunden von der Game Clock abziehen (A.R. 3.4.4.I bis 3.4.4.VIII). Die Fouls, die in diese Kategorie fallen, sind nachfolgend, jedoch nicht abschließend, aufgeführt:
 1. Jedes Foul, durch das der Snap verhindert wird (z. B.: Encroachment, Fehlstart, Defense Offside mit Kontakt in der neutralen Zone) (A.R. 3.4.4.III);

2. absichtliches Wegwerfen des Balles, um die Game Clock anzuhalten;
3. unvollständiger illegaler Vorwärtspass;
4. Rückpass ins Aus geworfen, um die Game Clock anzuhalten;
5. jedes andere Foul mit der Absicht die Game Clock anzuhalten.

Das gefoulte Team kann die Meterstrafe annehmen und den 10-Sekunden-Abzug ablehnen. Wenn die Meterstrafe abgelehnt wird, ist der 10-Sekunden-Abzug durch die Regel aufgehoben.

- b) Der 10-Sekunden-Abzug gilt nicht, wenn die Game Clock zum Zeitpunkt des Fouls nicht läuft oder wenn das Foul nicht dazu führt, dass die Game Clock sofort angehalten wird (z. B.: illegale Formation).
- c) Wird nach der Strafdurchführung der 10-Sekunden-Abzug durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Signal des Referees. Wird der 10-Sekunden-Abzug nicht durchgeführt, startet die Game Clock mit dem Snap. **Beachte:** Diese Regel überwiegt Regel 3.3.2.f (A.R. 3.3.2.VIII und 3.3.2.IX).
- d) Hat das foulende Team ein oder mehrere Timeouts zur Verfügung, kann es den 10-Sekunden-Abzug verhindern, in dem es ein Timeout verbraucht. In diesem Fall startet die Game Clock nach dem Timeout mit dem Snap.
- e) Der 10-Sekunden-Abzug findet keine Anwendung, wenn sich Fouls ereignen, die sich aufheben (A.R. 3.4.4.IV).

Artikel 3.4.5 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock - Zusammenfassung

Die folgende Zusammenfassung soll verdeutlichen, wann ein 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock in Frage kommt:

- a) Verletzungs-Timeout (Regel 3.3.6.f)
- b) Helmverlust-Timeout (Regel 3.3.10.b)
- c) Foul (Regel 3.4.4)

Abschnitt 3.5 Auswechslung

Artikel 3.5.1 Spielerwechsel

Zwischen den Perioden, nachdem Punkte erzielt wurden oder nach einem Try oder während einer Unterbrechung zwischen den Downs kann jedes Team eine beliebige Anzahl von Ersatzspielern auf das Spielfeld schicken, jedoch ausschließlich, um Spieler auszuwechseln oder eine Unterzahl auszugleichen.

Artikel 3.5.2 Legale Auswechsellung

Ein legaler Ersatzspieler darf einen Spieler ersetzen oder den Platz eines fehlenden Spielers auf dem Feld einnehmen, vorausgesetzt, dass keine der folgenden Auflagen verletzt worden ist.

- a) Ein einwechselnder Ersatzspieler darf das Spielfeld oder eine Endzone nicht betreten, während der Ball im Spiel ist.
- b) Im Fall von mehr als elf Spielern bei einem Team darf kein Spieler das Spielfeld oder eine Endzone verlassen, während der Ball im Spiel ist (A.R. 3.5.2.I).

Strafe (a-b): Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S22].

- c)
 - 1. Ein legaler Ersatzspieler, der das Spielfeld betreten will, muss es direkt von seiner Teamzone kommend betreten und ein Ersatzspieler, Spieler oder ausgewechselter Spieler, der das Spielfeld verlässt, muss es an der Seitenlinie, an der sich seine Teamzone befindet, verlassen und sich in Richtung seiner Teamzone begeben.
 - 2. Ein ausgewechselter Spieler muss das Spielfeld einschließlich der Endzonen sofort verlassen. Das Verlassen des Huddles oder seiner Position durch einen ausgewechselten Spieler innerhalb von drei Sekunden, nachdem ein Ersatzspieler zum Spieler wurde, gilt als sofortiges Verlassen.
- d) Ersatzspieler, die zu Spielern werden (Regel 2.27.9), müssen wenigstens für einen Down im Spiel und ersetzte Spieler müssen wenigstens für einen Down aus dem Spiel bleiben. Dies gilt nicht bei einer Unterbrechung zwischen den Perioden, nach einem Punktgewinn oder wenn ein Timeout einem Team oder dem Referee, mit Ausnahme eines Live Ball im Aus oder eines unvollständigen Vorwärtspasses, angerechnet wird (A.R. 3.5.2.III und 3.5.2.VI).

Strafe (c-d): Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S22].

- e) Wenn Team A seine Ersatzspieler einwechselt, dürfen die Schiedsrichter den Snap nicht eher erlauben, bis Team B die Möglichkeit hatte, seinerseits Auswechselungen vorzunehmen. Während einer Auswechsellung oder einer vorgetäuschten Auswechsellung darf Team A im offensichtlichen Versuch, die Defense zu benachteiligen, sich nicht schnell zur Scrimmage Line begeben. Wenn der Ball für spielbereit erklärt wurde, dürfen die Schiedsrichter das Snappen des Balles nicht zulassen, bis die Ersatzspieler von Team B ihre Position eingenommen haben und ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen haben. Team B muss mit seinen Ersatzspielern sofort reagieren.

Strafe: (Erster Verstoß) Dead Ball Foul. Spielverzögerung von Team

B für nicht sofortiges Ausführen der Auswechslung(en), oder Spielverzögerung von Team A, wenn Team A den Countdown der Play Clock auslaufen lässt. 5 Meter vom Succeeding Spot [S21]. Der Referee informiert dann den Head Coach, dass jede weitere Anwendung dieser Taktik in einem unsportlichen Verhalten Foul resultiert.

Strafe: (Zweiter und jeder weitere Verstoß) Dead Ball Foul, unsportliches Verhalten des Teams. Ein Schiedsrichter pfeift sofort ab. 15 Meter vom Succeeding Spot [S27].

Artikel 3.5.3 Mehr als 11 Spieler auf dem Feld und außereuropäische Spieler

- a) Team A darf weder sein Huddle mit mehr als 11 Spielern auflösen noch mehr als 11 Spieler für mehr als 3 Sekunden in seinem Huddle oder in einer Formation belassen. Die Schiedsrichter müssen die Aktion stoppen, egal ob der Snap unmittelbar bevorsteht oder gerade durchgeführt wurde.

Strafe: Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S22].

- b) Team B ist es erlaubt, kurzfristig mehr als 11 Spieler auf dem Feld zu lassen, um die Offense Formation zu ermitteln, aber sie dürfen nicht mehr als 11 Spieler auf dem Feld haben, wenn der Snap durchgeführt wird. Der Regelverstoß wird als Live Ball Foul geahndet (A.R. 3.5.3.I bis 3.5.3.VII).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S22]. Wenn die Defense nach dem Zwei-Minuten-Timeout in einer Halbzeit einen Auswechselfehler begeht und 12 oder mehr Spieler auf dem Feld sind und an dem Down teilnehmen, bestrafen die Schiedsrichter die Defense für das Foul und die Game Clock wird, nach Wahl des gefoulten Teams, auf die Zeit zurückgesetzt, die beim Snap auf der Game Clock angezeigt war. Die Game Clock startet dann mit dem nächsten Snap. Wenn der überzählige Defense-Spieler versucht, das Feld zu verlassen, aber beim Snap noch auf dem Feld ist und keinen Einfluss auf das Play genommen hat, wird die normale Strafe für den Auswechselfehler durchgeführt, ohne dass die Game Clock korrigiert wird (A.R. 3.5.3.VIII bis 3.5.3.X)

- c) Die Teilnahme von mehr als zwei außereuropäischen Spielern während eines Downs wird analog zu Regel 3.5.3.a und 3.5.3.b geregelt (siehe auch BSO Deutschland).

Regel 4

Live Ball, Dead Ball, im Aus

Abschnitt 4.1 Live Ball - Dead Ball

Artikel 4.1.1 Dead Ball wird zum Live Ball

Nachdem ein Dead Ball spielbereit ist, wird er durch einen legalen Snap oder einen legalen Free Kick zum Live Ball. Ein Ball, der gesnappt oder beim Free Kick gekickt wird, bevor er spielbereit ist, bleibt dead (A.R. 2.16.4.I, A.R. 4.1.4.I und 4.1.4.II, A.R. 7.1.3.IV, A.R. 7.1.5.I und 7.1.5.II).

Artikel 4.1.2 Live Ball wird zum Dead Ball

- a) Ein Live Ball wird gemäß den Regeln zum Dead Ball oder wenn ein Schiedsrichter abpfeift (auch durch ein irrtümliches Abpfeifen) oder den Ball durch ein Schiedsrichtersignal für dead erklärt (A.R. 4.2.1.II, A.R. 4.2.4.I).
- b) Wenn ein Schiedsrichter während eines Downs irrtümlich abpfeift oder den Ball durch ein Schiedsrichtersignal für dead erklärt (Regeln 4.1.3.n, 4.1.3.m und 4.1.3.k) (A.R. 4.1.2.I bis 4.1.2.V):
 1. Wenn der Ball sich im Besitz eines Spielers befindet, kann das Team in Ballbesitz wählen, den Ball an der Stelle ins Spiel zu bringen, wo er für dead erklärt wurde oder den Down vom Previous Spot zu wiederholen.
 2. Wenn der Ball durch einen Fumble, Rückpass oder illegalen Pass frei ist, kann das Team in Ballbesitz wählen, den Ball an der Stelle ins Spiel zu bringen, wo der Ballbesitz verloren ging oder den Down zu wiederholen. **Ausnahmen:**
 - a. Falls der freie Ball in der unmittelbar folgenden Aktion nach einem irrtümlichen Abpfeifen ins Aus geht, gehört der Ballbesitz dem fumbelnden / passenden Team gemäß Regel 7.2.4.
 - b. Falls der freie Ball in der unmittelbar folgenden Aktion nach einem irrtümlichen Abpfeifen klar sichtbar gefangen, recovert oder abgefangen wird, gehört der Ballbesitz diesem Team am Punkt der Recovery. Jeglicher anschließende Raumgewinn nach der Recovery ist nichtig.
 3. Während eines legalen Vorwärtspasses oder eines Free- oder Scrimmage Kicks wird der Ball zum Previous Spot zurückgebracht und der Down wird wiederholt. **Ausnahmen:**

- a. Falls, in der unmittelbar folgenden Aktion nach einem irrtümlichen Abpfeifen, ein legaler Vorwärtspass unvollständig ist (Regel 7.3.7), ein Free Kick ins Aus geht (Regel 6.2) oder den Boden auf oder jenseits von Team B's Goalline (Regel 6.1.7) berührt, ein Scrimmage Kick ins Aus geht (Regel 6.3.7 oder 6.3.8) oder den Boden auf oder jenseits von Team B's Goalline berührt, dann gelten diese Regeln so als hätte das irrtümliche Abpfeifen nicht stattgefunden.
 - b. Falls es ein klar sichtbares Fangen, Recovern oder Abfangen einen Passes oder Kicks in der sofort folgenden Aktion nach einem irrtümlichen Abpfeifen gibt, dann gehört der Ballbesitz dem Team am Punkt, wo es Ballbesitz erlangt hat. Jeglicher Raumgewinn nachdem Ballbesitz erlangt wurde, ist nichtig.
 - c. Überquert ein Scrimmage Kick die neutrale Zone und ist unberührt von Team B jenseits der neutralen Zone und falls die Ausnahmen 4.1.2.b.3.a und 4.1.2.b.3.b nicht zutreffen und der Punkt, an dem der Kick endet bekannt ist (Regel 2.25.9), ist der Ball dead und gehört zu Team B am Punkt, wo der Kick endete. Damit können Regeln bezüglich Post Scrimmage Kick Enforcement unter Berücksichtigung der Voraussetzungen der Regel 10.2.3, angewandt werden. Bei einem Fieldgoalversuch werden Punkte erzielt, sofern die Anforderungen gemäß Regel 8.4.1 erfüllt sind. (A.R. 4.1.2.I)
4. Nachdem Team B während des Try oder einer Extraperiode Ballbesitz erlangt, ist der Try vorüber oder die betreffende Ballbesitzserie einer Extraperiode beendet.
- c) Ereignen sich während eines der oben aufgeführten Downs Fouls oder Violations, wird die Strafe oder das Violation-Privileg wie in anderen Spielsituationen durchgeführt, soweit keine Widersprüche zu anderen Regeln bestehen (A.R. 4.1.2.I und 4.1.2.II).

Artikel 4.1.3 Ball wird für dead erklärt

Ein Live Ball wird dead und ein Schiedsrichter soll abpfeifen oder den Ball für dead erklären, wenn:

- a) der Ball ins Aus geht, außer es handelt sich um einen Kick, bei dem ein Fieldgoal erzielt wird, nachdem der Kick die Querlatte oder die Pfosten berührt hat; ein Ballträger im Aus ist oder ein Ballträger so festgehalten wird, dass sein Forward Progress gestoppt wurde. Im Zweifel ist der Ball dead (A.R. 4.2.1.II).
- b) irgendein Körperteil des Ballträgers, außer seinen Händen oder Füßen,

- den Boden berührt oder ein Ballträger getackelt wird oder irgendwie fällt und den Ball verliert, wenn er den Boden mit einem anderen Körperteil als Hände oder Füße berührt (**Ausnahme:** Der Ball bleibt ein Live Ball, wenn ein Offense Spieler einen Kick vorgetäuscht hat oder beim Snap in der Position ist, einen Ball zu kicken, der von einem Mitspieler für einen Place Kick gehalten wird. Der Ball kann regelgerecht gekickt, geworfen, getragen oder übergeben werden (A.R. 4.1.3.I)).
- c) ein Touchdown, Touchback, Safety, Fieldgoal oder ein erfolgreicher Try erzielt wurde oder ein Free Kick oder ein Scrimmage Kick, der jenseits der neutralen Zone unberührt von Team B ist, den Boden in Team B's Endzone berührt (Regeln 6.1.7.a, 6.3.9 und A.R. 6.3.9.I).
 - d) während eines Try eine Dead Ball Regel zutrifft (Regel 8.3.2.d.5).
 - e) ein Spieler des Kicking Teams einen Free Kick oder einen Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert hat, fängt oder recovers.
 - f) ein Free- oder Scrimmage Kick oder irgendein anderer freier Ball zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, den Ball zu recovern.
 - g) ein Free Kick oder ein Scrimmage Kick von irgendeinem Team B-Spieler gefangen oder recovers wird, nachdem irgendein Team B-Spieler ein gültiges oder ungültiges Fair Catch-Signal gegeben hat oder ein ungültiges Fair Catch-Signal gemacht wird, nachdem Team B einen Kick gefangen oder recovers hat (Regeln 2.8.1 bis 2.8.3).
 - h) ein Return Kick oder ein Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone durchgeführt wird.
 - i) ein Vorwärtspass für unvollständig erklärt wird.
 - j) vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes beim vierten Down oder beim Try ein Team A-Fumble von einem anderen Team A-Spieler als dem Fumbler gefangen oder recovers wird (Regel 7.2.2.a und 7.2.2.b und 8.3.2.d.5).
 - k) ein Live Ball, der nicht im Besitz eines Spielers ist, im Feld irgendetwas, außer einen Spieler, die Ausrüstung eines Spielers, einen Schiedsrichter, ein Ausrüstungsteil eines Schiedsrichters oder den Boden berührt (die Regeln bezüglich irrtümlichen Abpfeifens treffen analog zu).
 - l) ein Live Ball gleichzeitig von gegnerischen Spielern gefangen oder recovers wird.
 - m) der Ball während des Spieles illegal wird (die Regeln bezüglich irrtümlichen Abpfeifens treffen analog zu).
 - n) sich ein Live Ball im Besitz eines Schiedsrichters befindet (die Regeln bezüglich irrtümlichen Abpfeifens treffen analog zu).
 - o) ein Ballträger vortäuscht, er würde abknien.
 - p) ein in der Luft befindlicher Passreceiver eines Teams so festgehalten wird, dass er daran gehindert wird, sofort auf den Boden zurückzukehren (A.R. 7.3.6.III).

- q) der Ballträger seinen Helm vollständig verliert.
- r) ein Ballträger offensichtlich beginnt, mit einem oder beiden Füßen voran zu rutschen. Wenn ein Ballträger vortäuscht, er würde mit seinen Füßen voran rutschen, soll der Ball an dem Punkt von den Schiedsrichtern für dead erklärt werden, an dem der Ballträger mit dem Versuch beginnt (A.R. 4.1.3.III und 4.1.3.IV).

Artikel 4.1.4 Ballfreigabe

Kein Spieler darf den Ball ins Spiel bringen, bevor dieser für spielbereit erklärt wird (A.R. 4.1.4.I und 4.1.4.II).

Strafe: Dead Ball Foul, 5 Meter vom Succeeding Spot [S19].

Artikel 4.1.5 Play Clock-Countdown

Der Ball muss innerhalb von 40 oder 25 Sekunden, nachdem er spielbereit ist (Regel 3.2.4), ins Spiel gebracht werden, es sei denn, das Spiel musste während des Play Clock-Countdowns unterbrochen werden. Wurde das Spiel unterbrochen, muss der Play Clock-Countdown neu gestartet werden.

Strafe: Dead Ball Foul für Spielverzögerung, 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S21].

Abschnitt 4.2 Im Aus

Artikel 4.2.1 Spieler im Aus

- a) Ein Spieler oder ein in der Luft befindlicher 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 (Regel 2.27.15) (A.R. 4.2.1.I und 4.2.1.II).
- b) Ein Spieler im Aus, der zu einem in der Luft befindlichen Spieler wird, bleibt solange im Aus, bis er den Boden inbounds berührt, ohne gleichzeitig im Aus zu sein.
- c) Ein Spieler, der einen Pylon berührt, ist im Aus.

Artikel 4.2.2 Ball, der im Aus gehalten wird

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 im Aus oder auf oder außerhalb der Begrenzungslinien befindet, ausgenommen einen anderen Spieler oder einen Schiedsrichter.

Artikel 4.2.3 Freier Ball im Aus

- a) Ein Ball, der sich nicht unter Kontrolle eines Spielers befindet, ist im Aus, wenn er den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas im Aus oder auf oder außerhalb der Begrenzungslinien berührt. Ausgenommen hiervon ist ein Kick, der ein Fieldgoal erzielt.
- b) Berührt ein Ball einen Pylon, so ist er hinter der Goalline im Aus.
- c) Überquert ein Live Ball, der sich nicht im Besitz eines Spielers befindet, eine Begrenzungslinie und wird für „im Aus“ erklärt, ist er an diesem Schnittpunkt im Aus.

Artikel 4.2.4 Im Aus am vordersten Punkt

- a) Wird ein Live Ball für im Aus erklärt, überquert aber keine Begrenzungslinie, ist er an der Stelle im Aus, an der sich seine vorderste Stelle befand, als er für dead erklärt wurde (A.R. 4.2.4.I) (**Ausnahme:** Regel 8.5.1.a) (A.R. 8.5.1.I).
- b) Vor oder gleichzeitig mit dem Verlassen des Feldes wird ein Touchdown durch den Ballträger erzielt, wenn der Ball, der sich inbounds befindet, die Fläche über der Goalline (Regel 2.12.2) durchbricht.
- c) Ein Receiver, der sich in der gegnerischen Endzone befindet und dort den Boden berührt, vervollständigt einen Pass, wenn er über die Seiten- oder Endlinie greift und einen legalen Pass fängt.
- d) Wird der Ball für im Aus zwischen den Goallines erklärt, ist sein vorderster Punkt der Forward Progress (A.R. 8.2.1.I und A.R. 8.5.1.VII) (**Ausnahme:** Wenn ein Ballträger sich in der Luft befindet, während er die Seitenlinie überquert (inklusive eines Ballträgers, der die Seitenlinie überschreitet), wird der Forward Progress durch die Position des Balles zum Zeitpunkt seiner Überquerung bestimmt (A.R. 8.2.1.II, 8.2.1.III und 8.2.1.V bis 8.2.1.IX))

Regel 5

Serie, Line to Gain

Abschnitt 5.1 Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

Artikel 5.1.1 Zuerkennung einer Serie

- a) Dem Team, das nach einem Free Kick, Touchback, Fair Catch, dem Wechsel des Team Ballbesitzes oder als angreifendes Team in einer Extraperiode als nächstes den Ball durch einen Snap ins Spiel bringt, wird eine Serie (Regel 2.24.1) von bis zu vier aufeinander folgenden Scrimmage Downs zuerkannt.
- b) Team A wird eine neue Serie zuerkannt, wenn es legal auf oder jenseits der Line to Gain in Ballbesitz ist, wenn der Ball für dead erklärt wird.
- c) Team B wird eine neue Serie zuerkannt, wenn Team A es nach dem vierten Down versäumt hat, einen First Down zu erreichen (A.R. 10.1.5.I).
- d) Eine neue Serie wird Team B zuerkannt, wenn Team A's Scrimmage Kick ins Aus geht oder zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, ihn zu recovern (**Ausnahme:** Regel 8.5.1.a).
- e) Eine neue Serie wird dem Team zuerkannt, das sich in legalem Ballbesitz befindet, wenn der Ball für dead erklärt wird und
 1. sich ein Team Ballbesitzwechsel während eines Downs ereignet;
 2. ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert hat (**Ausnahmen:** wenn ein Down wiederholt wird und Regel 6.3.7);
 3. eine Strafe angenommen wird und dadurch dem gefoulten Team der Ballbesitz zuerkannt wird;
 4. eine Strafe angenommen wird, die einen First Down vorschreibt.
- f) Eine neue Serie wird Team B zuerkannt, wenn sich Team B nach einem Scrimmage Kick dafür entscheidet, den Ball am Punkt einer illegalen Berührung in Besitz zu nehmen (**Ausnahme:** wenn ein Down wiederholt wird) (Regeln 6.3.2.a und 6.3.2.b).

Artikel 5.1.2 Line to Gain

- a) Die Line to Gain für eine Serie wird in einer Entfernung von 10 Metern zum vordersten Punkt des Balles festgelegt. Befindet sich die Line to Gain in der gegnerischen Endzone, ist dessen Goalline die Line to Gain.
- b) Die Line to Gain ist festgelegt, wenn der Ball vor einem First Down einer neuen Serie für spielbereit erklärt wurde.

Artikel 5.1.3 Forward Progress

- a) Wird der Ball zwischen den Endlinien für dead erklärt, ist der vorders-te Punkt des Balles der entscheidende Punkt für die Bestimmung des Raumgewinns oder -verlustes eines Teams während eines Downs. **Ausnahmen:**
1. Regel 8.5.1, A.R. 8.5.1.I;
 2. Wenn ein in der Luft befindlicher Spieler eines Teams inbounds ein Fangen vervollständigt, nachdem ein Gegner ihn zurückge-drängt hat und der Ball am Punkt des Fangens für dead erklärt wird, befindet sich der Forward Progress an dem Punkt, an dem der Spieler sichere Kontrolle über den Ball erlangt und behal-ten hat. Der Ball muss immer mit seiner Längsachse parallel zur Seitenlinie ausgerichtet werden, bevor nachgemessen wird (Re-gel 4.1.3.p) (A.R. 5.1.3.I, 5.1.3.III, 5.1.3.IV und 5.1.3.VI und A.R. 7.3.6.V).
- b) Zweifelhafte Distanzen zu einem First Down sollen unaufgefordert nach-gemessen werden. Unnötige Messungen zur Bestimmung eines First Downs müssen nicht gewährt werden.
- c) Nachdem der Ball spielbereit ist, muss kein Nachmessen mehr gewährt werden.

Artikel 5.1.4 Fortsetzung der Serie unterbrochen

Die Fortsetzung einer Serie von Scrimmage Downs ist unterbrochen, wenn:

- a) der Team Ballbesitz während des Downs wechselt;
- b) ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert hat;
- c) ein Kick ins Aus geht;
- d) ein Kick zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, ihn zu sichern;
- e) Team A am Ende eines Downs einen neuen First Down erreicht hat;
- f) Team A es versäumt hat, nach dem vierten Down einen First Down zu erzielen;
- g) eine akzeptierte Strafe einen First Down enthält;
- h) Punkte erzielt wurden;
 - i) einem Team ein Touchback zuerkannt wird;
 - j) die zweite Spielperiode endet;
 - k) die vierte Periode endet.

Abschnitt 5.2 Down und Ballbesitz nach einer Strafe

Artikel 5.2.1 Foul während eines Free Kicks

Folgt einer Strafe für ein Foul, welches sich während eines Free Kick Downs ereignet hat, ein Scrimmage Down, 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.

Artikel 5.2.2 Strafe, die in einer neuen Serie resultiert

Es ist eine neue Serie mit einer neuen Line to Gain, wenn:

- a) eine Strafe den Ball im Besitz von Team A auf oder jenseits der Line to Gain belässt;
- b) in einer Strafe ein First Down festgesetzt ist.

Artikel 5.2.3 Foul vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes

- a) Wird eine Strafe für ein Foul angenommen, welches sich zwischen den Goallines vor einem Wechsel des Team Ballbesitzes während des Downs ereignet hat, gehört der Ball zu Team A. Der Down soll wiederholt werden, außer die Strafe enthält einen Downverlust, schreibt einen First Down vor oder belässt den Ball auf oder jenseits der Line to Gain (**Ausnahmen:** Regeln 8.3.3.b.1, 10.2.3, 10.2.4 und 10.2.5) (A.R. 10.2.3.I).
- b) Beinhaltet die Strafe einen Downverlust, wird der Down als einer von vier in dieser Serie gewertet.

Artikel 5.2.4 Foul nach dem Wechsel des Team Ballbesitzes

Wird eine Strafe für ein Foul akzeptiert, das sich während eines Downs nach dem Wechsel des Team Ballbesitzes ereignet, so gehört der Ball zu dem Team, in dessen Besitz er sich befand, als sich das Foul ereignete. Die Nummer des Downs und die zurückzulegende Distanz für jede solche Strafe, ist ein First Down mit einer neuen Line to Gain (**Ausnahme:** Regel 10.2.5.a).

Artikel 5.2.5 Strafe abgelehnt

Wird eine Strafe abgelehnt, muss die Nummer des nächsten Downs die Nummer sein, die sie gewesen wäre, wenn sich das Foul nicht ereignet hätte.

Artikel 5.2.6 Fouls zwischen den Downs

Nach einer Distanzstrafe, die sich zwischen den Downs ereignet hat, muss die Nummer des nächsten Downs dieselbe sein, die vor dem Foul festgelegt wurde; es sei denn, die Durchführung eines Team B-Fouls bringt den Ball auf oder jenseits der Line to Gain oder die Strafe beinhaltet einen First Down (Regel 9.1.1) (A.R. 5.2.6.I, A.R. 10.1.5.I bis 10.1.5.III).

Artikel 5.2.7 Fouls zwischen den Serien

- a) Die Strafe für jedes Dead Ball Foul (inklusive Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden), das sich ereignet, nachdem eine Serie beendet ist und bevor der Ball das nächste Mal spielbereit ist, muss durchgeführt werden, bevor die Line to Gain eingerichtet wird.
- b) Jede Strafe für ein Dead Ball Foul, das sich ereignet, nachdem der Ball spielbereit ist, muss nach Errichtung der Line to Gain durchgeführt werden (A.R. 5.2.7.I bis 5.2.7.V).

Artikel 5.2.8 Fouls durch beide Teams

Ereignen sich während eines Downs Fouls, die sich aufheben, muss der Down wiederholt werden (**Ausnahme:** Regel 10.1.4 Ausnahmen) (A.R. 10.1.4.III bis 10.1.4.VII).

Artikel 5.2.9 Endgültigkeit der Regelauslegung

Eine Regelentscheidung darf nicht geändert werden, nachdem der Ball das nächste Mal legal gesnappt oder beim Free Kick legal gekickt oder die zweite Periode oder die vierte Periode beendet wurde (Regeln 3.2.1.a, 3.3.4.e.2 und 11.1.1) (**Ausnahme:** Die Nummer eines Downs kann jederzeit innerhalb dieser Downserie oder bevor der Ball das nächste Mal in der folgenden Serie legal ins Spiel gebracht wird, korrigiert werden).

Regel 6

Kicks

Abschnitt 6.1 Free Kicks

Artikel 6.1.1 Restraining line

Für jede Free Kick-Formation ist die Restraining Line des Kicking Teams die Meterlinie, die sich durch den vordersten Punkt des Balles zieht, von dem aus dieser gekickt werden soll. Die Restraining Line des Receiving Teams muss 10 Meter von diesem Punkt entfernt sein. Soweit sie nicht durch eine Strafe verschoben wurde, ist die Restraining Line des Kicking Teams bei einem Kickoff die eigene 35-Meterlinie und für einen Free Kick nach einem Safety die eigene 20-Meterlinie.

Artikel 6.1.2 Free Kick-Formation

- a) Bei einer Free Kick-Formation muss der Ball von einem Punkt von Team A's Restraining Line (**Ausnahme:** 6.1.2.c.4) auf oder innerhalb der Hash Marks legal gekickt werden. Der Referee soll den Ball für spielbereit erklären, wenn die Schiedsrichter in Position sind, nachdem der Kicker den Ball erhalten hat. Nach der Ballfreigabe durch den Referee darf der Ball nur noch nach einem Team-Timeout oder für einen nachfolgenden Kick in seiner Position verändert werden.

Strafe: Dead Ball Foul. Illegaler Kick. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S19] (A.R. 6.1.2.I).

- b) Nachdem der Ball freigegeben wurde, dürfen sich alle Team A-Spieler, ausgenommen dem Kicker, nicht mehr als fünf Meter hinter ihrer Restraining Line befinden. Ein Spieler erfüllt diese Regel, wenn sich ein Fuß auf oder jenseits der Linie befindet, die sich fünf Meter hinter der Restraining Line erstreckt. Befindet sich ein Team A-Spieler mehr als fünf Meter hinter seiner Restraining Line und irgendein anderer Spieler seines Teams kickt, liegt ein Foul für eine illegale Formation vor (A.R. 6.1.2.VII).
- c) Wenn der Ball gekickt wird (A.R. 6.1.2.I bis 6.1.2.V):
1. muss sich jeder Team A-Spieler, außer dem Kicker und Holder beim Place Kick, hinter dem Ball befinden (A.R. 6.1.2.V) [S18].
 2. müssen sich alle Team A-Spieler im Feld befinden [S19].
 3. müssen sich wenigstens vier Team A-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden [S19] (A.R. 6.1.2.II bis 6.1.2.IV).

4. muss nach einem Safety, wenn ein Punt oder Drop Kick durchgeführt wird, der Ball von einem Punkt hinter der Restraining Line des Kicking Teams gekickt werden. Wenn eine Distanzstrafe für ein Live Ball Foul vom Previous Spot geahndet wird, wird sie von der 20-Meterlinie durchgeführt, es sei denn, die Restraining Line des Kicking Teams wurde durch eine vorherige Strafe verschoben [S18 oder passendes Signal].
5. müssen sich alle Team A-Spieler nach Ballfreigabe zwischen den Neunmetermarkierungen befunden haben [S19].

Strafe (b-c5): Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter 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 [S18 und S19] (A.R. 6.1.2.VI).

6. müssen sich alle Team B-Spieler im Feld befinden [S19].
7. müssen sich alle Team B-Spieler hinter ihrer Restraining Line befinden [S18].

Strafe (c6-c7): 5 Meter vom Previous Spot (Live Ball Foul) [S18 und S19].

- d) Wenn der Ball, nachdem er spielbereit ist, aus irgendeinem Grund vom Kicking Tee fällt, darf Team A nicht kicken und die Schiedsrichter müssen abpfeifen.

Artikel 6.1.3 Berühren, illegales Berühren und Recovern eines Free Kicks

- a) Kein Team A-Spieler darf einen Free Kick berühren, bis:
 1. der Ball einen Team B-Spieler berührt hat (**Ausnahme:** Regel 6.1.4 und 6.5.1.b); oder
 2. der Ball die vertikale Fläche über Team B's Restraining Line durchbrochen hat und jenseits Team B's Restraining Line verbleibt (**Ausnahme:** Regel 6.4.1) (A.R. 2.12.5.I); oder
 3. der Ball einen Spieler, den Boden, einen Schiedsrichter oder irgendetwas jenseits Team B's Restraining Line berührt hat.Danach sind alle Team A-Spieler berechtigt, den Free Kick zu berühren, zu recovern oder zu fangen.
- b) Jede andere Berührung durch Team A ist ein illegales Berühren des Free Kicks. Dies ist eine Violation, die dem Receiving Team das Recht gibt, den Ball am Punkt der Violation zu übernehmen, wenn er dead ist.
- c) Wird eine Strafe für ein Live Ball Foul, das eines der Teams begangen hat, angenommen oder wenn sich Fouls ereignen, die sich aufheben, ist das Privileg der illegalen Berührung aufgehoben (A.R. 6.1.3.I).
- d) Illegales Berühren in Team A's Endzone wird ignoriert.

Artikel 6.1.4 Nichtbeachtung erzwungener Berührung

- a) Wird ein Spieler, der sich inbounds befindet, von einem Gegner in einen Free Kick geblockt, wird diese Berührung des Kicks nicht beachtet (A.R. 2.11.4.I).
- b) Wird ein im Feld befindlicher Spieler von einem Ball berührt, der von einem Gegner entweder geschlagen oder illegal getreten wurde, wird diese Berührung des Kicks nicht beachtet (Regel 2.11.4.c).

Artikel 6.1.5 Free Kick, der zur Ruhe kommt

Kommt der Free Kick im Feld zur Ruhe und versucht kein Spieler, den Ball zu sichern, wird der Ball dead und gehört zum Receiving Team am Dead Ball Spot.

Artikel 6.1.6 Free Kick gefangen oder recovert

- a) Wird der Free Kick von einem Spieler des Receiving Teams gefangen oder recovert, bleibt der Ball im Spiel (**Ausnahmen:** Regeln 4.1.3.g, 6.1.7, 6.5.1 und 6.5.2). Wird der Free Kick von einem Spieler des Kicking Teams gefangen oder recovert, wird der Ball dead. Der Ball gehört zum Receiving Team am Dead Ball Spot, es sei denn, das Kicking Team ist legal in Ballbesitz, wenn der Ball für dead erklärt wird. In diesem Fall gehört der Ball zum Kicking Team.
- b) Wenn gegnerische Spieler, die jeweils berechtigt sind, den Free Kick zu berühren, gleichzeitig einen Kick recovern oder fangen, wird der Ball durch den gemeinsamen Ballbesitz dead.
- c) Ein Kick, der in gemeinsamem Ballbesitz für dead erklärt wird, wird dem Receiving Team zuerkannt.

Artikel 6.1.7 Ball dead in Endzone

- a) Wenn ein von Team B unberührter Free Kick den Boden auf oder hinter Team B's Goalline berührt, wird der Ball dead und gehört zu Team B.
- b) Ist das Ergebnis des Free Kick-Spieles ein Touchback (Regel 8.6.2) für Team B, dann bringt Team B den Ball an der eigenen 25-Meterlinie ins Spiel.

Artikel 6.1.8 Fouls durch das Kicking Team

Strafen für alle Fouls durch das Kicking Team während eines Free-Kick-Spieles, außer der Behinderung beim Fangen eines Kicks (Regel 6.4), können je nach Wahl von Team B vom Previous Spot mit der Wiederholung des Downs oder

von dem Punkt durchgeführt werden, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört.

Artikel 6.1.9 Fouls gegen den Kicker

Der Kicker eines Free Kicks darf nicht eher geblockt werden, bis er sich fünf Meter jenseits seiner Restraining Line bewegt hat oder der Kick einen Spieler, einen Schiedsrichter oder den Boden berührt hat (Regel 9.1.16.c).

Strafe: 15 Meter vom Previous Spot [S40].

Artikel 6.1.10 Illegale Wedge-Formation

- a) Eine Wedge wird definiert als zwei oder mehr Spieler, die sich jeweils weniger als zwei Meter Schulter an Schulter nebeneinander befinden.
- b) Nur bei einem Free Kick-Down: Nachdem der Ball gekickt wurde, ist es illegal, wenn zwei oder mehr Spieler des Receiving Teams zum Zweck des Blockens für den Ballträger absichtlich eine Wedge formieren. Das ist ein Live Ball Foul. Dabei ist es unerheblich, ob es zu einem Kontakt mit einem Gegner kommt oder nicht.

Strafe: Foul ohne Kontakt. 15 Meter vom Punkt des Fouls oder 15 Meter vom Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, wenn sich dieser Punkt hinter dem Punkt des Fouls befindet. 15 Meter vom Previous Spot mit Wiederholung des Downs, wenn der anschließende Dead Ball zu Team A gehört [S27].

- c) Das Formieren einer Wedge ist nicht illegal, wenn der Free Kick aus einer offensichtlichen Onside Kick-Formation erfolgt.
- d) Es liegt kein Foul vor, wenn der Free-Kick-Down in einem Touchback resultiert, ein Foul für einen Free Kick im Aus vorliegt oder es durch die Fair Catch-Regel endet (A.R. 6.1.10.I).

Artikel 6.1.11 Spieler im Aus

Ein Team A-Spieler, der während eines Free Kick-Spieles ins Aus geht, darf das Feld während dieses Downs nicht wieder betreten (**Ausnahme:** Dies gilt nicht für einen Team A-Spieler, der ins Aus geblockt wurde und versucht, sofort wieder ins Feld zu gelangen).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter 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].

Artikel 6.1.12 Berechtigung zum Blocken

Kein Team A-Spieler darf einen Gegner blocken, bis Team A berechtigt ist, einen Free Kick zu berühren (A.R. 6.1.3.II).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter 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].

Abschnitt 6.2 Free Kick im Aus

Artikel 6.2.1 Kicking Team

Es ist ein Foul, wenn ein Free Kick zwischen den Goallines ins Aus geht, ohne vorher von einem Team B-Spieler, der sich inbounds befindet, berührt worden zu sein (A.R. 6.2.1.I, 6.2.1.II und 4.2.1.III).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder 5 Meter von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder das Receiving Team kann den Ball 30 Meter jenseits Team A's Restraining Line am Inbounds Spot ins Spiel bringen [S19].

Artikel 6.2.2 Receiving Team

Geht ein Free Kick zwischen den Goallines ins Aus, gehört er zum Receiving Team an der entsprechenden Hash Mark. Geht der Free Kick hinter einer Goalline ins Aus, gehört er zu dem Team, das diese Goalline verteidigt (A.R. 6.2.2.I bis 6.2.2.IV).

Abschnitt 6.3 Scrimmage Kicks

Artikel 6.3.1 Hinter der neutralen Zone

- a) Wenn ein Scrimmage Kick die neutrale Zone nicht überquert, bleibt er im Spiel. Alle Spieler können den Ball hinter der neutralen Zone fangen oder recovern und avancieren (A.R. 6.3.1.I bis 6.3.1.III).
- b) Das Blocken eines Scrimmage Kicks durch einen Gegner des Kicking Teams, der sich nicht mehr als drei Meter jenseits der neutralen Zone befindet, wird so geregelt, als hätte es sich innerhalb oder hinter der neutralen Zone ereignet (Regel 2.11.5).

Artikel 6.3.2 Jenseits der neutralen Zone

- a) Kein Spieler des Kicking Teams, der sich inbounds befindet, darf einen Scrimmage Kick berühren, der die neutrale Zone überquert hat, bevor der Ball einen Gegner berührt. Das ist ein illegales Berühren, eine Violation, die dem Receiving Team das Recht gibt, den Ball am Punkt der Violation zu übernehmen (**Ausnahme:** Regel 6.3.4) (A.R. 2.12.2.I und A.R. 6.3.2.I).
- b) Das Privileg ist aufgehoben, wenn eine Strafe für ein Live Ball Foul durch eines der Teams angenommen wird (A.R. 6.3.2.I bis 6.3.2.IV, A.R. 6.3.11.I bis 6.3.11.III und A.R. 10.1.4.VII).
- c) Das Privileg ist aufgehoben, wenn sich Fouls ereignen, die sich aufheben.
- d) Illegales Berühren des Kicks während eines Try, während Extraperioden oder in Team A's Endzone wird ignoriert.

Artikel 6.3.3 Alle werden berechtigt

Wenn der Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert hat, einen inbounds befindlichen Receiving Team-Spieler berührt, darf jeder Spieler den Ball fangen oder recovern (Regel 6.3.1.b) (**Ausnahme:** Regel 6.3.4 und 6.5.1.b).

Artikel 6.3.4 Nichtbeachtung erzwungener Berührung

- a) Wird ein im Feld befindlicher Spieler von einem Gegner in einen Scrimmage Kick geblockt, wird diese Berührung des Kicks im Feld nicht beachtet, sofern der Kick die neutrale Zone überquert hatte (A.R. 6.3.4.I bis 6.3.4.V und 2.11.4.I).
- b) Wird ein im Feld befindlicher Spieler von einem Ball berührt, der von einem Gegner geschlagen oder illegal getreten wurde, wird diese Berührung des Kicks nicht beachtet (Regel 2.11.4.c) (A.R. 6.3.4.II).

Artikel 6.3.5 Fangen oder Recovern durch Receiving Team

Wenn ein Scrimmage Kick von einem Receiving Team-Spieler gefangen oder reconvert wird, bleibt der Ball im Spiel (**Ausnahmen:** Regeln 4.1.3.g, 6.3.9, 6.5.1 und 6.5.2) (A.R. 8.4.2.V).

Artikel 6.3.6 Fangen oder Recovern durch Kicking Team

- a) Wird ein Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert hat, von einem Spieler des Kicking Teams gefangen oder reconvert, wird der Ball dead (A.R. 6.3.1.IV). Der Ball gehört zum Receiving Team am Dead

Ball Spot, es sei denn, das Kicking Team ist in legalem Ballbesitz, wenn der Ball für dead erklärt wird. In diesem Fall gehört der Ball zum Kicking Team (**Ausnahme:** Regel 8.4.2.b).

- b) Wenn gegnerische Spieler, die jeweils berechtigt sind, einen Scrimmage Kick zu berühren, gleichzeitig einen Kick recovern oder fangen, wird der Ball durch den gemeinsamen Ballbesitz dead und dem Receiving Team zuerkannt (Regeln 2.4.4 und 4.1.3.I).

Artikel 6.3.7 Im Aus zwischen den Goallines oder im Feld zur Ruhe

Wenn ein Scrimmage Kick zwischen den Goallines ins Aus geht oder im Feld zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, den Ball zu recovern, wird der Ball dead und gehört zum Receiving Team am Dead Ball Spot (**Ausnahme:** Regel 8.4.2.b).

Artikel 6.3.8 Im Aus hinter einer Goalline

Geht ein Scrimmage Kick (außer wenn ein Fieldgoal erzielt wird) hinter einer Goalline ins Aus, wird der Ball dead und gehört zu dem Team, das diese Goalline verteidigt (Regel 8.4.2.b).

Artikel 6.3.9 Bodenberührung auf oder hinter einer Goalline

Wenn ein Scrimmage Kick, der jenseits der neutralen Zone von Team B unberührt ist, den Boden auf oder hinter Team B's Goalline berührt, wird der Ball dead und gehört zu Team B (Regel 8.4.2.b) (A.R. 6.3.9.I und 6.3.9.II).

Artikel 6.3.10 Legale und illegale Kicks

- a) Ein legaler Scrimmage Kick ist ein Punt, ein Drop Kick oder ein Place Kick, der den Regeln gemäß durchgeführt wird.
- b) Ein Return Kick ist ein illegaler Kick und ein Live Ball Foul, wodurch der Ball dead wird (Regel 2.16.8).

Strafe: 5 Meter vom Spot of Foul [S31].

- c) Wird ein Scrimmage Kick durchgeführt, während sich der gesamte Körper des Kickers und der Ball jenseits der neutralen Zone befindet oder befunden hat, ist das ein illegaler Kick und ein Live Ball Foul, wodurch der Ball dead wird.

Strafe: 5 Meter vom Previous Spot und ein Downverlust [S31 und S9].

- d) Keine Vorrichtung oder kein Gegenstand darf benutzt werden, um den Punkt eines Fieldgoal Place Kicks zu markieren oder den Ball zu erhö-

hen. Das ist ein Live Ball Foul beim Snap (**Ausnahme:** Regel 2.16.4.a).
Strafe: 5 Meter vom Previous Spot [S19].

Artikel 6.3.11 Freier Ball hinter der Goalline

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, nachdem 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 6.3.11.V und A.R. 2.12.2.I).

Artikel 6.3.12 Spieler im Aus

Ein Team A-Spieler, der während eines Scrimmage Kick-Spieles ins Aus geht, darf es während des laufenden Downs nicht wieder betreten (**Ausnahme:** Das gilt nicht für einen Team A-Spieler, der ins Aus geblockt wurde und sofort versucht, wieder ins Feld zu gelangen).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot oder, wenn der Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert, 5 Meter von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört [S19].

Artikel 6.3.13 Fouls durch das Kicking Team

Strafen für alle Fouls durch das Kicking Team, außer der Behinderung beim Fangen eines Kicks (Regel 6.4) während eines Scrimmage Kick-Spieles, bei dem der Kick die neutrale Zone überquert (ausgenommen Fieldgoalversuche), können gemäß den Regeln entweder vom Previous Spot als Basic Spot mit der Wiederholung des Downs (**Ausnahme:** die Strafoption für ein Foul in Team A's Endzone ist ein Safety) oder von dem Punkt durchgeführt werden, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, je nach Wahl von Team B (A.R. 6.3.13.I bis 6.3.13.III).

Artikel 6.3.14 Defense Linemen bei Scrimmage Kicks

- a) Wenn Team A beim Snap in einer Scrimmage Kick Formation aufgestellt ist und der Snapper sich nicht am Ende der Scrimmage Line befindet, muss jeder Team B-Spieler, der sich innerhalb eines Meters an seiner Scrimmage Line befindet, vollständig außerhalb des Körperrahmens des Snappers aufgestellt sein (A.R. 6.3.14.I und 6.3.14.II).
- b) Wenn Team A sich in einer Formation zu einem Place Kick (Fieldgoal oder Try) aufgestellt hat, ist es drei Team B-Spielern verboten, sich

an ihrer Seite der Scrimmage Line innerhalb der Blockzone Schulter an Schulter aufzustellen, nach dem Snap mit primärem Kontakt gegen einen einzelnen Team A-Spieler gemeinsam vorwärts zu gehen (A.R. 6.3.14.III und 6.3.14.IV).

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S19].

Abschnitt 6.4 Gelegenheit zum Fangen eines Kicks

Artikel 6.4.1 Behinderung der Fangmöglichkeit

- a) Wenn ein Spieler des Receiving Teams sich inbounds in einer Position befindet, einen Free Kick oder einen Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert hat, zu fangen und wenn er tatsächlich versucht, das Fangen durchzuführen, muss ihm eine ungehinderte Möglichkeit zum Fangen des Kicks gegeben werden (A.R. 6.3.1.III, A.R. 6.4.1.V, 6.4.1.VI und 6.4.1.IX).
- b) Ein Team A-Spieler darf, bevor der Receiver den Kick berührt hat, nicht in die unmittelbare Zone vor dem Receiver eindringen. Diese Zone umfasst die Breite der Schultern des Receivers, verlängert um einen Meter nach vorne. Eine Verletzung der Zone ist ein Behinderungsfoul. Im Zweifel ist es ein Foul (A.R. 6.4.1.X bis 6.4.1.XIII).
- c) Dieser Schutz endet, wenn ein Kick den Boden berührt (**Ausnahme:** Regel 6.4.1.f), wenn ein Team B-Spieler einen Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone mufft oder wenn ein Team B-Spieler einen Free Kick im Spielfeld oder in der Endzone mufft (**Ausnahme:** Regel 6.5.1.b) (A.R. 6.4.1.IV).
- d) Wird ein Spieler von einem Gegner geblockt und berührt dadurch einen möglichen Receiver, ist der daraus resultierende Kontakt kein Foul.
- e) Berührt das Kicking Team einen möglichen Receiver vor oder gleichzeitig mit dessen erstem Ballkontakt, ist das ein Behinderungsfoul (A.R. 6.4.1.II, 6.4.1.III und 6.4.1.VIII). Im Zweifel ist es ein Behinderungsfoul.
- f) Während eines Free Kicks hat ein Receiving Team-Spieler, der sich in Position befindet, den Ball zu fangen, den Schutz bezüglich des Fangens eines Kicks bzw. eines Fair Catch nicht nur, wenn den Ball direkt vom Kicking Tee in die Luft getreten wird, sondern auch, wenn der Ball sofort in den Boden getreten wird, den Boden einmal berührt und wieder in die Luft fliegt, als wäre der Ball direkt vom Tee in die Luft gekickt worden.
- g) Kontakt durch einen Team A-Spieler, der ein Targeting (Regeln 9.1.3 und 9.1.4) oder ein anderes persönliches Foul beinhaltet, das in Bezug zu einer Behinderung beim Fangen eines Kicks steht, kann entweder

als Behinderung oder als persönliches Foul geahndet werden. Die 15-Meterstrafe kann, je nach Wahl von Team B, entweder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört oder vom Punkt des Fouls durchgeführt werden.

Strafe: Für ein Foul zwischen den Goallines (außer einem Foul hinter B's 25-Meterlinie bei einem Free Kick) – Ball des Receiving Teams, First Down, 15 Meter jenseits des Spot of Foul für ein Behinderungsfoul [S33].

Für ein Foul bei einem Free Kick Spielzug hinter B's 25-Meterlinie gegen einen Spieler, der ein gültiges Fair Catch-Signal angezeigt hat: Strafe von B's 25-Meterlinie [S33].

Für ein Foul hinter der Goalline – Anerkennung eines Touchbacks und Strafdurchführung vom Succeeding Spot.

Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

Abschnitt 6.5 Fair Catch

Artikel 6.5.1 Dead, wo gefangen

- a) Vervollständigt ein Team B-Spieler einen Fair Catch, so wird der Ball an dem Punkt dead, an dem er gefangen wurde und gehört an diesem Punkt zu Team B (**Ausnahme:** Vervollständigt ein Team B-Spieler bei einem Free Kick einen Fair Catch hinter Team B's 25-Meterlinie, gehört der Ball zu Team B an dessen eigener 25-Meterlinie. Der nächste Snap wird vom Mittelpunkt zwischen den Hash Marks durchgeführt. Das Team, welches den Ball als nächstes ins Spiel bringt, kann einen anderen Punkt zwischen den Hash Marks wählen, bevor die Play Clock 25 Sekunden anzeigt oder vor der Ballfreigabe. Ist die Play Clock auf oder unter 25 Sekunden oder nach der Ballfreigabe darf der Ball nur dann umplatziert werden, wenn ein Team-Timeout genommen wurde. Dies gilt nicht, wenn sich vorher ein Foul durch Team A oder sich aufhebende Fouls ereignet haben).
- b) Nach einem gültigen Fair Catch-Signal durch einen Team B-Spieler besteht weiterhin die ungehinderte Möglichkeit, einen Free Kick oder Scrimmage Kick zu fangen, wenn dieser Spieler den Kick mußt und immer noch die Gelegenheit hat, den Fair Catch zu vervollständigen. Wenn der Spieler (oder ein anderer Team B-Spieler) schließlich den Kick fängt, gehört der Ball zu Team B und der Ball wird an dem Punkt, an dem der signalgebende Spieler erstmals den Kick berührt hat, platziert (A.R. 6.5.1.I und 6.5.1.II). Dieser Schutz endet, wenn der Kick den Boden berührt.

- c) Regeln bezüglich eines Fair Catch finden nur beim Scrimmage Kick, der die neutrale Zone überquert, oder während eines Free Kicks Anwendung.
- d) Der Zweck der Fair Catch-Regel ist es, einen Receiver zu schützen, der durch sein Fair Catch-Signal zu verstehen gibt, dass weder er noch ein Mitspieler den Ball nach dem Fangen avancieren wird (A.R. 6.5.5.III).
- e) Wurde der Ball gefangen, muss er mit einem Snap durch das Receiving Team am Punkt des Fangens ins Spiel gebracht werden (**Ausnahmen:** Regeln 6.5.1.a, 6.5.1.b, 7.1.3 und 8.6.1.b).

Artikel 6.5.2 Kein Advancen

Kein Team B-Spieler darf einen gefangenen oder reconverten Ball mehr als zwei Schritte in jede Richtung avancieren, nachdem ein gültiges oder ungültiges Fair Catch-Signal von irgendeinem Team B-Spieler gegeben wurde (A.R. 6.5.2.I bis 6.5.2.III).

Strafe: Dead Ball Foul. Spielverzögerung. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S21].

Artikel 6.5.3 Ungültige Signale: Fangen oder Recovern

- a) Das Fangen nach einem ungültigen Signal ist kein Fair Catch und der Ball ist dort dead, wo er gefangen oder reconvert wird (**Ausnahme:** Gibt ein Team B-Spieler während eines Free Kicks irgendein Winksignal, welches nicht die Anforderungen eines gültigen Fair Catch-Signales erfüllt, und fängt anschließend den Ball hinter B's 25-Meterlinie, gehört der Ball an Team B's 25-Meterlinie zu Team B.).
- b) Wenn das Signal nach dem Fangen oder Recovern erfolgt, ist der Ball dead, wenn das Signal gegeben wird (A.R. 6.5.3.IV).
- c) Ungültige Signale jenseits der neutralen Zone beziehen sich nur auf Team B.
- d) Ein ungültiges Signal jenseits der neutralen Zone ist nur dann möglich, wenn der Ball die neutrale Zone überquert hat (Regel 2.16.7, A.R. 6.5.3.I).

Artikel 6.5.4 Illegaler Block oder Kontakt

Hat ein Team B-Spieler ein gültiges oder ungültiges Fair Catch-Signal für einen Fair Catch gemacht, berührt aber nicht den Ball, darf er während dieses Downs einen Gegner weder blocken noch foulen (A.R. 6.5.4.I und 6.5.4.II).

Strafe: Free Kicks – Ball des Receiving Teams, 10 Meter vom Spot of Foul [S40]. Scrimmage Kicks – 10 Meter, Postscrimmage Kick-Durchführung

[S40]. Wird ein persönliches Foul in Zusammenhang mit dieser Aktion verursacht, ist die Strafe 15 Meter und Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden.

Artikel 6.5.5 Kein Tackling

Kein Spieler des Kicking Teams darf einen Gegner, der einen Fair Catch vervollständigt hat, tackeln oder blocken. Nur der Spieler, der das Fair Catch-Signal gibt, hat diesen Schutz (A.R. 6.5.5.I und 6.5.5.III).

Strafe: Dead Ball Foul. Ball des Receiving Teams, 15 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S38].

Regel 7

Snappen und Werfen des Balles

Abschnitt 7.1 Das Scrimmage

Artikel 7.1.1 Starten mit dem Snap

- a) Der Ball muss durch einen legalen Snap ins Spiel gebracht werden, außer die Regeln schreiben einen legalen Free Kick vor (A.R. 4.1.4.I und 4.1.4.II).
- b) Kein Spieler darf den Ball ins Spiel bringen, bevor dieser spielbereit ist (Regel 4.1.4 und A.R. 4.1.4.I und 4.1.4.II).

Strafe (a-b): Dead Ball Foul. 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S19]

- c) Der Ball darf nicht in einer Seitenzone (Regel 2.31.6) gesnappt werden. Befindet sich der Startpunkt für irgendeinen Scrimmage Down in einer Seitenzone, muss er zur Hash Mark verlegt werden.

Artikel 7.1.2 Shift und Fehlstart

- a) ***Shift.*** Nach einem Huddle (Regel 2.14.1) oder einem Shift (Regel 2.22.1) und vor dem Snap müssen alle Team A-Spieler für wenigstens eine volle Sekunde zum absoluten Stillstand kommen und stationär in ihren Positionen verharren, ohne Füße, Körper, Kopf oder Arme zu bewegen, bevor der Ball gesnappt wird (A.R. 7.1.2.I).
- b) ***Fehlstart.*** Jede der nachfolgenden Aktionen ist ein Fehlstart durch Team A, wenn sich diese Aktionen vor dem Snap und nachdem der Ball spielbereit ist, ereignen und sich alle Spieler in einer Scrimmage Formation befinden:
 - 1. Jede Bewegung durch einen oder mehrerer Spieler, die eine Aktion beim Snap simuliert. Das beinhaltet die abrupte Positionsveränderung eines oder mehrerer Spieler, welche durch diese Bewegung den Start des Downs vortäuschen.
 - 2. Der Snapper bewegt sich zu einer anderen Position.
 - 3. Ein eingeschränkter Lineman (Regel 2.27.4) bewegt seine Hand / Hände oder macht irgendeine schnelle Bewegung (***Ausnahmen:***
 - 1. Es ist kein Fehlstart, wenn ein Team A-Lineman sofort reagiert, wenn er von einem Team B-Spieler in der neutralen Zone angegriffen wird (Regel 7.1.5.a.2) (A.R. 7.1.3.V); 2. Regel 7.1.3.a.3).

4. Ein Offense Spieler, der vor dem Snap irgendeine schnelle, ruckartige Bewegung macht, was die nachfolgenden Aktionen beinhaltet, jedoch nicht darauf beschränkt ist:
 - a. Ein Lineman, der seinen Fuß, seine Schultern, Arm, Körper oder Kopf plötzlich in irgendeine Richtung bewegt.
 - b. Der Snapper, der den Ball schiebt, anhebt oder bewegt, seine Daumen oder Finger bewegt, seine Ellenbogen plötzlich anlegt, mit dem Kopf ruckt oder mit Schultern oder Gesäß zuckt.
 - c. Der Quarterback, der irgendeine schnelle, plötzliche, ruckartige Bewegung macht, die den Beginn des Downs vortäuscht.
 - d. Ein Back, der durch irgendeine schnelle, plötzliche, ruckartige Bewegung die Annahme des Balles vortäuscht und damit den Beginn eines Downs vortäuscht.
5. Das Offense Team steht, nachdem der Ball vor dem Snap spielbereit ist, nicht für mindestens eine Sekunde still (A.R. 7.1.2.IV). Das ist ein illegaler Shift, der zu einem Fehlstart umgewandelt wird.

Artikel 7.1.3 Einschränkungen der Offense – Vor dem Snap

Jede der nachfolgenden Aktionen (a-d) sind Dead Ball Fouls. Schiedsrichter sollen abpfeifen und verhindern, dass das Spielgeschehen weiter fortgesetzt wird. Nachdem der Ball spielbereit ist und vor dem Snap:

- a) *Snapper*. Der Snapper (Regel 2.27.8) darf:
 1. sich weder zu einer anderen Position bewegen noch mit irgendeinem Körperteil jenseits der neutralen Zone befinden.
 2. den Ball nicht anheben, ihn jenseits der neutralen Zone bringen oder den Start des Downs vortäuschen.
 3. nur dann seine Hand (Hände) vom Ball nehmen, wenn dadurch nicht der Start des Downs vorgetäuscht wird.
- b) *Neunmetermarkierungen*.
 1. Jeder Team A-Ersatzspieler muss sich zwischen den Neunmetermarkierungen befunden haben. Team A-Spieler, die am vorherigen Down teilgenommen haben, müssen sich nach dem vorherigen Down und vor dem nächsten Snap zwischen den Neunmetermarkierungen befunden haben (A.R. 3.3.4.I).
 2. Alle Team A-Spieler müssen sich nach einem Team-Timeout, einem Verletzungs-Timeout, einem Radio-Timeout, einem Medien-Timeout oder dem Ende einer Periode zwischen den Neunmetermarkierungen befunden haben.
- c) *Encroachment*. Sobald der Snapper sich eingerichtet hat, darf kein an-

derer Team A-Spieler in oder jenseits der neutralen Zone sein (**Ausnahmen:** 1. Ersatzspieler und ausgewechselte Spieler und 2. Offense Spieler in einer Scrimmage Kick-Formation, die auf gegnerische Spieler zeigen und mit ihrer Hand oder ihren Händen die neutrale Zone durchbrechen).

- d) *Fehlstart.* Kein Team A-Spieler darf einen Fehlstart verursachen (Regel 7.1.2.b) oder einen Gegner berühren (A.R. 7.1.3.III).

Strafe (a-d): Dead Ball Foul: 5 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S19 oder S20].

Artikel 7.1.4 Einschränkungen der Offense – Beim Snap

Jede der nachfolgenden Aktionen (a-c) sind Live Ball Fouls und das Spielgeschehen darf fortgesetzt werden:

- a) *Formation.* Beim Snap muss Team A in einer Formation sein, die folgende Bedingungen erfüllt:
1. Alle Spieler müssen sich inbounds befinden.
 2. Alle Spieler müssen entweder Linemen oder Backs (Regel 2.27.4, A.R. 7.1.4.VIII) sein.
 3. Wenigstens fünf Linemen müssen Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 tragen (**Ausnahme:** wenn der Snap aus einer Scrimmage Kick-Formation erfolgt (Regel 7.1.4.a.5)).
 4. Nicht mehr als vier Spieler sind Backs.
 5. In einer Scrimmage Kick-Formation (Regel 2.16.10) darf Team A beim Snap weniger als fünf Spieler haben, die Trikots mit Nummern von 50 bis 79 tragen, wenn nachfolgende Bedingungen erfüllt sind:
 - a. Jeder Lineman, der kein Trikot mit einer Nummer von 50 bis 79 trägt und durch seine Position ein unberechtigter Receiver ist, wird von der vorgeschriebenen Nummerierung ausgenommen, sobald der Snapper sich eingerichtet hat.
 - b. Jeder von der Nummerierung ausgenommene Spieler muss sich an der Scrimmage Line befinden und darf nicht an einem Ende der Scrimmage Line stehen. Anderenfalls verursacht Team A ein Foul für eine illegale Formation.
 - c. Jeder derartige Spieler ist während des Downs von der vorgeschriebenen Nummerierung ausgenommen und bleibt ein unberechtigter Receiver, bis er gemäß Regel 7.3.5 (Vorwärtspass berührt von einem Schiedsrichter oder einem Team B-Spieler) zu einem berechtigten Receiver wird.

Die Beschränkungen von 5 a) bis 5 c) treffen nicht länger zu, wenn vor dem Snap eine Periode endet oder dem Referee oder einem der Teams ein Timeout angerechnet wird.

b) *Spieler in Bewegung.*

1. Ein Back darf sich bewegen, aber er darf sich nicht in Richtung der gegnerischen Goalline bewegen.
2. Der Spieler, der sich bewegt, darf nicht von seiner Scrimmage Line starten, es sei denn, er wird vorher zum Back und steht vollkommen still.
3. Ein Spieler, der sich beim Snap bewegt, muss erst die Ein-Sekunden-Regel erfüllt haben (z. B.: Er darf seine Bewegung nicht starten, bevor irgendein Shift (Regel 2.22.1.c) beendet ist).

c) *Illegaler Shift.* Beim Snap darf Team A keinen illegalen Shift durchführen (Regel 7.1.2.a) (A.R. 7.1.3.I bis 7.1.3.II).

Strafe (a-c): Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S19 oder S20]. Für Live Ball Fouls, die passieren, wenn der Snap eines Scrimmage Kick-Spieles (Fieldgoalversuche ausgenommen) beginnt: 5 Meter vom Previous Spot oder, falls der Kick die neutrale Zone überquert, 5 Meter von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört [S19 oder S20].

Artikel 7.1.5 Einschränkungen der Defense

Die Defense hat folgende Bedingungen zu erfüllen:

a) Jede der nachfolgenden Aktionen (1-5) sind Dead Ball Fouls. Schiedsrichter sollen abpfeifen und verhindern, dass das Spielgeschehen weiter fortgesetzt wird. Nachdem der Ball spielbereit ist und vor dem Snap:

1. Kein Spieler darf den Ball, ausgenommen er wurde entgegen Regel 7.1.3.a.2 illegal bewegt, oder einen Gegner berühren oder ihn in einer anderen Weise behindern (A.R. 7.1.5.I bis 7.1.5.II).
2. Kein Spieler darf in die neutrale Zone eindringen und dadurch einen Offense Linespieler dazu bringen, sofort zu reagieren oder ein anderes Dead Ball Offside Foul verursachen (Regeln 2.18.2 und 7.1.2.b.3-Ausnahme) (A.R. 7.1.3.V und A.R. 7.1.5.III).
3. Kein Spieler darf die neutrale Zone überqueren und ohne Kontakt seine Bewegung in Richtung eines Backs fortsetzen.

Strafe (1-3): Dead Ball Foul, Offside. 5 Meter vom Succeeding Spot [S18]

4. Spieler, die sich innerhalb eines Meters, stationär oder in Bewegung, an der Scrimmage Line befinden, dürfen keine schnellen, abrupten oder übertriebenen Aktionen vornehmen, die Aktionen beim Snap simulieren und die nicht Teil einer normalen Defense Bewegung sind, sondern einen offensichtlicher Versuch darstel-

len, die Offense zu einem Foul zu provozieren (Fehlstart) (A.R. 7.1.5.IV).

5. Kein Spieler darf Worte oder Signale benutzen, die die Gegner verwirren könnten, wenn diese sich bereitmachen, den Ball ins Spiel zu bringen. Kein Spieler darf Defense Signale benutzen, die den Klang oder den Charakter von Offense Startsignalen haben oder diese Signale in anderer Weise behindern. Die Begriffe „move“ und „stem“ sind Klangfolgen, die für die Defense reserviert sind und dürfen nicht durch die Offense genutzt werden. Die Offense darf als Startsignal in die Hände klatschen und dieses Signal darf von der Defense nicht genutzt werden (A.R. 7.1.5.V).

Strafe (4-5): Dead Ball Foul, Spielverzögerung. 5 Meter vom Succeeding Spot [S21].

- b) Wenn der Snap beginnt:

1. Kein Spieler darf sich beim Snap in oder jenseits der neutralen Zone befinden.
2. Alle Spieler müssen sich inbounds befinden.

Strafe: Live Ball Foul. 5 Meter vom Previous Spot [S18].

Artikel 7.1.6 Ballübergabe nach vorne

Kein Spieler darf den Ball nach vorne übergeben, außer während eines Scrimmage Downs wie folgt:

- a) Ein Team A-Back darf den Ball nur dann nach vorne zu einem anderen Back übergeben, wenn sich beide Spieler hinter ihrer Scrimmage Line befinden und der Spieler, der den Ball nach vorne übergibt, sich mit seinem gesamten Körper noch nicht jenseits der neutralen Zone befunden hat.
- b) Ein Team A-Back, der sich hinter seiner Scrimmage Line befindet, darf den Ball nach vorne zu einem Mitspieler abgeben, der sich beim Snap an seiner Scrimmage Line befindet, vorausgesetzt, dieser Mitspieler verließ seine Position an der Scrimmage Line, indem er sich mit beiden Füßen in Richtung seiner eigenen Endlinie umdreht und sich wenigstens zwei Meter hinter seiner Scrimmage Line befindet, wenn er den Ball erhält (A.R. 7.1.6.I).

Strafe: 5 Meter vom Spot of Foul; zusätzlich Downverlust, wenn Team A das Foul während eines Scrimmage Downs vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes verursacht [S35 und S9].

Artikel 7.1.7 Geplanter freier Ball

Ein Team A-Spieler darf in der Nähe des Snappers keinen geplanten freien Ball avancieren.

Strafe: 5 Meter vom Previous Spot und Downverlust [S19 und S9].

Abschnitt 7.2 Rückpass und Fumble

Artikel 7.2.1 Während eines Live Balls

Ein Ballträger darf einen Ball jederzeit zurückwerfen oder nach hinten übergeben, ausgenommen, er wirft den Ball absichtlich ins Aus, um Zeit einzusparen.

Strafe: 5 Meter vom Spot of Foul, zusätzlich Downverlust, wenn Team A das Foul während eines Scrimmage Downs, vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes, verursacht hat (A.R. 3.4.3.III) [S35 und S9].

Artikel 7.2.2 Gefangen oder recovert

- a) Wird ein Rückpass oder Fumble von irgendeinem Spieler inbounds gefangen oder recovert, bleibt der Ball im Spiel (A.R. 2.23.1.I).

Ausnahmen:

1. Regel 8.3.2.d.5 (Team A-Fumble beim Try)
 2. Wird im vierten Down, vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes, ein Team A-Fumble von einem Team A-Spieler gefangen oder recovert, der nicht der Fumbler ist, wird der Ball dead. Wird der Fumble jenseits des Fumble-Punktes gefangen oder recovert, wird der Ball zum Fumble-Punkt zurückgebracht. Wird der Fumble hinter dem Fumble-Punkt gefangen oder recovert, bleibt der Ball am Punkt des Fangens oder des Recovers.
- b) Wird ein Rückpass oder ein Fumble gleichzeitig von gegnerischen Spielern gefangen oder recovert, wird der Ball dead und gehört dem Team, das zuletzt in Ballbesitz war (**Ausnahme:** Regel 7.2.2.a Ausnahmen).

Artikel 7.2.3 Nachdem der Ball gesnappt wurde

Kein Offense Lineman darf einen von-Hand-zu-Hand-Snap empfangen.

Strafe: Live Ball Foul, 5 Meter vom Previous Spot [S19].

Artikel 7.2.4 Im Aus

- a) **Rückpass.** Geht ein Rückpass zwischen den Goallines ins Aus, gehört der Ball zum werfenden Team am Out-of-bounds-Spot.

- b) **Fumble.** Geht ein Fumble zwischen den Goallines
 1. vom Fumble-Punkt nach vorne ins Aus, gehört der Ball dem fumbelnden Team am Punkt des Fumbles (Regel 3.3.2.e.2);
 2. hinter dem Fumble-Punkt ins Aus, gehört der Ball dem fumbelnden Team am Out-of-bounds-Spot.
- c) **Hinter oder jenseits Goalline.** Geht ein Fumble oder ein Rückpass hinter oder jenseits einer Goalline ins Aus, ist es, je nach Antrieb und Verantwortlichkeit, ein Safety oder ein Touchback (Regeln 8.5.1, 8.6.1 und 8.7) (A.R. 7.2.4.I, A.R. 8.6.1.I und 8.7.2.IV).

Artikel 7.2.5 Ball, der zur Ruhe kommt

- a) Rückpass
Wenn ein Rückpass inbounds zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, diesen zu recovern, wird der Ball dead und gehört dem werfenden Team am Dead Ball Spot.
- b) Fumble
Wenn ein Fumble inbounds zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, diesen zu recovern, wird der Ball dead und gehört dem Team, das den Ball gefumbelt hat
 1. am Dead Ball Spot, wenn dieser sich hinter dem Fumble-Spot befindet.
 2. am Fumble-Spot, wenn der Dead Ball Spot sich jenseits des Fumble-Spots befindet.

Abschnitt 7.3 Vorwärtspass

Artikel 7.3.1 Legaler Vorwärtspass

Team A darf einen Vorwärtspass während jedes Scrimmage Downs werfen, bevor der Team Ballbesitz wechselt, vorausgesetzt, der Pass wird von einem Punkt in oder hinter der neutralen Zone geworfen.

Artikel 7.3.2 Illegaler Vorwärtspass

Ein Vorwärtspass ist illegal, wenn:

- a) er von einem Team A-Spieler geworfen wird, dessen gesamter Körper sich jenseits der neutralen Zone befindet, wenn er den Ball loslässt.
- b) er von einem Team B-Spieler geworfen wird.
- c) er geworfen wird, nachdem der Team Ballbesitz während dieses Downs gewechselt hat.

- d) es der zweite Vorwärtspass während desselben Downs ist.
- e) er von in oder hinter der neutralen Zone geworfen wird, nachdem ein Ballträger mit seinem gesamten Körper und der Ball bereits jenseits der neutralen Zone gewesen sind.

Strafe (a-e): 5 Meter vom Punkt des Fouls, zusätzlich Downverlust, wenn das Foul durch Team A vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes während eines Scrimmage Downs begangen wurde (A.R. 3.4.3.IV und A.R. 7.3.2.I) [S35 und S9].

- f) der Passer, um Zeit zu sparen,
 - 1. den Ball direkt zu Boden wirft, nachdem der Ball schon den Boden berührt hatte oder
 - 2. den Ball nicht direkt zu Boden wirft, nachdem der Snap kontrolliert wurde.
- g) der Passer, um Zeit zu sparen, den Ball in eine Zone wirft, in der sich kein berechtigter Team A-Receiver befindet (A.R. 7.3.2.II bis 7.3.2.VII).
- h) der Passer, um einen Distanzverlust zu verhindern, vorwärts in eine Zone wirft, in der sich kein berechtigter Team A-Receiver befindet (A.R. 7.3.2.I). (**Ausnahme:** Es ist kein Foul, wenn der Passer sich außerhalb der Tackle Box befindet oder befunden hat und den Ball wirft, so dass dieser die neutrale Zone überquert oder jenseits der neutralen Zone oder jenseits der über die Seitenlinie hinaus verlängerte neutrale Zone landet (Regel 2.19.3) (A.R. 7.3.2.VIII bis 7.3.2.X). Das bezieht sich nur auf den Spieler, der den Snap oder den daraus resultierenden Rückpass kontrolliert und den Ballbesitz nicht einem anderen Spieler überlässt, bevor er einen Vorwärtspass wirft.)

Strafe (f-h): Downverlust am Punkt des Fouls [S36 und S9].

Artikel 7.3.3 Berechtigung zum Berühren eines legalen Vorwärtspasses

- a) Die Regeln, die zum Berühren eines Vorwärtspasses berechtigen, gelten während eines Downs, in dem ein legaler Vorwärtspass geworfen wird.
- b) Alle Team B-Spieler sind berechtigt, einen Vorwärtspasses zu fangen oder zu berühren.
- c) Wenn der Ball gesnappt wurde, sind folgende Team A-Spieler berechtigt:
 - 1. jeder Lineman, der sich am Ende seiner Scrimmage Line aufstellt hat und eine andere Nummer als 50 bis 79 trägt
 - 2. jeder Back, der eine andere Nummer als 50 bis 79 trägt.
- d) Ein berechtigter Team A-Spieler verliert seine Berechtigung, wenn er ins Aus geht (Regel 7.3.4) (A.R. 7.3.9.III).

Artikel 7.3.4 Verlust der Berechtigung durch Verlassen des Feldes

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, 7.3.4.II und 7.3.4.IV). (**Ausnahme:** Das gilt nicht für einen ursprünglich 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)). Wenn er einen Vorwärtspass berührt, bevor er inbounds zurückkehrt, ist das ein unvollständiger Pass (Regel 7.3.7) und kein Foul für illegales Berühren.

Strafe: Downverlust am Previous Spot [S16 und S9].

Artikel 7.3.5 Berechtigung erlangt oder wiedererlangt

Berührt ein Team B-Spieler oder ein Schiedsrichter einen legalen Vorwärtspass, werden alle Spieler berechtigt (A.R. 7.3.5.I).

Artikel 7.3.6 Vollständiger Pass

Jeder Vorwärtspass ist vollständig, wenn er von einem Spieler des passenden Teams, der sich inbounds befindet, gefangen wird. Der Ball bleibt im Spiel, es sei denn, der Vorwärtspass wird in der gegnerischen Endzone vollständig oder gleichzeitig von gegnerischen Spielern gefangen. Wenn ein Vorwärtspass gleichzeitig von gegnerischen Spielern inbounds gefangen wird, wird der Ball dead und gehört dem passenden Team (Regel 2.4.3 und 2.4.4) (A.R. 2.4.3.III und 7.3.6.I bis 7.3.6.VIII).

Artikel 7.3.7 Unvollständiger Pass

- a) Jeder Vorwärtspass ist unvollständig, wenn der Ball gemäß der Regel im Aus ist (Regel 4.2.3) oder er den Boden berührt und nicht von einem Spieler festgehalten und kontrolliert wird. Er ist ebenso unvollständig, wenn ein Spieler mit seinen Füßen den Boden verlässt und den Pass erreicht und zuerst auf oder außerhalb einer Begrenzungslinie landet, es sei denn, seine Vorwärtsbewegung wurde im Spielfeld oder der Endzone gestoppt (Regel 4.1.3.p) (A.R. 2.4.3.III und 7.3.7.I).
- b) Ist ein Vorwärtspass unvollständig, gehört der Ball dem werfenden Team am Previous Spot.

- c) Ist ein illegaler Vorwärtspass unvollständig, gehört der Ball dem werfenden Team an dem Punkt, von wo aus er geworfen wurde (**Ausnahme:** Lehnt Team B die Strafe für einen illegalen Vorwärtspass, der aus der Endzone geworfen wurde ab, wird der Ball beim nächsten Snap vom Previous Spot ins Spiel gebracht) (A.R. 7.3.7.II und 7.3.7.III).

Artikel 7.3.8 Illegaler Kontakt und Passbehinderung

- a) Während eines Downs, in dem ein legaler Vorwärtspass die neutrale Zone überquert, ist jeder illegale Kontakt durch Team A- und Team B-Spieler in dem Zeitraum zwischen Snap und Berührung des Passes durch einen Spieler oder einen Schiedsrichter verboten (A.R. 7.3.8.II).
- b) Offense Passbehinderung ist der Kontakt durch einen Team A-Spieler jenseits der neutralen Zone, der einen Team B-Spieler behindert, wenn der Vorwärtspass während eines legalen Vorwärtspass-Spieles die neutrale Zone überquert. Es liegt in der Verantwortung des Offense Spielers, den Gegnern auszuweichen. Es ist keine Offense Passbehinderung (A.R. 7.3.8.IV, 7.3.8.V, 7.3.8.X, 7.3.8.XV, 7.3.8.XVI):
1. wenn ein unberechtigter Team A-Spieler sofort nach dem Snap angreift und einen Gegner an einem Punkt berührt, der nicht weiter als einen Meter jenseits der neutralen Zone liegt und den Kontakt nicht weiter als drei Meter jenseits der neutralen Zone fortsetzt (A.R. 7.3.10.II).
 2. wenn zwei oder mehr berechnigte Spieler offensichtlich versuchen, gleichzeitig einen Pass zu erreichen, zu fangen oder zu schlagen. Berechnigte Spieler beider Teams haben die gleichen Rechte auf den Ball (A.R. 7.3.8.IX).
 3. wenn der Pass sich im Flug befindet und zwei oder mehr berechnigte Spieler sind in der Zone, wo sie diesen Pass erreichen oder abfangen könnten und ein Offense Spieler behindert in dieser Zone einen Gegner und der Pass ist nicht fangbar.

Strafe: 15 Meter vom Previous Spot [S33].

- c) Defense Passbehinderung ist der Kontakt eines Team B-Spielers jenseits der neutralen Zone, dessen Absicht, einen berechtigten Gegner zu behindern, offensichtlich ist und der verhindern könnte, dass der Gegner die Möglichkeit hat, einen fangbaren Vorwärtspass zu erreichen. Im Zweifel ist ein legaler Vorwärtspass fangbar. Defense Passbehinderung kann sich nur ereignen, nachdem ein legaler Vorwärtspass geworfen wurde (A.R. 7.3.8.VII, 7.3.8.VIII, 7.3.8.XI und 7.3.8.XVI). Es ist keine Defense Passbehinderung (A.R. 7.3.8.III und 7.3.9.III):
1. wenn sich sofort nach dem Snap gegnerische Spieler angreifen und den Kontakt mit dem Gegner an einem Punkt innerhalb eines

Meters jenseits der neutralen Zone herstellen.

2. wenn zwei oder mehr berechnigte Spieler offensichtlich versuchen, gleichzeitig einen Pass zu erreichen, zu fangen oder zu schlagen. Berechnigte Spieler beider Teams haben die gleichen Rechte auf den Ball (A.R. 7.3.8.IX).
3. wenn ein Team B-Spieler einen Gegner legal berührt, bevor der Pass geworfen wurde (A.R. 7.3.8.III und 7.3.8.X).
4. wenn es während eines Downs, in dem ein potenziellen Team A-Kicker aus einer Scrimmage Kick-Formation einen Scrimmage Kick simuliert, indem er den Ball hoch und weit wirft, zu einem Kontakt durch einen Team B-Spieler kommt, der ansonsten eine Passbehinderung wäre.

Strafe: Team A's Ball am Spot of Foul und First Down, wenn sich das Foul weniger als 15 Meter jenseits des Previous Spots ereignet. Ereignet sich das Foul 15 Meter und mehr jenseits des Previous Spots: Team A's Ball, First Down und 15 Meter vom Previous Spot [S33]. Wurde der Ball auf oder innerhalb Team B's 17 Meterlinie und außerhalb Team B's 2-Meterlinie gesnappt und der Spot of Foul liegt auf oder innerhalb der 2-Meterlinie, so soll die Strafe den Ball vom Previous Spot auf die 2-Meterlinie bringen, First Down und Goal (A.R. 7.3.8.XIV).

Keine von außerhalb der 2-Meterlinie durchgeführte Strafe darf den Ball innerhalb der 2-Meterlinie bringen (Ausnahme: Beim Try, wenn der Snap auf oder innerhalb der 3-Meterlinie durchgeführt wird (Regel 10.2.5.b)).

Befand sich der Previous Spot auf oder innerhalb der 2-Meterlinie, First Down und Distanzhalbierung zwischen Previous Spot und Goalline (Regel 10.2.6 Ausnahmen).

Artikel 7.3.9 Passbehinderung - Zusammenfassung

- a) Sowohl Team A als auch Team B dürfen hinter der neutralen Zone ihre Gegner legal behindern.
- b) Spieler beider Teams dürfen jenseits der neutralen Zone legal behindern, nachdem der Pass berührt wurde (A.R. 7.3.9.I).
- c) Defense Spieler dürfen ihre Gegner, die die neutrale Zone überquert haben, legal berühren, wenn diese sich nicht in einer Position befinden, wo sie einen fangbaren Vorwärtspass fangen könnten.
 1. Regelverstöße, die sich in einem Down ereignen, bei dem ein Vorwärtspass die neutrale Zone überquert hat, sind nur dann Passbehinderung, wenn der Receiver die Möglichkeit hatte, einen fangbaren Vorwärtspass zu fangen.
 2. Die Regelverstöße, die sich in einem Down ereignen, bei dem ein

Vorwärtspass die neutrale Zone nicht überquert hat, sind Verstöße gegen Regel 9.3.4 und die Strafe wird vom Previous Spot geahndet.

- d) Regeln bezüglich Passbehinderung finden nur während eines Downs Anwendung, in dem ein legaler Vorwärtspass die neutrale Zone überquert (Regeln 2.19.3, 7.3.8.a bis 7.3.8.c)
- e) Kontakt durch einen Team B-Spieler mit einem berechtigten Receiver, der ein persönliches Foul beinhaltet, durch das das Fangen eines fangbaren Passes behindert wird, kann entweder als Passbehinderung oder als persönliches Foul geregelt werden, wobei die Strafe für das persönliche Foul gemäß Regel 7.3.12 durchgeführt wird. Regel 7.3.8 bezieht sich speziell auf Kontakte während eines Passes. Wenn die Behinderung jedoch eine Aktion beinhaltet, die gewöhnlich zu einer Disqualifikation führen würde, wird der verursachende Spieler disqualifiziert.
- f) Bei einer Behinderung muss es zu einem körperlichen Kontakt gekommen sein (A.R. 7.3.8.I).
- g) Jeder Spieler hat territoriale Rechte und zufälliger Kontakt wird unter „... Versuch, einen Pass zu erreichen“ in Regel 7.3.8 geregelt. Wenn Gegner, die sich jenseits der neutralen Zone befinden, zusammenstoßen, während sie sich in Richtung des Passes bewegen, ist nur dann ein Foul eines oder beider Spieler gegeben, wenn es offensichtlich ist, dass die Behinderung des Gegners beabsichtigt war. Eine Passbehinderung kann nur im Zusammenhang mit einem fangbaren Vorwärtspass erfolgen.
- h) Regeln bezüglich Passbehinderung gelten nicht, nachdem der Pass inbounds durch einen inbounds befindlichen Spieler berührt wurde oder einen Schiedsrichter berührt hat. Wurde ein Gegner gefoult, gilt die Strafe für das Foul und nicht für die Passbehinderung (A.R. 7.3.9.I).
- i) Nachdem der Pass im Flug berührt wurde, kann jeder Spieler während des verbleibenden Fluges des Passes einen legalen Block ausführen.
- j) Das Tackeln oder Ergreifen des Receivers oder anderer vorsätzlicher Kontakt, bevor dieser den Pass berührt, gilt als Beweis dafür, dass der Tackler den Pass ignoriert und deshalb ist dieser Kontakt illegal.
- k) Wird der Receiver getackelt oder umgelaufen, wenn der Vorwärtspass offensichtlich zu weit oder zu kurz geworfen wurde, so gilt das als Beweis dafür, dass der Pass ignoriert wurde und dieser Kontakt ist illegal. Das ist zwar keine Passbehinderung, aber ein Verstoß gegen Regel 9.1.12.a und wird mit 15 Metern gemäß Regel 7.3.12 inklusive eines First Downs geahndet. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden.

Artikel 7.3.10 Unberechtigt jenseits der neutralen Zone

Kein ursprünglich unberechtigter Receiver darf sich mehr als drei Meter jenseits der neutralen Zone befinden oder befunden haben, bis ein Passer einen legalen Vorwärtspass wirft, der die neutrale Zone überquert. Ein Spieler verletzt diese Regel, wenn ein Teil seines Körpers sich jenseits der Drei-Meter-Einschränkung befindet (**Ausnahme:** legales Spiel, wenn der Passer den Ball legal wegwirft und der Ball in der Nähe oder außerhalb einer Seitenlinie landet) (A.R. 7.3.10.I und 7.3.10.III).

Strafe: 5 Meter vom Previous Spot [S37].

Artikel 7.3.11 Illegales Berühren

Kein inbounds befindlicher, ursprünglich unberechtigter Spieler darf einen legalen Vorwärtspass absichtlich berühren, bevor dieser einen Gegner oder einen Schiedsrichter berührt hat (A.R. 5.2.3.I und A.R. 7.3.11.I bis 7.3.11.II).

Strafe: 5 Meter vom Previous Spot und Downverlust [S16 und S9].

Artikel 7.3.12 Persönliche Fouls und unsportliche Verhalten-Fouls durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles

Für persönliche Fouls und unsportliches Verhalten durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles gilt folgende Regelung: Bei einem vollständigen Vorwärtspass wird die Strafe 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 und Regel 9.2.1 Strafe) (A.R. 7.3.12.I und 9.1.2.III).

Regel 8

Punkte

Abschnitt 8.1 Punkte

Artikel 8.1.1 Punkterzielung

Die Anzahl der Punkte eines gewinnbringenden Downs ergibt sich aus der nachfolgenden Tabelle:

Touchdown	6 Punkte
Fieldgoal	3 Punkte
Safety (Punkte werden dem Gegner zuerkannt)	2 Punkte
Erfolgreicher Try:	
Touchdown	2 Punkte
Fieldgoal oder Safety	1 Punkt

Artikel 8.1.2 Punkterzielung

Abgebrochene Spiele werden gemäß der BSO Deutschland gewertet.

Abschnitt 8.2 Touchdown

Artikel 8.2.1 Wie erzielt

Ein Touchdown wird erzielt, wenn:

- a) der Ballträger, vom Spielfeld kommend, sich legal im Besitz eines Live Balls befindet und der Ball die Fläche der gegnerischen Goalline durchbricht. Diese Fläche erstreckt sich außerhalb der Pylone nur für einen Ballträger, der den Boden in der Endzone oder einen Pylon berührt (A.R. 2.23.1.I und A.R. 8.2.1.I bis 8.2.1.IX).
- b) ein Spieler einen Vorwärtspass in der gegnerischen Endzone fängt (A.R. 5.1.3.I und 5.1.3.II).
- c) in der gegnerischen Endzone ein Fumble oder Rückpass reconvert, gefangen, abgefangen oder zuerkannt wird (**Ausnahmen:** Regeln 7.2.2.a-Ausnahme 2, 7.2.5.b und 8.3.2.d.5) (A.R. 8.2.1.X).
- d) ein Free- oder ein Scrimmage Kick in der gegnerischen Endzone legal gefangen oder reconvert wird (A.R. 6.3.9.III).

- e) der Referee einen Touchdown nach den Voraussetzungen der Regel 9.2.3-Strafe zuerkennt.

Abschnitt 8.3 Try Down

Artikel 8.3.1 Wie erzielt

Der Punkt bzw. die Punkte werden gemäß der Punkte-Tabelle in Regel 8.1.1 zuerkannt, wenn der Try in einem Down resultiert, der unter normalen Umständen einen Touchdown, Safety oder ein Fieldgoal erzielt hätte (A.R. 8.3.1.I und 8.3.1.II und A.R. 8.3.2.I bis 8.3.2.III und 8.3.2.VI und A.R. 10.2.5.X bis 10.2.5.XV).

Artikel 8.3.2 Gelegenheit zum Punkten

Der Try ist die Gelegenheit für eines der Teams, einen oder zwei Punkte zu erzielen, während die Game Clock nach einem Touchdown angehalten wurde oder in der dritten oder den nachfolgenden Extraperioden. Der Try ist ein besonderer Teil im Spiel, der nur zum Zweck der Strafdurchführung sowohl einen Down als auch den Zeitraum der Ballfreigabe umfasst.

- a) Der Ball muss von dem Team gesnappt werden, das einen Sechspunkte-Touchdown erzielt hat. Nach einem Touchdown ist der Try vorgeschrieben (**Ausnahme:** Extraperioden).
- b) Der Try, der ein Scrimmage Down ist, beginnt, wenn der Ball freigegeben wird.
- c) Der Snap wird vom Mittelpunkt zwischen den Hash Marks von der gegnerischen 3-Meterlinie durchgeführt. Das Team, welches den Ball als nächstes ins Spiel bringt, kann einen anderen Punkt zwischen den Hash Marks auf oder hinter der gegnerischen 3-Meterlinie wählen, bevor die Play Clock 25 Sekunden anzeigt oder vor der Ballfreigabe. Ist die Play Clock auf oder unter 25 Sekunden oder nach der Ballfreigabe darf der Ball nur dann umplatziert werden, wenn ein Team-Timeout genommen wurde. Dies gilt nicht, wenn sich vorher ein Foul durch Team A oder sich aufhebende Fouls ereignet haben (Regeln 8.3.3.a und 8.3.3.c.1).
- d) Der Try endet, wenn:
 1. eines der Teams Punkte erzielt.
 2. der Ball gemäß der Regel dead wird (A.R. 8.3.2.IV und 8.3.2.VI).
 3. eine angenommene Strafe einen Punktgewinn ergibt.
 4. eine Strafe gegen Team A einen Downverlust enthält und die Strafe angenommen wird (Regel 8.3.3.c.2).

5. ein Team A-Spieler fumbelt und der Ball von einem anderen Team A-Spieler als dem Fumbler gefangen oder reconvert wird. Es gibt keine Punkte für Team A (A.R. 8.3.2.VIII).

Artikel 8.3.3 Foul während des Try, vor einem Team Ballbesitzwechsel

a) ***Fouls, die sich aufheben:***

Ereignen sich Fouls durch beide Teams während des Downs und Team B foult vor dem Team Ballbesitzwechsel, heben sich die Fouls auf und der Down wird wiederholt, auch wenn sich weitere Fouls nach dem Team Ballbesitzwechsel ereignen. Jede Wiederholung des Downs nach sich aufhebenden Fouls muss vom Previous Spot durchgeführt werden (A.R. 8.3.3.II).

b) ***Fouls durch Team B bei einem Try:***

1. Wenn der Try erfolgreich ist, hat Team A die Wahl, die erreichten Punkte abzulehnen und den Try nach der Strafdurchführung zu wiederholen oder die Strafe(n) abzulehnen und die Punkte zu akzeptieren. Team A kann die Punkte akzeptieren, wobei Strafen für persönliche Fouls und Fouls für unsportliches Verhalten beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden geahndet werden (A.R. 3.2.3.VI; A.R. 8.3.2.II, 8.3.3.I und A.R. 10.2.5.IX bis 10.2.5.XI).
2. Die Wiederholung des Try nach einer Strafe gegen Team B kann von einem Punkt auf oder zwischen den Hash Marks, auf oder hinter der Meterlinie durchgeführt werden, auf die die Strafe den Ball bringt (A.R. 8.3.3.I).

c) ***Fouls durch Team A bei einem Try:***

1. Nach dem Foul durch Team A beim erfolgreichen Try muss der Ball an der Stelle gesnappt werden, an die die Strafe den Ball bringt (A.R. 8.3.3.I).
2. Wenn Team A ein Foul verursacht, bei dem die Strafe einen Downverlust beinhaltet, ist der Try vorüber, die erzielten Punkte werden annulliert und es wird keine Distanzstrafe beim anschließenden Kickoff durchgeführt.
3. Verursacht Team A vor einem Team Ballbesitzwechsel ein Foul, welches nicht aufgehoben wird, und während des Downs ereignen sich weder ein weiterer Team Ballbesitzwechsel noch irgendwelche Punkte, wird die Strafe durch die Regel aufgehoben.

d) ***Strafdurchführung bei Dead Ball Fouls:***

1. Strafen für Fouls, die sich ereignen, nachdem der Ball vor dem nächsten Snap spielbereit ist, werden vor dem nächsten Snap durchgeführt.

2. Strafen für Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden und sich während des Try ereignen, werden beim nachfolgenden Kickoff oder vom Succeeding Spot bei Extraperioden durchgeführt. Wird der Try jedoch wiederholt, werden diese Strafen vor der Wiederholung durchgeführt (Regel 10.1.6) (A.R. 3.2.3.VII).
- e) **„Roughing“ oder „Running into“ Kickers oder Holders:**
Forcible Contact (Roughing) oder Hineinlaufen (Running into) gegen einen Kicker oder einen Holder nach dem Kick ist ein Live Ball Foul.
 - f) **Behinderung beim Fangen eines Kicks:**
Die Strafe für eine Behinderung beim Fangen eines Kicks wird durch die Regel aufgehoben. Jeder Punktgewinn durch Team A wird annulliert.

Artikel 8.3.4 Fouls während eines Try nach einem Team Ballbesitzwechsel

- a) Strafen gegen eines der Teams werden durch die Regel aufgehoben (**Ausnahme:** Strafen für schwere persönliche Fouls, Fouls für unsportliches Verhalten, persönliche Dead Ball Fouls und Live Ball Fouls, die als Dead Ball Foul behandelt werden, werden beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt) (Regel 8.3.5) (A.R. 8.3.4.I und 8.3.4.II).
- b) Die Punkte von einem Team, das während des Downs ein Foul begeht, werden annulliert (A.R. 8.3.2.VII) (**Ausnahme:** Live Ball Fouls, die als Dead Ball Foul behandelt werden).
- c) Wenn beide Teams während des Downs foulten und Team B hatte vor dem Team Ballbesitzwechsel nicht gefoult, heben sich die Fouls auf, der Down wird nicht wiederholt und der Try ist vorüber. (**Ausnahme:** Strafen für schwere persönliche Fouls, Fouls für unsportliches Verhalten, persönliche Dead Ball Fouls und Live Ball Fouls, die als Dead Ball Foul behandelt werden, werden beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt (siehe Regel 8.3.5)).

Artikel 8.3.5 Fouls nach einem Try

Strafen für Fouls, die sich nach einem Try ereignen, werden beim nachfolgenden Kickoff oder vom Succeeding Spot bei Extraperioden durchgeführt. Wird der Try jedoch wiederholt, werden diese Strafen vor der Wiederholung durchgeführt (Regel 10.1.6) (A.R. 10.2.5.XIII bis 10.2.5.XV und A.R. 3.2.3.VII).

Artikel 8.3.6 Nächster Down

Nach einem Try muss der Ball durch einen Kickoff oder am Succeeding Spot in Extraperioden ins Spiel gebracht werden. Das Team, das den 6-Punkte-Touchdown erzielte, muss den Kickoff durchführen.

Abschnitt 8.4 Fieldgoal

Artikel 8.4.1 Wie erzielt

- a) Ein Fieldgoal wird erzielt, wenn ein Scrimmage Kick, der ein Drop Kick oder ein Place Kick sein kann, die Querlatte zwischen den aufrechtstehenden Pfosten des Tores des Receiving Teams überfliegt, bevor der Ball einen Spieler des Kicking Teams oder den Boden berührt hat.
- b) Wenn ein legaler Fieldgoalversuch über die Querlatte zwischen den Pfosten fliegt und jenseits der Endlinie dead oder zurückgeweht wird, aber nicht über die Querlatte zurückkehrt und irgendwo dead wird, ist ein Fieldgoal erzielt worden. Das gesamte Tor, die Querlatte und die Pfosten sind im Zusammenhang mit dem Forward Progress des Balles als eine **Linie** und nicht als eine **Fläche** zu betrachten.

Artikel 8.4.2 Nächster Down

- a) *Erfolgreiches Fieldgoal.*
Nachdem ein Fieldgoal erzielt wurde, muss der Ball durch einen Kickoff oder am Succeeding Spot in Extraperioden ins Spiel gebracht werden. Das Team, das das Fieldgoal erzielte, muss den Kickoff durchführen.
- b) *Erfolgloser Fieldgoalversuch.*
 - 1. Wenn der Ball für dead erklärt wird und, nachdem er die neutrale Zone überquert hat, unberührt von Team B ist, gehört der Ball zu Team B. Ausgenommen in einer Extraperiode bringt Team B den Ball durch einen Snap am Previous Spot ins Spiel, es sei denn, der Previous Spot lag zwischen Team B's 20 Meterlinie und deren Goalline. In diesem Fall snappt Team B den Ball an seiner 20-Meterlinie.
 - a. Der Snap muss vom Mittelpunkt der 20-Meterlinie zwischen den Hash Marks durchgeführt werden, es sei denn, vor der Ballfreigabe wählt Team B eine andere Position auf oder zwischen den Hash Marks.
 - b. Nach der Ballfreigabe kann der Ball nach einem gewährten Team-Timeout an einen anderen Punkt gelegt werden, es sei

denn, dem Timeout gingen ein Team A-Foul oder sich aufhebende Fouls voraus.

2. Wenn der Ball die neutrale Zone nicht überquert oder wenn Team B den Ball berührt, nachdem dieser die neutrale Zone überquert hat, gelten die allgemeinen Regeln bezüglich Scrimmage Kicks (A.R. 6.3.4.II, A.R. 8.4.2.I bis 8.4.2.VI und A.R. 10.2.3.V).
3. Wenn der Ball die neutrale Zone überquert, unberührt von Team B ist, nachdem er die neutrale Zone überquert hat, und hinter der neutralen Zone für dead erklärt wird, gelten die allgemeinen Regeln bezüglich Scrimmage Kicks (A.R. 8.4.2.VII).

Abschnitt 8.5 Safety

Artikel 8.5.1 Wie erzielt

Es ist ein Safety, wenn:

- a) der Ball, ausgenommen durch einen unvollständigen Vorwärtspass, hinter einer Goalline im Aus dead wird oder im Besitz eines Spielers dead wird und sich der Ball in, über oder hinter der eigenen Goalline befindet oder durch die Regel dead wird und das Team, welches diese Goalline verteidigt, dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet (A.R. 6.3.1.IV, A.R. 7.2.4.I, A.R. 8.5.1.I, 8.5.1.II, 8.5.1.IV und 8.5.1.VI bis 8.5.1.VIII, A.R. 8.7.2.II und A.R. 9.4.1.VIII). Im Zweifel ist es ein Touchback, kein Safety.

Ausnahmen:

Es ist kein Safety, wenn ein Spieler zwischen seiner 5-Meterlinie und seiner Goalline

1. einen Pass oder einen Fumble abfängt oder einen gegnerischen Fumble oder einen gegnerischen Rückpass recovers oder einen gegnerischen Kick fängt oder recovers und
 2. durch seinen eigenen Schwung in seine Endzone getragen wird und
 3. der Ball hinter dieser Goalline bleibt und im Besitz seines Teams für dead erklärt wird. Das beinhaltet einen Fumble, der von der Endzone zuerst ins Spielfeld und dann ins Aus geht (Regel 7.2.4.b.1).
- Sind die Bedingungen 1 bis 3 erfüllt, gehört der Ball dem Team des Spielers an dem Punkt, an dem der Spieler Ballbesitz erlangt.
- b) eine angenommene Strafe für ein Foul den Ball auf oder hinter der Goalline des verursachenden Teams belässt (**Ausnahmen:** Regel 3.1.3.g.3 und 8.3.4.a) (A.R. 8.5.1.III und A.R. 10.2.2.VI).

Artikel 8.5.2 Kick nach einem Safety

Wurde ein Safety erzielt, gehört der Ball dem Team, das den Safety verursacht hat, und dieses Team muss den Ball an dessen 20-Meterlinie durch einen Free Kick auf oder zwischen den Hash Marks ins Spiel bringen. Der Free Kick kann ein Punt, Drop Kick oder Place Kick sein (**Ausnahme:** Regeln betreffend Try und Extraperioden).

Abschnitt 8.6 Touchback

Artikel 8.6.1 Wann zuerkannt

Es ist ein Touchback, wenn:

- a) der Ball, ausgenommen durch einen unvollständigen Vorwärtspass, hinter einer Goalline im Aus dead wird oder im Besitz eines Spielers dead wird und sich der Ball in, über oder hinter der Goalline des ballbesitzenden Teams befindet oder der Regel nach dead wird und das Team, das diese Goalline angreift, dafür verantwortlich ist, dass der Ball sich dort befindet (Regeln 7.2.4.c) (A.R. 7.2.4.I, A.R. 8.6.1.I bis 8.6.1.III).
- b) ein Kick gemäß der Regel hinter der Goalline des verteidigenden Teams dead wird und das angreifende Team dafür verantwortlich ist, dass sich der Kick dort befindet (**Ausnahme:** Regel 8.4.2.b) (A.R. 6.3.4.III).

Artikel 8.6.2 Snap nach Touchback

Nachdem ein Touchback einem Team zuerkannt wurde, gehört der Ball diesem Team an dessen 20-Meterlinie, es sei denn, der Touchback resultiert aus einem Free Kick. In dem Fall gehört der Ball zu Team B an dessen 25-Meterlinie (**Ausnahme:** Regeln bezüglich Extraperioden). Der Snap wird vom Mittelpunkt zwischen den Hash Marks durchgeführt. Das Team, welches den Ball als nächstes ins Spiel bringt, kann einen anderen Punkt zwischen den Hash Marks wählen, bevor die Play Clock 25 Sekunden anzeigt oder vor der Ballfreigabe. Danach darf der Ball nur dann umplatziert werden, wenn ein Team-Timeout genommen wurde. Dies gilt nicht, wenn sich vorher ein Foul durch Team A oder sich aufhebende Fouls ereignet haben.

Abschnitt 8.7 Verantwortlichkeit und Antrieb

Artikel 8.7.1 Verantwortlichkeit

Das Team, das dafür verantwortlich ist, dass der Ball hinter einer Goalline im Aus ist oder im Besitz eines Spielers in, über oder hinter einer Goalline dead wird, ist das Team, dessen Spieler den Ball trägt oder dem Ball einen Antrieb verleiht, durch den der Ball in, über oder hinter die Goalline getrieben wird oder das dafür verantwortlich ist, dass sich ein freier Ball in, über oder hinter der Goalline befindet.

Artikel 8.7.2 Ursprünglicher Antrieb

- a) Der Antrieb, der dem Ball von einem Spieler durch einen Kick, Pass, Snap oder Fumble verliehen wird, ist für die Fortbewegung des Balles in jede Richtung verantwortlich. Das gilt auch dann, wenn der Ball abgefälscht oder zurückgetrieben wird, nachdem er den Boden, einen Schiedsrichter oder irgendeinen Spieler eines der Teams berührt hat (A.R. 6.3.4.III, A.R. 8.5.1.II, 8.5.1.VI und 8.5.1.VIII und A.R. 8.7.2.I bis 8.7.2.IV).
- b) Der ursprüngliche Antrieb, der dem Ball verliehen wurde, ist als verbraucht anzusehen und die Verantwortung für die Fortbewegung des Balles ist einem Spieler zuzuordnen, wenn:
 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, ausgenommen einer erzwungenen Berührung (Regel 2.11.4.c), einen neuen Antrieb gibt.
- c) Ein freier Ball behält seinen ursprünglichen Status, wenn ihm ein neuer Antrieb verliehen wurde.

Regel 9

Verhalten von Spielern und anderen

Abschnitt 9.1 Persönliche Fouls

Alle Fouls in diesem Abschnitt (außer gesondert aufgeführt) und jede andere Aktion, die einen forcible Contact enthält, sind persönliche Fouls. Mit Ausnahme gesondert aufgeführter Strafen sind die Strafen für alle persönlichen Fouls wie folgt:

Strafe: Persönliches Foul. 15 Meter.

Für Dead Ball Fouls 15 Meter vom Succeeding Spot.

Automatisch ein First Down für Team B-Fouls, sofern der First Down nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht.

Strafen für persönliche Live Ball Fouls durch Team A hinter der neutralen Zone werden vom Previous Spot durchgeführt.

Safety, wenn sich das Live Ball Foul hinter Team A's Goalline ereignet [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 oder S46].

Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

Für Team A-Fouls während eines Free- oder Scrimmage Kick-Spieles: Die Strafe kann vom Previous Spot oder, wenn ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert, je nach Wahl von Team B, von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, durchgeführt werden (Fieldgoal-Spiele ausgenommen) (Regeln 6.1.8 und 6.3.13).

Für persönliche Fouls durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles (Regel 7.3.12 und 10.2.2.e): Strafdurchführung vom Ende des letzten Laufes, wenn dieser jenseits der neutralen Zone endet und sich kein Team Ballbesitzwechsel während des Downs ereignet hat. Ist der Pass unvollständig oder wird der Pass abgefangen oder es ereignet sich ein Team Ballbesitzwechsel während des Downs, wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt.

Artikel 9.1.1 Schwere Fouls

Vor dem Spiel, während des Spieles und zwischen den Perioden erfordern alle schweren Fouls (Regel 2.10.3) die Disqualifikation des Verursachers. Team B's persönliche Fouls, die zur Disqualifikation führen, erfordern einen First Down, soweit dies nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht.

Artikel 9.1.2 Schlagen und Tripping

- a) Keine Person, die den Regeln unterliegt, darf einen Gegner mit dem Knie stoßen oder mit ausgestrecktem Unterarm, Ellenbogen, verschränkten Händen, der Handfläche, der Faust, dem Handballen, dem Handrücken oder der Handkante gegen den Helm (inklusive Helmgitter), den Hals, das Gesicht oder ein anderes Körperteil schlagen oder dem Gegner in die Augen stechen (A.R. 9.1.2.I).
- b) Keine Person, die den Regeln unterliegt, darf einen Gegner mit dem Fuß oder einem Körperteil unterhalb des Knies treten.
- c) Tripping ist verboten. Tripping ist der absichtliche Einsatz des eigenen Schienbeins oder des Fußes, um einen Gegner unterhalb dessen Knie zu behindern (Regel 2.28.1).

Artikel 9.1.3 Targeting und Forcible Contact mit der Helmoberseite

Kein Spieler darf einen Gegner durch ein Targeting mit der Helmoberseite angreifen und einen Forcible Contact herstellen. Die Helmoberseite ist der obere Teil des Helms, spezifiziert durch den kreisförmigen Bereich um den Scheitelpunkt (Top) des Helms mit einem Radius von 15 cm. Das Foul erfordert, dass wenigstens ein Indikator des Targetings (siehe Anmerkung 1 unter 9.1.4) vorhanden sein muss. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul (A.R. 9.1.3.I).

Artikel 9.1.4 Targeting und Forcible Contact zum Kopf-/Halsbereich verteidigungsloser Spieler

Kein Spieler darf einen verteidigungslosen Spieler durch ein Targeting angreifen und einen Forcible Contact gegen dessen Kopf- oder Halsbereich mit dem Helm, dem Unterarm, der Hand, der Faust, dem Ellenbogen oder der Schulter herstellen (siehe nachfolgende Anmerkung 2). Das Foul erfordert, dass wenigstens ein Indikator des Targetings (siehe nachfolgende Anmerkung 1) vorhanden sein muss. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul (Regeln 2.27.14) (A.R. 9.1.4.I bis 9.1.4.VI).

Anmerkungen zu Regeln 9.1.3 und 9.1.4

Anmerkung 1

Targeting bedeutet, dass ein Spieler einen Gegner mit der Absicht angreift, einen Forcible Contact herbeizuführen, der über ein legales Tackeln, einen legalen Block oder ein Spielen des Balls hinausgeht (Regeln 9.1.3 und 9.1.4).

Für Targeting gibt es die nachfolgenden Indikatoren, die jedoch nicht nur auf diese beschränkt sind:

- a) Launch – ein Spieler, der um einen Gegner anzugreifen vom Boden abspringt, indem er seinen Körper vorwärts und/oder aufwärts stößt, um im Kopf- oder Halsbereich des Gegners einen Forcible Contact herbeizuführen.
- b) ein aufwärts und/oder vorwärts geführter Angriff aus der Hocke heraus, bei dem ein Forcible Contact zum Kopf- oder Halsbereich des Gegners hergestellt wird, auch wenn der blockende Spieler in seiner Bewegung nicht den Boden verlässt.
- c) mit Helm, Schulter, Unterarm, Faust, Hand oder Ellenbogen voran mit Forcible Contact den Kopf- oder Halsbereich eines Gegners angreifen.
- d) Herunternehmen des eigenen Kopfes, um mit der Helmoberseite einen Angriff mit Forcible Contact auszuführen.

Anmerkung 2

Verteidigungslose Spieler (Regel 2.27.14): Im Zweifel ist ein Spieler verteidigungslos.

- a) ein Spieler, der gerade einen Pass wirft oder gerade geworfen hat. Dies gilt für jeden Offense-Spieler, der sich in einer stationären oder nahezu stationären Wurfhaltung für einen Pass mit Fokus downfield befindet.
- b) ein Receiver, der versucht einen Vorwärtspass zu fangen oder der in Position zum Fangen eines Rückpasses ist oder ein Receiver, der einen Pass gefangen hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht zu einem Ballträger wurde;
- c) ein Kicker im Moment oder unmittelbar nach dem Kicken eines Balles oder während des Kicks oder des Returns;
- d) ein Kick Returner, der versucht, einen Kick zu fangen oder zu recovern oder ein Kick Returner, der das Fangen oder Recovern eines Kicks vervollständigt hat und keine Zeit hatte, sich selbst zu schützen oder der noch nicht eindeutig zu einem Ballträger wurde;
- e) ein Spieler, der sich auf dem Boden befindet;
- f) ein Spieler, der offensichtlich nicht am Spielgeschehen teilnimmt;
- g) ein Spieler, der einen Block von der Seite erhält, auf die er sich nicht konzentriert (Blind Side Block);
- h) ein Ballträger, der sich bereits im Griff eines oder mehrerer Gegenspieler befindet und dessen Forward Progress gestoppt wurde;
- i) ein Quarterback, der nach einem Ballbesitzwechsel nicht am Spielgeschehen teilnimmt.
- j) ein Ballträger, der offensichtlich keinen weiteren Raumgewinn erzielen

will und mit den Füßen voran auf dem Boden rutscht.

- k) ein Spieler, der versucht, einen freien Ball zu fangen oder zu recovern.

Strafe (Artikel 3 und 4): 15 Meter. Für Dead Ball Fouls 15 Meter vom Succeeding Spot. Automatisch ein First Down für Team B-Fouls, soweit der First Down nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht. Verursacher werden disqualifiziert [S24, S38, S47].

Artikel 9.1.5 Clipping

Clipping ist verboten (Regel 2.5.1).

Ausnahmen:

1. Offense Spieler, die sich beim Snap an der Scrimmage Line, innerhalb der Blockzone (Regel 2.3.6) befinden, dürfen in dieser Zone legal clippen. Davon ausgenommen sind die nachfolgenden Beschränkungen:
 - a) Ein Spieler in der Blockzone darf keinen Gegner mit der Wucht des anfänglichen Kontaktes von hinten an oder unterhalb der Knie blocken.
 - b) Ein Spieler an der Scrimmage Line in der Blockzone darf diese nicht verlassen und dann wieder zurückkehren, um legal zu clippen.
 - c) Kein Spieler darf gegen Regel 9.1.6 (Blocken unter der Gürtellinie) verstoßen.

Beachte: Die Blockzone existiert solange, bis der Ball die Zone erstmals verlassen hat (Regel 2.3.6).

2. wenn ein Spieler seinen Rücken einem möglichen Blocker zudreht, nachdem dieser seine Blockabsicht durch seine Richtung oder seine Bewegung angezeigt hat.
3. wenn ein Spieler versucht, einen Runner zu erreichen oder legal versucht, einen Fumble, Muff, Rückpass oder Kick zu fangen oder zu recovern oder einen berührten Vorwärtspass zu fangen, darf er einen Gegner unter der Gürtellinie an oder gegen das Gesäß wegdrücken (Regel 9.3.5 Ausnahme 3).
4. wenn ein passberechtigter Spieler hinter der neutralen Zone einen Gegner unter der Gürtellinie an oder gegen das Gesäß wegdrückt, um einen Vorwärtspass zu erreichen (Regel 9.3.5 Ausnahme 5).
5. Clipping gegen einen Runner ist erlaubt.

Artikel 9.1.6 Blocken unterhalb der Gürtellinie

- a) *Team A vor einem Team Ballbesitzwechsel:*

1. Linemen, die sich ursprünglich vollständig innerhalb der Tackle Box befinden, dürfen bei ihrem ersten Angriff an der Scrimma-

ge Line innerhalb der Tackle Box unter der Gürtellinie blocken. Ein Block, der innerhalb eines Meters jenseits der neutralen Zone angesetzt wird, wird als innerhalb der Tackle Box gewertet. Nach dem ersten Angriff an der Scrimmage Line dürfen diese Linemen innerhalb der Tackle Box zwar weiterhin unter der Gürtellinie blocken, bis der Ball erstmals die Tackle Box verlassen hat, aber nur, wenn der anfängliche Kontakt direkt von vorne erfolgt.

2. Stationäre Backs, die sich mit irgendeinem Körperteil innerhalb der Tackle Box aufgestellt haben, dürfen innerhalb der Tackle Box unter der Gürtellinie blocken, bis der Ball die Tackle Box erstmals verlassen hat, wenn der anfängliche Kontakt direkt von vorne erfolgt. Ein Block, der sich innerhalb eines Meters jenseits der neutralen Zone ereignet, wird als innerhalb der Tackle Box geregelt. „Direkt von vorn“ ist, mit einer Uhr verglichen, definiert als die Ziffernblattregion zwischen 10 Uhr und 2 Uhr vor dem Bereich, auf den die Konzentration des geblockten Spielers gerichtet ist.
3. Alle anderen Team A-Spieler dürfen nicht unter der Gürtellinie blocken.

b) *Team B vor einem Team Ballbesitzwechsel:*

1. Spieler, die sich innerhalb eines Meters an der Scrimmage Line innerhalb der Tackle Box aufgestellt haben, dürfen bei ihrem ersten Angriff an der Scrimmage Line innerhalb der Tackle Box unter der Gürtellinie blocken.
2. alle anderen Team B-Spieler dürfen, außer gegen einen Runner, nicht unter der Gürtellinie blocken.

c) *Kicks*

Während eines Downs, in dem ein Free- oder ein Scrimmage Kick durchgeführt wird, ist Blocken unter der Gürtellinie, ausgenommen gegen den Ballträger, für jeden Spieler verboten.

d) *Nach dem Team Ballbesitzwechsel*

Nach jedem Team Ballbesitzwechsel ist Blocken unter der Gürtellinie, ausgenommen gegen den Ballträger, für jeden Spieler verboten.

e) Kein Spieler darf gegen Regel 9.1.5 (Clipping) verstoßen.

Artikel 9.1.7 Nachspringen, Aktionen im Aus

- a) Nachspringen, Fallenlassen auf oder das Werfen des eigenen Körpers gegen einen Gegner ist verboten, nachdem der Ball dead wurde (A.R. 9.1.7.I).
- b) Kein Gegner darf einen Runner blocken oder tackeln, wenn sich dieser eindeutig im Aus befindet oder ihn zu Boden werfen, wenn der Ball dead wurde.
- c) Es ist illegal für jeden Spieler, der sich deutlich im Aus befindet, einen

Gegner zu blocken, der sich ebenfalls im Aus befindet. Der Punkt des Fouls befindet sich dort, wo der Blocker die Seitenlinie ins Aus überquerte.

Artikel 9.1.8 Helm und Helmgitter-Fouls

- a) Kein Spieler darf den Helm eines Gegners (inklusive Helmgitter), dessen Gesicht oder dessen Hals mit Hand (Händen) oder Arm(en) fortwährend berühren (**Ausnahme:** durch oder gegen den Runner) [S26].
- b) Kein Spieler darf das Helmgitter, den Kinnriemen oder in eine andere Helmöffnung eines Gegners greifen und diese dann verdrehen oder daran ziehen. Es ist kein Foul, wenn das Helmgitter, der Kinnriemen oder die Helmöffnung nur ergriffen, anschließend aber nicht verdreht oder daran gezogen wird. Im Zweifel ist es ein Foul.

Artikel 9.1.9 Roughing gegen den Passer

a) *Roughing the passer*

Kein Defense Spieler darf einen Passer unnötig hart angreifen, wenn es offensichtlich ist, dass der Pass bereits geworfen wurde. Die nachfolgenden Aktionen sind illegal, die Aufzählung ist aber nicht auf diese beschränkt:

1. Targeting Fouls gemäß Regeln 9.1.3 und 9.1.4.
2. Forcible Contact gegen den Kopf- oder den Halsbereich, der nicht die Voraussetzungen der Regel 9.1.4 erfüllt (auch Verweis auf Regel 9.1.2).
3. Forcible Contact, nachdem der Ball die Hand des Passers verlassen hat (**Ausnahme:** Ein Defense Spieler, der von einem oder mehreren Team A-Spieler(n) mit solcher Wucht geblockt wird, dass er keine Möglichkeit hat, den Kontakt mit dem Passer zu vermeiden. Allerdings befreit dies den Defense Spieler nicht von der Verantwortlichkeit für die in der Regel 9 beschriebenen persönlichen Fouls).
4. Forcible Contact durch das zu-Boden-Werfen des Passers, insbesondere wenn der Verteidiger anschließend auf dem Passer landet, um ihn auf diese Art zu beeindrucken.
5. Jede Aktion, die ein persönliches Foul gemäß Regel 9 darstellt.
Beachte: Die oben aufgeführten Aktionen 1, 2 und 4 gelten auch für einen Kontakt gegen einen Offense-Spieler in einer Wurfhaltung.

b) *Tiefe Kontakte gegen den (potentiellen) Passer*

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.

Ausnahmen:

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, ohne Forcible Contact mit dem Kopf oder der Schulter herbeizuführen.
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.

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.II und 9.1.9.III).

Artikel 9.1.10 Chop Block

Chop Blocks sind verboten (Regel 2.3.3) (A.R. 9.1.10.I bis 9.1.10.V).

Artikel 9.1.11 Erhöhen (Leverage) und Überspringen (Leaping)

- a) Kein Defense Spieler darf bei dem Versuch, einen Vorteil zu erlangen, auf einen Gegner treten, springen oder stehen.
- b) Es ist ein Foul, wenn sich ein Defense Spieler vorwärtsbewegt in der Absicht, einen Kick oder einen womöglichen Kick zu einem Fieldgoal oder einen Try zu blocken, dabei mit seinen Füßen den Boden verlässt und in die Fläche direkt oberhalb des Körperrahmens eines Gegners eindringt. Es ist kein Foul, wenn sich der Spieler beim Snap ursprünglich innerhalb eines Meters von der neutralen Zone aufgestellt hatte.
- c) Es ist ein Foul, wenn ein Defense Spieler, der sich innerhalb der Tackle Box befindet, in der Absicht, einen Punt oder einen womöglichen Punt zu blocken, mit seinen Füßen den Boden verlässt und in die Fläche direkt oberhalb des Körperrahmens eines Gegners eindringt.
 1. Es ist kein Foul, wenn der Spieler bei dem Versuch, den Kick zu

- blocken, gerade hochspringt, ohne zu versuchen, einen Gegner zu überspringen.
- 2. Es ist kein Foul, wenn der Spieler versucht, durch oder über die Lücke zwischen zwei Gegenspielern zu springen.
- d) Kein Defense Spieler darf bei dem Versuch, einen Kick oder einen w-möglichen Kick zu blocken, zu schlagen oder zu fangen:
 - 1. auf einen Mitspieler treten, stehen oder springen.
 - 2. sich mit seiner Hand (seinen Händen) auf einen Mitspieler stützen.
 - 3. von einem Mitspieler hochgehoben, erhöht, vorangetrieben oder gedrückt werden.

Strafe (a-d): 15 Meter, Previous Spot und automatisch First Down [S38].

- e) Kein Spieler darf sich vor dem Snap mit seinen Füßen auf den Rücken oder die Schultern eines Mitspielers stellen.

Strafe: Dead Ball Foul, 15 Meter vom Succeeding Spot. Automatisch First Down für Team B Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S27].

Artikel 9.1.12 Kontakt gegen einen Gegner, der nicht am Spielgeschehen teilnimmt

- a) Kein Spieler darf einen Receiver tackeln oder umreißen, wenn ein Vorwärtspass für diesen offensichtlich unerreichbar ist. Das ist ein persönliches Foul und keine Passbehinderung.
- b) Bevor oder nachdem der Ball dead wurde, darf sich kein Spieler mit seinem Körper gegen einen Gegner werfen oder in ihn hineinlaufen, wenn dieser offensichtlich nicht mehr am Spielgeschehen teilnimmt.

Artikel 9.1.13 Hurdling

Hurdling ist verboten (***Ausnahme:*** Der Ballträger darf einen Gegner überspringen).

Artikel 9.1.14 Kontakt gegen den Snapper

Befindet sich ein Team in einer Scrimmage Kick Formation und der Snapper befindet sich nicht am Ende der Scrimmage Line, darf ein Defense Spieler keinen Kontakt mit dem Snapper herstellen, bis eine Sekunde nach dem Snap vergangen ist (A.R. 9.1.14.I bis 9.1.14.III).

Artikel 9.1.15 Horse Collar Tackle

Allen Spielern ist es verboten, die Innenseite des Rücken- oder Seitenteils des Schulterschutzes oder des Trikots oder den Bereich des Namensschildes zu ergreifen und den Ballträger abrupt nach unten zu ziehen. Das gilt auch für den Ballträger, inklusive eines möglichen Passers, der sich innerhalb der Tackle Box befindet.

Artikel 9.1.16 „Roughing“ oder „Running into“ Kicker oder Holder

- a) Wenn es offensichtlich ist, dass ein Scrimmage Kick durchgeführt werden soll, darf kein Gegner in einen Kicker oder den Holder eines Place Kicks hineinlaufen (Running into) oder diese mit Forcible Contact (Roughing) angreifen (A.R. 9.1.16.I, 9.1.16.III und 9.1.16.VI).
1. Roughing ist ein persönliches Live Ball Foul, das den Kicker oder Holder gefährdet.
 2. Running into Kicker oder Holder ist ein Live Ball Foul, das sich ereignet, wenn der Kicker oder der Holder von ihren Kick- bzw. Ballhalte-Positionen verdrängt wurden, das Foul aber kein Roughing ist (A.R. 9.1.16.II).
 3. Geringfügiger Kontakt mit dem Kicker oder dem Holder ist kein Foul.
 4. Der Schutz des Kickers durch diese Regel endet
 - a. wenn er eine angemessene Zeit hatte, seine Balance wieder zu erlangen (A.R. 9.1.16.IV) oder
 - b. sobald er den Ball außerhalb der Tackle Box besitzt oder aus der Tackle Box (Regel 2.34.1) herausgetragen hat, bevor er den Ball kickt oder
 - c. wenn er aus einer Scrimmage Kick Formation den Ball mehr als fünf Meter hinter der anfänglichen Position beim Snap trägt oder besitzt.
 5. Wenn sich der Kontakt eines Defense Spielers mit dem Kicker oder Holder durch einen gegnerischen Block (legal oder illegal) ereignet, der durch ein Mitglied des Kicking Teams gegen einen Kicker oder Holder geblockt wird, liegt kein Foul für Running into oder Roughing gegen den Kicker oder den Holder vor.
 6. Ein Spieler, der den Kick berührt hat und einen Kontakt gegen den Kicker oder den Holder herstellt, begeht kein Foul.
 7. Ein Spieler, ausgenommen der, der einen Scrimmage Kick abblockt, begeht ein Foul, wenn er in einen Kicker oder Holder hineinläuft oder diesen übermäßig hart angreift.

8. Im Zweifel, ob es sich um ein Running into- oder ein Roughing-Foul handelt, ist es Roughing.

Strafe: Roughing oder jedes andere persönliche Foul gegen den Kicker, während dieser den Kick durchführt oder der Ball gekickt wurde oder Roughing gegen den Holder: 15 Meter vom Previous Spot und automatisch First Down, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S38 und S30]. Running into Kicker oder Holder: 5 Meter vom Previous Spot [S30].

- 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 Previous Spot oder, wenn ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert hat, von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört [S27].
- c) Der Kicker eines Free Kicks darf nicht geblockt werden, bis er sich 5 Meter jenseits seiner Restraining Line befindet oder der Kick einen Spieler, einen Schiedsrichter oder den Boden berührt hat.
Strafe: 15 Meter vom Previous Spot [S40].

Artikel 9.1.17 Weiterführende Spielteilnahme ohne Helm

Ein Spieler, der seinen Helm vollständig verloren hat, darf sich, außer an der unmittelbar mit dem Helmverlust verbundenen Aktion, während dieses Downs nicht am weiteren Spielgeschehen beteiligen, egal, ob er seinen Helm wieder aufsetzt oder nicht (A.R. 9.1.17.I).

Artikel 9.1.18 Blind Side Block

Kein Spieler darf einen Blind Side Block in Form eines Forcible Contact gegen einen Gegner ausführen (**Ausnahmen:** 1. Gegen einen Runner; 2. gegen einen Receiver, der versucht, einen Ball zu fangen). Zur Beachtung: Wenn die Aktion zusätzlich alle Elemente eines Targetings nach den Regeln 9.1.3 oder 9.1.4 beinhaltet, ist es ein Blind Side Block mit Targeting und die Strafe wird nach Regel 9.1.3 oder 9.1.4 durchgeführt (A.R. 9.1.18.I).

Abschnitt 9.2 Unsportliches Verhalten Fouls

Artikel 9.2.1 Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten oder andere Tätigkeiten, die geeignet sind, die ordnungsgemäße Spieldurchführung seitens der Spieler, Ersatzspieler, Coaches, berechtigter Personen oder anderer Personen, die den Regeln unterliegen,

zu behindern, sind vor und während des Spieles oder zwischen den Spielperioden verboten. Regelverstöße für diese Aktionen durch Spieler werden entweder als Live Ball Foul oder als Dead Ball Foul geahndet, je nachdem, wann sie sich ereignen (A.R. 9.2.1.I bis 9.2.1.X).

a) Spezielle verbotene Tätigkeiten oder Verhalten beinhalten:

1. Spieler, Ersatzspieler, Coaches oder andere Personen, die den Regeln unterliegen, dürfen weder beleidigende, drohende oder obszöne Bemerkungen oder Gesten benutzen, noch sich an Aktionen beteiligen, die ein feindliches Verhalten anderer provozieren könnten. Sie dürfen sich gegenüber einem Gegner oder einem Schiedsrichter nicht so verhalten, dass dem Image des Football-Spieles geschadet wird. Dieses Verhalten beinhaltet folgende Tätigkeiten, ist aber nicht auf diese beschränkt:
 - a. mit Fingern, Händen, Armen oder dem Ball auf einen Gegner zeigen oder das „Durchschneiden einer Kehle“.
 - b. Verbales Verspotten, Reizen oder Beleidigen eines Gegners.
 - c. Einen Gegner oder Zuschauer auf andere Weise zu provozieren, wie zum Beispiel durch **Simulieren vom Abfeuern oder Schwenken einer Waffe** oder das Halten einer Hand vor einem Ohr, um Anerkennung zu erhalten.
 - d. Jede verzögerte, übertriebene oder einstudierte Aktion durch einen oder mehrere Spieler, die versuchen, die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.
 - e. Das offensichtliche Verlängern der Schritte beim Annähern an die gegnerische Endzone oder das Springen in die Endzone, wenn der Ballträger vollkommen unbedrängt ist.
 - f. Das übertriebene Schlagen oder Trommeln auf die eigene Brust über einem liegenden oder knienden Gegner.
 - g. Auf die Tribüne laufen und mit Zuschauern agieren sowie provozierender Hüftschwung oder provozierende Verbeugung nach einer guten Aktion.
 - h. Absichtliches Abnehmen des Helmes, während der Ball live ist.
 - i. Dead Ball Kontaktfouls wie Wegdrücken, Stoßen, Schlagen etc., die sich deutlich nachdem der Ball für dead erklärt wurde ereignen und nicht Teil des Spielgeschehens sind (A.R. 9.2.1.X).
 - j. Nachdem der Ball dead wurde: Forcible Contact gegen einen auf anderen Spielern liegenden Gegner durch Wegziehen oder Wegstoßen (A.R. 9.2.1.XI).

Strafe: Unsportliches Verhalten. Live Ball Foul durch Spie-

ler: 15 Meter [S27]. Live Ball Fouls von Nichtspielern und alle Dead Ball Fouls: 15 Meter [S7 und S27] vom Succeeding Spot. Automatisch First Down für Fouls durch Team B, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht. Verursacher schwerer Fouls, egal ob Spieler oder Ersatzspieler, müssen disqualifiziert werden [S47].

Für Team A-Fouls während eines Free- oder Scrimmage Kick-Spieles: Die Strafe kann vom Previous Spot oder, wenn ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert, je nach Wahl von Team B, von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, durchgeführt werden (Fieldgoal-Spiele ausgenommen) (Regeln 6.1.8 und 6.3.13).

Für unsportliche Verhalten Fouls durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles (Regel 7.3.12 und 10.2.2.e): Strafdurchführung vom Ende des letzten Laufes, wenn dieser jenseits der neutralen Zone endet und sich kein Team Ballbesitzwechsel während des Downs ereignet hat. Ist der Pass unvollständig oder wird der Pass abgefangen oder es ereignet sich ein Team Ballbesitzwechsel während des Downs, wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt.

2. Nachdem Punkte erzielt wurden oder nach einem anderen Down muss der ballbesitzende Spieler den Ball unverzüglich zu einem Schiedsrichter bringen oder ihn in der Nähe des Dead Ball Spots liegen lassen. Das verbietet:

- a. das Wegtreten, Wegwerfen, Spinning (kreiselnder Ball auf dem Boden) oder Wegnehmen des Balles (inklusive aus dem Feld) über eine Distanz, die es erforderlich macht, dass ein Schiedsrichter den Ball zurückholen muss.
- b. das „Spiken“ (in den Boden rammen) des Balles (**Ausnahme:** Ein Vorwärtspass, um Zeit einzusparen (Regel 7.3.2.f)).
- c. das Hoch-in-die-Luft-werfen des Balles.
- d. jedes andere unsportliche Verhalten oder Tätigkeiten, die das Spiel verzögern.

Strafe: Unsportliches Verhalten. Dead Ball Foul. 15 Meter vom Succeeding Spot [S7 und S27]. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

- b) andere verbotene Tätigkeiten beinhalten:

1. Während des Spieles dürfen sich Coaches, Ersatzspieler und berechtigt in der Teamzone befindliche Personen nicht ohne Erlaub-

nis des Referees auf dem Spielfeld oder außerhalb der 20-Meterlinien aufhalten, um gegen eine Entscheidung der Schiedsrichter zu protestieren oder um mit Spielern und Schiedsrichtern zu kommunizieren (**Ausnahmen:** Regeln 1.2.4.f, 3.3.4.d, 3.3.9.b und 3.5.1).

2. Keine disqualifizierte Person darf sich in unmittelbarer Umgebung des Platzes aufhalten (Regel 9.2.6).
3. Personen, die den Regeln unterliegen, ausgenommen Spieler, Schiedsrichter oder berechtigte Ersatzspieler dürfen während jeder Spielperiode das Spielfeld oder die Endzonen nicht ohne Erlaubnis des Referees betreten. Ist ein Spieler verletzt, können Betreuer auf das Feld kommen, um dem Spieler zu helfen, müssen aber die Erlaubnis eines Schiedsrichters abwarten.
4. Kein Ersatzspieler darf das Spielfeld oder die Endzone mit einer anderen Absicht als dem Ersetzen eines anderen Spielers oder dem Ausgleichen einer Unterzahl betreten. Dies gilt auch für Jubelfeiern nach einem Down (A.R. 9.2.1.I).
5. Personen, die den Regeln unterliegen, einschließlich Musikkapellen und Audio-/Video-/Beleuchtungs-Bedienpersonal, dürfen keinen Lärm verursachen, der es einem Team unmöglich macht, seine Signale zu hören (Regel 1.1.6).

Strafe (1-4): Unsportliches Verhalten. 15 Meter [S7 und S27] vom Succeeding Spot, wird als Dead Ball Foul geahndet. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht. Spieler oder Ersatzspieler als Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

Strafe (5): Unsportliches Verhalten. Der Referee darf jede Maßnahme ergreifen, die er für angemessen hält. Dazu gehört auch die Wiederholung des Down inklusive einer 15-Meter-Strafe, die Anerkennung von Punkten, die Unterbrechung oder der Abbruch eines Spiels [S27].

Artikel 9.2.2 Unfaire Taktiken

- a) Kein Spieler darf den Ball in oder unter seiner Kleidung oder Ausrüstung verbergen oder ihn gegen einen anderen Gegenstand austauschen.
- b) Es darf kein vorgetäushtes Auswechseln oder Ersetzen eines Spielers vorgenommen werden, um die Gegner zu täuschen. Es darf keine Taktik angewandt werden, die im Zusammenhang mit Ersatzspielern oder der Auswechselprozedur steht, um die Gegner zu verwirren (Regel 3.5.2.e) (A.R. 9.2.2.I bis 9.2.2.VI). Das beinhaltet jede Taktik mit und ohne Auswechslung.

- c) Es darf kein Gegenstand benutzt werden, um einen Gegner zu verwirren (Regel 1.4.2.d).

Strafe (a-c): Unsportliches Verhalten durch das Team. Live Ball Foul. 15 Meter vom Previous Spot [S27]. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden [S47].

- d) Kein Spieler darf abnehmbare Schuhstollen oder Stollen tragen, die länger als 13 mm sind (Regeln 1.4.7.d und 1.4.7.e).

Strafe (d): 15 Meter, Disqualifikation [S27 und S47]. Wird als Dead Ball Foul vom Succeeding Spot durchgeführt. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht.

Artikel 9.2.3 Unfaire Aktionen

Die folgenden Aktionen sind unfair:

- Ein Team weigert sich, innerhalb von zwei Minuten weiter zu spielen, nachdem der Referee es zum Spielen aufgefordert hat.
- Ein Team begeht wiederholt Fouls, die nur mit der Halbierung der Distanz zur Endzone geahndet werden können.
- Während des Spieles ereignet sich eine offensichtlich unfaire Aktion, die nicht speziell in den Regeln aufgeführt ist. Das schließt Ersatzspieler, Coaches oder andere den Regeln unterliegende Personen, ausgenommen Spieler oder Schiedsrichter, ein, die in irgendeiner Weise einen freien Ball oder einen Spieler behindern, während der Ball im Spiel ist. (A.R. 4.2.1.II, 9.2.3.I und 9.2.3.IV)

Strafe: Unsportliches Verhalten. Der Referee darf jede Strafe verhängen, die er für angemessen hält. Dazu gehört auch die Wiederholung des Downs inklusive einer 15-Meterstrafe, die Anerkennung von Punkten, die Unterbrechung oder der Abbruch eines Spieles [S27].

Artikel 9.2.4 Kontakt mit einem Schiedsrichter

Während des Spieles dürfen Personen, die den Regeln unterliegen (Regel 1.1.6), keinen Schiedsrichter absichtlich in grober Weise berühren.

Strafe: Unsportliches Verhalten. Wird als Dead Ball Foul durchgeführt. 15 Meter vom Succeeding Spot und automatische Disqualifikation. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S7, S27 und S47].

Artikel 9.2.5 Behinderung der Spieldurchführung

Während sich der Ball im Spiel befindet und bei den weiterführenden Aktionen, nachdem der Ball für dead erklärt wurde:

- a) Coaches, Ersatzspieler und berechnigte Personen in der Teamzone müssen sich hinter der Coaching Line aufhalten.

Strafe: Wird als Dead Ball Foul behandelt. Erster Regelverstoß: Warnung für eine Behinderung an der Seitenlinie. Keine Meterstrafe [S15]. Zweiter und dritter Regelverstoß: Spielverzögerung für Behinderung an der Seitenlinie, 5 Meter vom Succeeding Spot [S21 und S29]. Vierter und jeder nachfolgende Regelverstoß: unsportliches Verhalten durch das Team für Behinderung an der Seitenlinie, 15 Meter vom Succeeding Spot. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit dies nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S27].

- b) Physischer Kontakt mit einem Schiedsrichter ist ein Foul für unsportliches Verhalten durch das betreffende Team, es sei denn, der Verursacher kann eindeutig identifiziert werden (A.R. 9.2.5.I).

Strafe: Unsportliches Verhalten durch das Team, es sei denn, der Verursacher kann eindeutig identifiziert werden. Wird als Dead Ball Foul behandelt. 15 Meter vom Succeeding Spot. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S27].

Artikel 9.2.6 Disqualifizierte Spieler und Coaches

- a) Jeder Coach, Spieler oder jedes identifizierte Teammitglied in Ausrüstung, der zwei unsportliche Verhalten Fouls in einem Spiel begeht, wird disqualifiziert.
- b) Wird eine Person, die den Regeln unterliegt, disqualifiziert (2.27.12) muss diese den Platz innerhalb einer angemessenen Zeitspanne verlassen. Dazu gehört, dass sie sich an einer Stelle aufhalten muss, wo sie auf das Spielgeschehen keinen Einfluss nehmen kann und weder von den Spielbeteiligten noch von den Zuschauern gesehen bzw. gehört werden kann.
- c) Ein Head Coach, der disqualifiziert wurde, kann einen neuen Head Coach benennen.

Artikel 9.2.7 Tabakkonsum

In der Zeit vom Aufruf der Team Captains zum Coin Toss bis der Referee das Spiel für beendet erklärt, ist es Spielern, Teammitgliedern und anderem Personal (z. B. Coaches, Physiotherapeuten, Spieloffiziellen und Schiedsrichtern) auf dem Platz verboten, Tabakprodukte zu konsumieren. Nikotinhaltige (E-)Produkte sind Tabakerzeugnissen gleichzusetzen.

Strafe: Disqualifikation. Dead Ball Foul, 15 Meter vom Succeeding Spot [S27 und S47].

Abschnitt 9.3 Blocken, Benutzung von Händen oder Armen

Artikel 9.3.1 Wer darf blocken

Spieler jedes Teams dürfen gegnerische Spieler blocken, vorausgesetzt, es handelt sich nicht um Passbehinderung, die Behinderung beim Fangen eines Kicks oder ein persönliches Foul (**Ausnahme:** Regel 6.1.12 und 6.5.4).

Artikel 9.3.2 Behinderung für oder Helfen des Ballträgers oder Passers

- a) Der Ballträger oder der Passer darf seine Hände oder Arme benutzen, um einen Gegner abzuwehren oder wegzudrücken.
- b) Der Ballträger darf keinen Mitspieler ergreifen, und kein anderer Spieler seines Teams darf den Ballträger ergreifen, ziehen oder anheben, um ihm in seiner Vorwärtsbewegung zu helfen (A.R. 9.3.2.I).
- c) Mitspieler des Ballträgers dürfen andere Spieler durch Wegblocken für den Ballträger oder Passer behindern; sie dürfen sich dabei nicht durch Greifen, Umfassen oder Unterhaken miteinander verhaken, während sie einen Gegner berühren.

Strafe: 5 Meter [S44]

Artikel 9.3.3 Halten und Benutzen von Händen oder Armen: Offense

a) Benutzen von Händen

Ein Mitspieler eines Ballträgers oder Passers darf mit seinen Schultern, Händen, Außenseiten der Arme oder einem anderen Körperteil unter folgenden Voraussetzungen legal blocken:

1. Die Hand / Hände müssen:

- a. sich vor dem (den) Ellenbogen befinden.
 - b. sich innerhalb des Körperrahmens des Gegenspielers befinden (**Ausnahme:** wenn der Gegner dem Blocker den Rücken zuwendet)(A.R. 9.3.3.VI und 9.3.3.VII).
 - c. sich an oder unter der (den) Schulter(n) des Blockers und des Gegners befinden (**Ausnahme:** wenn der Gegner sich duckt, bückt oder wegdreht).
 - d. getrennt sein und dürfen nie verschränkt werden.
2. Die Hand / Hände muss (müssen) geöffnet sein und die Handfläche(n) soll(en) dem Körperrahmen des Gegners zugewandt oder geschlossen oder gewölbt sein, wobei die Handfläche(n) nicht dem Gegner zugewandt ist (sind) (A.R. 9.3.3.I bis 9.3.3.IV und 9.3.3.VI bis 9.3.3.VIII).
- b) *Halten*
Die Hand / Hände und der Arm / die Arme dürfen nicht benutzt werden, um einen Gegner zu ergreifen, zu ziehen, zu umfassen, festzuhaken, zu sperren oder zu umklammern oder ihn in sonstiger Weise illegal zu behindern.
- c) *Kicking Team*
Ein Spieler des Kicking Teams darf:
1. während eines Scrimmage Kick-Spieles seine Hand / Hände und / oder Arm / Arme benutzen, um einen Gegner abzuwehren, wenn dieser versucht, ihn zu blocken, wenn er sich jenseits der neutralen Zone befindet;
 2. während eines Free Kick-Spieles seine Hand / Hände und / oder Arm / Arme benutzen, um einen Gegner abzuwehren, der versucht, ihn zu blocken;
 3. während eines Scrimmage Kick- oder eines Free Kick-Spieles, bei dem er berechtigt ist, den Ball zu berühren, seine Hand / Hände und / oder Arm / Arme legal benutzen, um einen Gegner wegzudrücken, wenn er versucht, an einen freien Ball zu gelangen.
- d) *passendes Team:*
Ein berechtigter Spieler des passenden Teams darf legal seine Hand / Hände und / oder Arm / Arme benutzen, um einen Gegner abzuwehren oder wegzudrücken, wenn er versucht, an einen freien Ball zu gelangen, nachdem ein legaler Vorwärtsspass von irgendeinem Spieler oder einem Schiedsrichter berührt wurde (Regeln 7.3.5, 7.3.8, 7.3.9 und 7.3.11).

Strafe: 10 Meter. Strafen für Team A-Fouls hinter der neutralen Zone werden vom Previous Spot durchgeführt. Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet [S42].

Artikel 9.3.4 Halten und Benutzen von Händen oder Armen: Defense

- a) Defense Spieler dürfen die Hände und Arme benutzen, um Offense Spieler wegzudrücken, zu ziehen, zu ergreifen oder anzuheben:
 - 1. wenn sie versuchen, an einen Runner zu gelangen.
 - 2. wenn die Offense Spieler offensichtlich versuchen, sie zu blocken.
- b) Ein Defense Spieler darf bei dem Versuch, einen freien Ball zu erreichen, seine Hand / Hände oder Arm / Arme legal benutzen, um einen Spieler wegzudrücken oder zu blocken (Regel 9.1.5 Ausnahmen 3 und 4 und Regel 9.3.5 Ausnahmen 3 und 5):
 - 1. während eines Rückpasses, eines Fumbles oder eines Kicks, bei dem er berechtigt ist, den Ball zu berühren.
 - 2. während eines Vorwärtspasses, der die neutrale Zone überquert und von einem Spieler oder einem Schiedsrichter berührt wurde.
- c) Wenn kein Versuch gemacht wird, an den Ball oder einen Runner zu gelangen, unterliegen Defense Spieler den Beschränkungen der Regeln 9.3.3.a und 9.3.3.b.
- d) Defense Spieler dürfen die Hände und Arme nicht benutzen, um einen Gegner, ausgenommen einen Runner, zu tackeln, festzuhalten oder in sonstiger Weise illegal zu behindern.
- e) Defense Spieler dürfen einen berechtigten Pass-Receiver abwehren oder legal blocken, bis sich dieser auf derselben Meterlinie wie der Defense Spieler befindet oder bis der Gegner ihn nicht mehr blocken kann. Fortwährender Kontakt ist illegal (A.R. 9.3.4.I).

Strafe (c-e): 10 Meter plus automatisch First Down, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht [S42].

Artikel 9.3.5 Blocken in den Rücken

Ein Block in den Rücken ist illegal (außer gegen den Runner) (A.R. 9.3.3.I, 9.3.3.VII und 9.3.3.IX und 10.2.2.XII).

Ausnahmen:

- 1. Offense Spieler, die sich beim Snap an der Scrimmage Line innerhalb der Blockzone (Regel 2.3.6) befinden, dürfen in der Blockzone legal in den Rücken blocken, abhängig von den folgenden Beschränkungen:
 - a) Ein Spieler an der Scrimmage Line innerhalb der Blockzone darf diese nicht verlassen und wieder zurückkehren, um legal in den Rücken zu blocken.
 - b) Die Blockzone existiert solange, bis der Ball die Zone erstmals verlässt (Regel 2.3.6).

2. Wenn ein Spieler seinen Rücken einem möglichen Blocker zudreht, nachdem dieser seine Blockabsicht durch seine Richtung oder seine Bewegung angezeigt hat.
3. Wenn ein Spieler versucht, einen Runner zu erreichen oder legal versucht, einen Fumble, einen Rückpass, einen Kick oder einen berührten Vorwärtspass zu fangen oder zu recovern, darf er einen Gegner in dessen Rücken über der Gürtellinie wegdrücken (Regel 9.1.5 Ausnahme 3).
4. Wenn ein Gegner dem Blocker seinen Rücken wie unter Regel 9.3.3.a.1.b zudreht.
5. Wenn ein berechtigter Spieler hinter der neutralen Zone einen Gegner im Rücken über der Gürtellinie wegdrückt, um an einen Vorwärtspass zu gelangen (Regel 9.1.5 Ausnahme 4).

Strafe: 10 Meter. Strafen für Team A-Fouls hinter der neutralen Zone werden vom Previous Spot durchgeführt. Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet [S43].

Abschnitt 9.4 Schlagen oder Kicken

Artikel 9.4.1 Schlagen eines freien Balles

- a) Während sich ein Pass im Flug befindet, dürfen nur Spieler, die berechtigt sind, den Ball zu berühren, diesen in jede Richtung schlagen (**Ausnahme:** Regel 9.4.2).
- b) Jeder Spieler darf im Spielfeld oder in einer Endzone einen Scrimmage Kick abblocken.
- c) Kein Spieler darf andere freie Bälle im Spielfeld nach vorn schlagen. Kein Spieler darf andere freie Bälle in irgendeine Richtung schlagen, wenn sich der Ball in einer Endzone befindet (Regel 2.2.3.a) (**Ausnahme:** Regel 6.3.11) (A.R. 6.3.11.I, 9.4.1.I bis 9.4.1.X, und A.R. 10.2.2.II).

Strafe: 10 Meter und Downverlust für Team A-Fouls, soweit der Downverlust nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht [S9 und S31] (Ausnahme: kein Downverlust, wenn sich das Foul ereignet, während sich ein legaler Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone befindet).

Artikel 9.4.2 Schlagen eines fliegenden Rückpasses

Bei einem Rückpass darf der fliegende Ball nicht von einem Spieler des passenden Teams nach vorne geschlagen werden.

Strafe: 10 Meter [S31]

Artikel 9.4.3 Schlagen eines Balles in Besitz

Ein Ball, der sich im Besitz eines Spielers befindet, darf von einem Spieler desselben Teams nicht nach vorne geschlagen werden.

Strafe: 10 Meter [S31]

Artikel 9.4.4 Illegales Kicken des Balles

Kein Spieler darf einen freien Ball, einen Vorwärtspass oder einen Ball, der von einem Gegner zu einem Place Kick gehalten wird, kicken. Diese illegalen Aktionen ändern nicht den Status eines freien Balles bzw. eines Vorwärtspasses, aber wenn der Spieler, der einen Ball für einen Place Kick hält, den Ballbesitz während eines Scrimmage Downs verliert, ist das ein Fumble und der Ball ist frei. Ereignet sich das beim Free Kick, bleibt der Ball dead (A.R. 8.7.2.IV und A.R. 10.2.2.XI).

Strafe: 10 Meter und Downverlust für Team A-Fouls, soweit der Downverlust nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht [S9 und S31] (Ausnahme: kein Downverlust, wenn sich das Foul ereignet, während sich ein legaler Scrimmage Kick jenseits der neutralen Zone befindet).

Abschnitt 9.5 Schlägerei

Artikel 9.5.1 Vor, während und nach dem Spiel

Personen, die den Regeln unterliegen, dürfen sich weder auf noch außerhalb des Feldes vor dem Spiel, während jeder Halbzeit, während der Halbzeitpause und nach dem Spiel an einer Schlägerei beteiligen (Regel 2.32.1).

Strafe: 15 Meter vom Basic Spot oder vom Succeeding Spot, automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit der First Down nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht, und Disqualifikation [S7, S27, S38 und S47]. Für Verstöße nach dem Spiel wird keine formelle Strafe durch die Schiedsrichter durchgeführt. Der Referee führt entsprechende Verstöße nach dem Spiel im Spielbericht auf.

Regel 10

Durchführung von Strafen

Abschnitt 10.1 Vervollständigung der Strafen

Artikel 10.1.1 Wie und wann vollständig

- a) Eine Strafe ist vollständig, wenn sie angenommen, abgelehnt oder gemäß den Regeln aufgehoben wird oder wenn dem Referee die Wahl offensichtlich ist.
- b) Jede Strafe kann abgelehnt werden, aber ein disqualifizierter Spieler muss das Spiel verlassen, egal, ob die Strafe angenommen oder abgelehnt wird (Regel 2.27.12).
- c) Wurde ein Foul begangen, muss die Strafe vervollständigt werden, bevor der Ball für den nachfolgenden Down freigegeben wird.
- d) Strafen, die im Konflikt mit anderen Regeln stehen, dürfen nicht durchgeführt werden.

Artikel 10.1.2 Mit dem Snap

Ein Foul, das sich gleichzeitig mit dem Snap oder einem Free Kick ereignet, wird geregelt, als wäre es während dieses Downs geschehen (**Ausnahme:** Regel 3.5.2.e).

Artikel 10.1.3 Live Ball Fouls durch dasselbe Team

Werden dem Referee zwei oder mehrere Live Ball Fouls durch dasselbe Team gemeldet, kann das gefoulte Team nur eine dieser Strafen auswählen. Jeder Spieler, der ein Foul verursacht, dessen Strafe eine Disqualifikation beinhaltet, muss das Spiel verlassen.

Artikel 10.1.4 Aufhebende Fouls

Werden dem Referee Live Ball Fouls beider Teams mitgeteilt, heben sich die Fouls auf und der Down wird wiederholt (A.R. 10.1.4.I und 10.1.4.VII). Jeder Spieler, der ein Foul verursacht, dessen Strafe die Disqualifizierung vorschreibt, muss das Spiel verlassen.

Ausnahmen:

1. Wenn der Team Ballbesitz während eines Downs wechselt und das Team, das zuletzt Ballbesitz erlangt hat, nicht gefoult hat, bevor es zuletzt in Ball-

- besitz kam, kann dieses Team aufhebende Fouls ablehnen und dadurch, nach Vervollständigung der Strafe ihres Regelverstoßes, den Ball behalten (A.R. 10.1.4.II bis 10.1.4.VII).
2. Wenn alle Team B-Fouls, die sich vor einem Team-Ballbesitzwechsel ereignen nach dem Postscrimmage Kick Enforcement Prinzip durchgeführt werden sollen, kann Team B aufhebende Fouls ablehnen und Postscrimmage Kick Durchführung akzeptieren.
 3. Regel 8.3.4.c und 3.1.3.g (während eines Try oder während Extraperioden, nachdem Team B Ballbesitz erlangt hat).

Artikel 10.1.5 Dead Ball Fouls

Strafen für Dead Ball Fouls, die sich vor einem Team-Ballbesitzwechsel ereignen, werden gesondert und in der Reihenfolge ihres Geschehens durchgeführt (A.R. 10.1.5.I bis 10.1.5.III) (**Ausnahme:** Wenn unsportliche Verhalten Dead Ball Fouls oder persönliche Dead Ball Fouls von beiden Teams dem Referee gemeldet werden und keine dieser Strafen vervollständigt wurde, gleichen sich die Fouls aus, die Nummer oder der Typ des Downs, der festgesetzt wurde, bevor die Fouls sich ereigneten, bleiben unberührt. Jeder disqualifizierte Spieler muss das Spiel verlassen (Regeln 5.2.6 und 10.2.2.a)).

Artikel 10.1.6 Live Ball Fouls – Dead Ball Fouls

- a) Live Ball Fouls heben keine Dead Ball Fouls auf.
- b) Wenn einem Live Ball Foul durch ein Team ein oder mehrere Dead Ball Fouls (inklusive Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden) des Gegners oder desselben Teams folgen, sind die Strafen einzeln und in der Reihenfolge ihres Geschehens zu ahnden (A.R. 10.1.6.I bis 10.1.6.VI).

Artikel 10.1.7 Fouls während Pausen

Strafen für Fouls, die sich zwischen dem Ende der vierten Spielperiode und dem Beginn einer Extraperiode, zwischen den Ballbesitzserien während einer Extraperiode und zwischen den Extraperioden ereignen, werden vom Punkt, an dem die nächste Ballbesitz-Serie begonnen wird, durchgeführt (**Ausnahme:** Regel 10.2.5) (A.R. 10.2.5.I bis 10.2.5.XII).

Abschnitt 10.2 Durchführung der Strafen

Artikel 10.2.1 Enforcement Spots

- a) Für viele Fouls ist der Enforcement Spot in der Strafandrohung festgelegt. Wenn der Enforcement Spot in der Strafandrohung nicht festgelegt ist, wird der Enforcement Spot durch das Drei-und-Eins-Prinzip festgestellt (Regeln 2.33.1 und 10.2.2.c).
- b) Mögliche Enforcement Spot sind: der Previous Spot, der Spot of Foul, der Succeeding Spot, der Punkt, an dem der Lauf endet und, nur für Scrimmage Kicks, der Postscrimmage Kick Spot.

Artikel 10.2.2 Feststellung des Enforcement Spots und des Basic Spots

- a) **Dead Ball Fouls:** Der Enforcement Spot für ein Foul, das begangen wurde, wenn der Ball dead ist, ist der Succeeding Spot.
- b) **Fouls des offensiven Teams hinter der neutralen Zone:** Für die nachfolgend aufgeführten Fouls durch das offensive Team hinter der neutralen Zone wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt: illegales Benutzen der Hände, Halten, illegale Blocks, persönliche Fouls und unsportliches Verhalten (**Ausnahme:** Wenn sich das Foul in Team A's Endzone ereignet, ist die Strafe ein Safety.). Jedoch müssen auch die Regeln bezüglich Team A-Fouls während Scrimmage Kick-Spielen (Regel 6.3.13) beachtet werden.
- c) Das Drei-und-Eins-Prinzip (Regel 2.33.1) ist wie folgt definiert:
 - 1. Wenn das ballbesitzende Team ein Foul hinter dem Basic Spot verursacht, wird die Strafe vom Spot of Foul durchgeführt.
 - 2. Wenn das ballbesitzende Team ein Foul jenseits des Basic Spots verursacht, wird die Strafe vom Basic Spot durchgeführt.
 - 3. Wenn das nicht ballbesitzende Team ein Foul entweder hinter oder jenseits des Basic Spots verursacht, wird die Strafe vom Basic Spot durchgeführt.
- d) Nachfolgend werden die Basic Spots für die verschiedenen Spielkategorien aufgeführt:
 - 1. Laufspiele
 - a. Previous Spot, wenn der mit dem Foul verbundene Lauf hinter der neutralen Zone endet.
 - b. Ende des mit dem Foul verbundenen Laufes, wenn der mit dem Foul verbundene Lauf jenseits der neutralen Zone endet.
 - c. Ende des mit dem Foul verbundenen Laufes bei Laufspielen, die keine neutrale Zone haben.

2. Laufspiele, außer bei einem Try, bei denen der Lauf nach einem Wechsel des Team Ballbesitzes in der Endzone endet
 - a. Succeeding Spot, wenn sich – nach dem Wechsel eines Team Ballbesitzes in der Endzone – ein Foul ereignet und das Ergebnis des Downs ein Touchback ist.
 - b. Goalline, wenn sich – nach dem Wechsel eines Team Ballbesitzes im Spielfeld – ein Foul ereignet und der mit dem Foul verbundene Lauf in der Endzone endet (**Ausnahme:** Regel 8.5.1.a Ausnahmen).
 - c. Goalline, wenn sich – nach dem Wechsel eines Team Ballbesitzes in der Endzone – ein Foul ereignet, der mit dem Foul verbundene Lauf in der Endzone endet und das Ergebnis des Downs kein Touchback ist.
3. Pass-Spiele
Previous Spot bei legalen Vorwärtspass-Spielen
4. Kick-Spiele
 - a. Previous Spot bei legalen Kick-Spielen, es sei denn, das Foul wird nach den Postscrimmage Kick Regeln geregelt.
 - b. Postscrimmage Kick Spot, wenn das Foul nach den Postscrimmage Kick Regeln geregelt wird.
- e) Für Team B-Fouls während eines legalen Vorwärtspass-Spieles. Strafen für persönliche Fouls und unsportliche Verhalten Fouls durch Team B werden vom Ende des letzten Laufes geahndet, wenn der Lauf jenseits der neutralen Zone endet und sich während des Downs kein Team Ballbesitzwechsel ereignet hat (Regel 7.3.12) (A.R. 7.3.12.I, 7.3.12.II und 9.1.2.III).

Artikel 10.2.3 Postscrimmage Kick Enforcement

- a) Gemäß den Postscrimmage Kick Enforcement Regeln werden Team B-Fouls, die die unter Regel 10.2.3.b aufgeführten Bedingungen erfüllen, behandelt, als wäre Team B zum Zeitpunkt, als das Foul verursacht wurde, in Ballbesitz gewesen, obwohl der Team Ballbesitz gemäß Regel 2.4.1.b.3 nicht gewechselt hat.
- b) Postscrimmage Kick Enforcement trifft nur auf Team B-Fouls während eines Scrimmage Kicks und nur unter den nachfolgend aufgeführten Bedingungen zu:
 1. Der Kick wird nicht während eines Try, eines erfolgreichen Field-goals oder in einer Extraperiode durchgeführt (A.R. 10.2.3.IV).
 2. Der Ball überquert die neutrale Zone.
 3. Das Foul ereignet sich, bevor der Kick endet (A.R. 10.2.3.I, 10.2.3.II und 10.2.3.V).

4. Team B wird als nächstes den Ball ins Spiel bringen.
Wenn diese Bedingungen alle zutreffen, wird die Strafe nach dem Drei-und-Eins-Prinzip durchgeführt. Team B wird als das Team in Ballbesitz betrachtet mit dem Postscrimmage Kick Spot als Basic Spot (Regel 10.2.2.c). Siehe Regel 2.25.11 für den Postscrimmage Kick Spot (A.R. 10.2.3.I bis 10.2.3.VII).

Artikel 10.2.4 Fouls durch Team A während Kicks

Strafen für alle Fouls durch das Kicking Team, außer Behinderung beim Fangen eines Kicks (Regel 6.4), während eines Free Kick-Spieles oder eines Scrimmage Kick-Spieles, bei dem der Kick die neutrale Zone überquert (außer Fieldgoalversuche), werden gemäß der Regeln entweder vom Previous Spot als Basic Spot (**Ausnahme:** die Strafoption für ein Foul in Team A's Endzone ist ein Safety) mit der Wiederholung des Downs oder von dem Punkt durchgeführt werden, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört (Regeln 6.1.8 und 6.3.13).

Artikel 10.2.5 Fouls während oder nach einem Touchdown, Fieldgoal oder Try

- a) Fouls durch das nicht punktende Team während eines Downs, der in einem Touchdown endet (nicht beim Try).
 1. 15-Meterstrafen für persönliche Fouls und für unsportliche Verhalten Fouls werden, je nach Wahl des punkteerzielenden Teams, beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt.
 2. 5- oder 10-Meterstrafen werden nicht beim Try oder dem anschließenden Kickoff durchgeführt. Diese Strafen werden durch die Regel aufgehoben, es sei denn, die Strafdurchführung wird durch eine illegale Berührung eines Kicks während des Downs möglich (A.R. 6.3.2.III und 6.3.2.IV).
- b) Strafen für Defense Passbehinderungsfouls bei einem Try von oder innerhalb der 3-Meterlinie werden mit der Halbierung der Distanz zur Goalline durchgeführt. Wenn der Try erfolgreich war, wird die Strafe durch die Regel aufgehoben.
- c) Ereignen sich ein oder mehrere Fouls nach einem Touchdown und bevor der Ball beim Try spielbereit ist oder ereignen sich während eines Downs, bei dem ein Touchdown erzielt wird, Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden, erfolgt die Strafdurchführung, je nach Wahl des gefoulten Teams beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden (A.R. 3.2.3.V).

- d) Strafen für Live Ball Fouls während Fieldgoals werden gemäß den Regeln durchgeführt. Wenn das Fieldgoal erfolgreich ist, hat Team A die Wahl, die Punkte abzulehnen und die Strafe vom Previous Spot anzunehmen oder die Strafe(n) abzulehnen und die Punkte zu akzeptieren. Team A kann die Punkte akzeptieren, wobei die Strafen für persönliche Fouls und unsportliche-Verhalten-Fouls beim anschließenden Kick-off oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt werden können. Strafen für Live Ball Fouls, die wie Dead Ball Fouls behandelt werden und solche für Dead Ball Fouls nach einem Fieldgoal Down werden vom Succeeding Spot durchgeführt.
- e) Strafen für Fouls während und nach einem Try Down werden gemäß den Regeln 8.3.3, 8.3.4, 8.3.5 und 10.2.5.b durchgeführt (A.R. 3.2.3.VI und 3.2.3.VII).
- f) Distanzstrafen für Fouls durch eines der Teams dürfen die Free Kick Restraining Line dieses Teams nicht hinter ihre 5-Meterlinie zurückbringen. Strafen, die die Restraining Line dieses Teams hinter deren 5-Meterlinie bringen würden, werden vom nächsten Succeeding Spot durchgeführt.

Artikel 10.2.6 Durchführungsprozedur bei der Distanzhalbierung

Keine Distanzstrafe darf die Hälfte der Distanz vom Enforcement Spot zur Goalline des verursachenden Teams überschreiten. Das gilt auch für einen Try von oder innerhalb der 3-Meterlinie.

Ausnahmen:

1. Defense Passbehinderung bei Scrimmage Downs, außer einem Try (Regel 7.3.8 und 10.2.5.b) und
2. Defense Passbehinderung beim Try, wenn der Ball außerhalb der 3-Meterlinie gesnappt wird.

Regel 11

Die Schiedsrichter

Abschnitt 11.1 Zuständigkeiten

Artikel 11.1.1 Zuständigkeiten

Die Zuständigkeit der Schiedsrichter beginnt mit deren Erreichen des Spielortes. Sie endet mit der Übergabe des Spielberichtes an die zuständigen Vertreter des Heimteam-Managements.

Abschnitt 11.2 Verantwortlichkeiten

Artikel 11.2.1 Anzahl der Schiedsrichter

Das Spiel soll unter der Aufsicht von mindestens vier bis maximal acht Schiedsrichtern stattfinden. Ausnahmefälle werden durch die Bestimmungen der BSO Deutschland gesondert geregelt.

Artikel 11.2.2 Generelle Verantwortlichkeiten

Die Verantwortlichkeiten, Aufgaben und Mechanics werden in dem jeweils gültigen Mechanicsbuch der AFSVD aufgeführt. Schiedsrichter sind verpflichtet, die im Mechanicsbuch aufgeführte Verhaltensweisen für Schiedsrichter zu kennen und sie entsprechend anzuwenden.

Zusammenfassung der Strafen

Die Abkürzungen R, Ab, Art stehen für Regel, Abschnitt und Artikel. Bei den Spots stehen S, F, P und B für Succeeding Spot, Spot of Foul, Previous Spot und Basic Spot.

Downverlust

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
P	Illegaler Scrimmage Kick (auch 5-Meterstrafe)	9, 31	6	3	10
F	Illegale Ballübergabe nach vorne (auch 5-Meterstrafe)	9, 35	7	1	6
P	Geplanter freier Ball (auch 5-Meterstrafe)	9, 19	7	1	7
F	Absichtliches ins Aus werfen eines Rückpasses (auch 5-Meterstrafe)	9, 35	7	2	1
F	Illegaler Vorwärtspass durch Team A (auch 5-Meterstrafe)	9, 35	7	3	2
F	Absichtliches zu Boden werfen eines Vorwärtspasses	9, 36	7	3	2
P	Vorwärtspass illegal berührt durch Receiver im Aus	9, 16	7	3	4
P	Illegales Berühren eines Vorwärtspasses	9, 16	7	3	11
B	Illegales Schlagen eines freien Balles (auch 10-Meterstrafe)(siehe Ausnahmen)	9, 31	9	4	1
B	Illegales Kicken eines freien Balles (auch 10-Meterstrafe)(siehe Ausnahmen)	9, 31	9	4	4

Verlust von 5 Metern

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
P	Vorteil durch Veränderung der Feldoberfläche	19	1	2	9
P	Falsche Nummerierung	23	1	4	2
S	Vergehen beim Coin Toss	7, 19	3	1	1
S	Spielverzögerung nach drittem Timeout	7, 21	3	4	2
S	Illegale Spielverzögerung	7, 21	3	4	2
S	Weitertragen eines Dead Balls	7, 21	3	4	2
S	Stören von Offense Signalen durch Defense	7, 21	3	4	2
S	Schnell ausgeführte Auswechselung (erster Verstoß)	7, 22	3	5	2
P,S	Mehr als 11 Spieler in der Formation oder im Spiel	22	3	5	3
S	Ins Spiel bringen des Balles ohne Freigabe	7, 21	4	1	4

Verlust von 5 Metern, Fortsetzung

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
S	Überziehung der Play Clock	7, 21	4	1	5
P,S	Team A-Spieler geht freiwillig ins Aus (Free Kick) .	19	6	1	11
P,S	Illegaler Block Team A während eines Free Kicks .	19	6	1	12
P,S	Free Kick ins Aus (oder 30 Meter-Alternative)	19	6	2	1
P,F	Illegaler Kick (auch Downverlust, wenn durch Team A)	31	6	3	10
P,S	Team A-Spieler geht freiwillig ins Aus beim Scrimmage Kick	19	6	3	12
P	Defense Linemen innerhalb des Körperrahmens des Snappers	19	6	3	14
P	Defense Linemen – 3 gegen 1 bei Fieldgoal Formation	19	6	3	14
S	Mehr als zwei Schritte nach Fair Catch	7, 21	6	5	2
S	Illegaler Snap	7, 19	7	1	1
S	Illegaler Shift	20	7	1	2
S	Position des Snappers und Justieren des Balles ..	7, 19	7	1	3
P	Team A nicht innerhalb der Neunmetermarkierungen nach der Ballfreigabe ..	19	7	1	3
S	Fehlstart oder Vortäuschen eines Angriffes	7, 19	7	1	3
S	Encroachment (Offense) beim Snap	7, 19	7	1	3
P	Spieler im Aus, wenn der Ball gesnappt wird	19	7	1	4
P	Offense Spieler bewegt sich illegal beim Snap	20	7	1	4
P	Illegale Formation	19	7	1	4
P	Illegale Formation bezüglich Nummerierung	19	7	1	4
P	Offside (Defense)	18	7	1	5
S	Abrupte Defense Aktionen	7, 21	7	1	5
S	Defense auf direktem Weg zu einem Back	7, 18	7	1	5
P	Defense Spieler im Aus beim Snap	18	7	1	5
S	Behinderung der Gegner oder des Balles	18	7	1	5
F	Illegale Ballübergabe nach vorne (auch Downverlust, wenn durch Team A)	9, 35	7	1	6
P	Geplanter freier Ball (auch Downverlust)	9, 19	7	1	7
F	Absichtliches ins Aus werfen eines Rückpasses (auch Downverlust, wenn durch Team A)	9, 35	7	2	1
P	Spieler an Scrimmage Line erhält Snap	19	7	2	3
F	Illegaler Vorwärtspass (auch Downverlust, wenn durch Team A)	9, 35	7	3	2
P	Nichtberechtigter Receiver downfield	37	7	3	10
P	Illegales Berühren eines Vorwärtspasses	16	7	3	11
P	Running into Kicker oder Holder	30	9	1	16
S	Behinderung der Spieldurchführung (auch 15 Meterstrafe)	21, 29	9	2	5

Verlust von 5 Metern, Fortsetzung

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
B	Behinderung für oder Helfen des Ballträgers	44	9	3	2

Verlust von 10 Metern

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
S	Spielverzögerung durch das Heimteam	7, 21	3	4	1
F,B	Illegaler Block durch Spieler, der Fair Catch angezeigt hat	40	6	5	4
B,P,F	Halten und Benutzen von Händen oder Armen (Offense)	42	9	3	3
B	Halten und Benutzen von Händen oder Armen (Defense)	42	9	3	4
B	Illegaler Block in den Rücken	43	9	3	5
B	Illegales Schlagen eines freien Balles (auch Downverlust)	9, 31	9	4	1
B	Illegales Schlagen eines Rückpasses	9, 31	9	4	2
B	Schlagen eines Balles in Besitz durch Mitspieler des Ballträgers	31	9	4	3
B	Illegales Kicken des Balles (auch Downverlust) ...	9, 31	9	4	4

Verlust von 15 Metern

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
P	Markieren des Balles	27	1	3	3
S	Verstoß des Gastteams hinsichtlich Trikotfarbe ...	27	1	4	5
S	Benutzung illegaler Signaleinrichtungen (auch Disqualifikation)	27	1	4	10
S	Team ist nicht spielbereit zu Beginn einer Halbzeit	7, 21	3	4	1
S	Schnell ausgeführte Auswechslung	7, 22, 27	3	5	2
P,B	Illegale Wedge Formation	27	6	1	10
F,S	Behinderung beim Fangen eines Kicks	33	6	4	1
S	Tackeln oder Blocken eines Spielers, der Fair Catch gemacht hat	7, 38	6	5	5
P	Offense Pass Behinderung	33	7	3	8
P,F	Defense Pass Behinderung (First Down)	33	7	3	8
B	Schlagen, Treten, Tripping (First Down)	46, 38	9	1	2
B	Targeting (First Down, DQ)	38	9	1	3

Verlust von 15 Metern, Fortsetzung

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
B	Kontakt gegen verteidigungslosen Spieler (First Down, DQ)	38	9	1	4
B	Clipping (First Down)	39	9	1	5
B	Illegaler tiefer Block (First Down)	40	9	1	6
S	Nachspringen (First Down)	7, 38	9	1	7
B	Ergreifen des Helmgitters oder einer anderen Helmöffnung des Gegners (First Down)	45	9	1	8
B	Andauernder Kontakt zum Helm/Hals des Gegners	26	9	1	8
P,B	Roughing the Passer (First Down)	34	9	1	9
P,B	Tiefe Blocks gegen den Passer (First Down)	40	9	1	9
B	Chop Block (First Down)	41	9	1	10
P	Erhöhen (Leverage) und Überspringen (Leaping) (First Down)	38	9	1	11
B	Umrennen eines Spielers, der sich nicht im Spiel befindet (First Down)	38	9	1	12
B	Hurdling (First Down)	38	9	1	13
B	Illegaler Kontakt mit dem Snapper (First Down) ...	38	9	1	14
B	Horse Collar Tackle (First Down)	25	9	1	15
P	Roughing Kicker oder Holder (First Down)	30, 38	9	1	16
P,S	Roughing oder Running into simulieren	27	9	1	16
B	Weiterführende Spielteilnahme ohne Helm	38	9	1	17
B,S	Beleidigen oder Verspotten	27	9	2	1
S	Personen illegal auf dem Feld	7, 27	9	2	1
S	Spieler gibt Ball nicht zurück an Schiedsrichter ...	7, 21	9	2	1
B,S	feindliches Verhalten provozieren	27	9	2	1
B,S	Unsportliches Verhalten	27	9	2	1
S	Personen verlassen Teamzone	7, 27	9	2	1
S	Illegales Zurückkehren eines disqualifizierten Spielers	7, 27	9	2	1
S	Lärm durch Personen, die Regeln unterliegen	7, 27	9	2	1
P	Verbergen des Balles	27	9	2	2
P	Gegenstände, um Gegner zu verwirren	27	9	2	2
P	Vorgetäushtes Auswechseln	27	9	2	2
S	Absichtlicher Kontakt gegen Schiedsrichter (auch DQ)	7, 27, 47	9	2	4
B,S	Beschränkungen der Defense	27	9	3	5
B,S	Schlägerei (auch Disqualifikation)	27, 38, 47	9	5	1

Verlust der Hälfte der Distanz zur Goalline

Bezeichnung	R	Ab	Art
Wenn die Strafe größer ist als die Halbdistanz zur Goalline	10	2	6
Ausnahme: Defense Passbehinderung			

Ball des gefaulten Teams am Spot of Foul

Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
Defense Passbehinderung (weniger als eine 15 Meterstrafe; First Down)	33	7	3	8

Timeout, das für eine Violation abgezogen wird

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
S	Head Coach's Conference	21	3	3	4

Violation

Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
Kicking Team berührt illegal einen Free Kick	16	6	1	3
Illegales Berühren eines Scrimmage Kicks	16	6	3	2
Wegschlagen eines Scrimmage Kicks (Ausnahme)	16	6	3	11

Disqualifikation

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
S	Verbotene Signaleinrichtungen	47	1	4	10
B,S	Schwere Fouls	47	9	1	1
B,S	Targeting	47	9	1	3
B,S	Kontakt gegen verteidigungslosen Spieler	47	9	1	4
B,S	Unsportliches Verhalten	47	9	2	1
P,S	Unfaire Taktiken	47	9	2	2
S	Illegale Stollen	47	9	2	2
B,S	Zwei unsportliche Verhalten-Fouls	47	9	2	6
S	Kontakt mit einem Schiedsrichter	47	9	2	4
S	Tabakkonsum	47	9	2	7
B,S	Schlägerei	47	9	5	1

Automatischer First Down (Defense Fouls)

Spot	Bezeichnung	Signal	R	Ab	Art
P,F	Passbehinderung	33	7	3	8
B	Schlagen, Treten, Tripping	46, 38	9	1	2
B	Targeting	38	9	1	3
B	Kontakt gegen verteidigungslosen Spieler	38	9	1	4
B	Clipping	39	9	1	5
B	Tiefer Block	40	9	1	6
S	Nachspringen	7, 38	9	1	7
B	Ergreifen des Helmgitters oder einer anderen Helmöffnung des Gegners	45	9	1	8
P,B	Roughing the Passer	34	9	1	9
P,B	Tiefe Kontakte gegen den Passer	34	9	1	9
B	Chop Block	41	9	1	10
P	Erhöhen (Leverage) und Überspringen (Leaping) .	38	9	1	11
B	Umrempeeln eines Spielers, der sich nicht im Spiel befindet	38	9	1	12
B	Hurdling	38	9	1	13
B	Illegaler Kontakt mit dem Snapper	38	9	1	14
B	Horse Collar Tackle	25	9	1	15
P	Roughing Kicker oder Holder	30, 38	9	1	16
B,S	Unsportliches Verhalten	27	9	2	1
B	Halten	42	9	3	4
B,S	Schlägerei (auch Disqualifikation)	27,38,47	9	5	1

Im Zweifel-Regeln










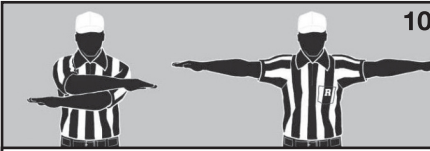




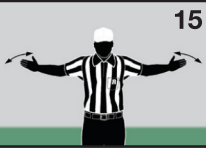

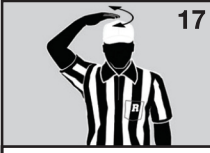




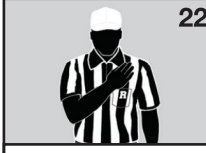
Bezeichnung	R	Ab	Art
Fangen oder Recovery nicht vollständig	2	4	3
Tiefes Blocken	2	3	2
Chop Block	2	3	3
Block in den Rücken	2	3	4
Ball beim Kick oder Vorwärtspass nicht berührt ...	2	11	4
Ball wird zufällig gekickt (berührt)	2	16	1
Vorwärtspass, kein Fumble	2	19	2
Eher Vorwärtspass als Rückpass	2	19	2
Vorwärtspass ist fangbar	2	19	4
Ein Spieler ist verteidigungslos	2	27	14
Game Clock anhalten für verletzten Spieler	3	3	5
Vorwärtsbewegung gestoppt	4	1	3
Behinderung beim Fangen eines Kicks	6	4	1
Möglichkeit zum Fangen	7	3	2











Im Zweifel-Regel, Fortsetzung

Bezeichnung	R	Ab	Art
Vorwärtspass ist fangbar	7	3	8
Touchback eher als Safety	8	5	1
Zielgerichteter Kontakt mit Helmoberseite	9	1	3
Zielgerichteter Kontakt gegen einen verteidigungslosen Spieler	9	1	4
Drehen, Ziehen oder Reißen am Gitter (Helmöffnung)	9	1	8
Roughing des Kickers eher als Running into	9	1	16

Entscheidung des Referees

Bezeichnung	R	Ab	Art
Strafe für unfaire Aktionen	27	9	2 3

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	
Ballfreigabe *Down ohne Zeit	Game Clock starten	Game Clock anhalten	
 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>	 <p>7</p>
TV- oder Radio-Timeout	Touchdown/Fieldgoal	Safety	Ball dead/Touchback (Arm seitlich hin und her bewegen)
 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>	
First Down	Downverlust	Unvollständiger Vorwärtspass/Strafe abgelehnt/ Keine Punkte/Wahl verschoben	
 <p>11</p>	 <p>12</p>	 <p>13</p>	 <p>14</p>
Legale Berührung eines Vorwärtspasses/Scr. Kicks	Irrtümliches Abpfeifen	Zurücknehmen einer Flagge	Ende einer Spielperiode
 <p>15</p>	 <p>16</p>	 <p>17</p>	 <p>18</p>
Verwarnung an der Seitenlinie	Illegale Berührung	Nicht fangbarer Vorwärtspass	Offside Defense oder Free Kick Team
 <p>19</p>	 <p>20</p>	 <p>21</p>	 <p>22</p>
Fehlstart/Encroachment/ Illegale Formation/ Free Kick ins Aus	Illegaler Shift = zwei Arme Illegal Motion = ein Arm	Spielverzögerung	Auswechselfehler

 <p>23</p> <p>Fehlende oder illegale Ausrüstung</p>	 <p>24</p> <p>Illegaler Helmkontakt (Targeting)</p>	 <p>25</p> <p>Horse Collar</p>	 <p>26</p> <p>Fortwährender Kontakt gegen den Kopf</p>
 <p>27</p> <p>Unsportliches Verhalten</p>	 <p>28</p> <p>Illegaler Blindside Block</p>	 <p>29</p> <p>Behinderung an der Seitenlinie</p>	 <p>30</p> <p>Running into oder Roughing Kicker oder Holder</p>
 <p>31</p> <p>Illegales Wegschlagen/ Illegales Kicken (auf Fuß zeigen)</p>	 <p>33</p> <p>Behinderung beim Fangen eines Vorwärtspasses oder Kicks</p>	 <p>34</p> <p>Roughing the Passer</p>	 <p>35</p> <p>Illegaler Pass/Illegale Ballübergabe nach vorne</p>
 <p>36</p> <p>Absichtliches Wegwerfen eines Balles</p>	 <p>37</p> <p>Unberechtigt downfield</p>	 <p>38</p> <p>Persönliches Foul</p>	 <p>39</p> <p>Clipping</p>
 <p>40</p> <p>Blocken unterhalb der Gürtellinie / Illegaler Block</p>	 <p>41</p> <p>Chop Block</p>	 <p>42</p> <p>Festhalten (Holding)/ Illegales Benutzen der Hände</p>	 <p>43</p> <p>Illegaler Block in den Rücken</p>
 <p>44</p> <p>Weiterhelfen des Ballträgers</p>	 <p>45</p> <p>Griff in eine Helmöffnung (Facemask)</p>	 <p>46</p> <p>Beinstellen (Tripping)</p>	 <p>47</p> <p>Disqualifikation</p>

Teil II

Standards für Schiedsrichter

Änderungen in den Standards für die Saison 2026

Die links aufgeführten Nummern beziehen sich auf den entsprechenden Abschnitt. Die Änderungen in den Standards sind blau unterlegt, um sie während des Lesens besser zu unterscheiden. Ausgenommen von der blauen Unterlegung sind Streichungen.

- | | |
|--------|--|
| 1.9.1 | Im-Zweifel-Regelung für Offside bei Onside Kicks |
| 1.15.2 | Huddle in der Nähe der Seitenlinie |

Standards für Schiedsrichter

Die Verantwortlichkeiten der Schiedsrichter und deren Mechanics werden speziell in den Schiedsrichter-Mechanics, die vom AFSVD herausgegeben werden, aufgeführt. Die Schiedsrichter sind verantwortlich, diese Mechanics zu kennen und anzuwenden.

In diesem Abschnitt werden die Schiedsrichter-Standards aufgeführt, die auf den Regeln basieren und für alle Spiele im Bereich der BSO gelten.

Abschnitt 1.1 Spotten des Balles

1. Der Ball kann nach einem Teamballbesitzwechsel zu Beginn der nächsten Serie auf einer Meterlinie platziert werden (**Ausnahme:** Eignet sich der Teamballbesitzwechsel bei einem Lauf- oder Pass-Spiel im vierten Down, wird der Ball zum Beginn der neuen Serie am Dead Ball Spot platziert). Wenn ein Punt Return beispielsweise zwischen der Team B-33 und B-34 Meterlinie endet, wird der Ball vorwärts auf die Team B-34 Meterlinie bewegt. In allen anderen Situationen wird der Ball am Dead Ball Spot platziert.
2. Wenn ein Punt auf dem Boden innerhalb von der Team B-5 Meterlinie gesichert wird, bleibt der Ball am Dead Ball Spot und wird nicht zur nächsten Meterlinie bewegt.
3. Wenn ein Ballträger mit seinen Füßen voran rutscht, ist der Forward Progress der Punkt, an dem das Rutschen begonnen wird („Where the runner drops his tail“). Als Faustregel liegt dieser Punkt 2 Meter hinter dem wahrgenommenen Spot.

Abschnitt 1.2 Scrimmage Line

1. Bestehen Zweifel, ob es sich bei einer Aktion um einen Fehlstart oder ein illegales Bewegen handelt, ist es ein Fehlstart.
2. Im Zweifel ist die Formation der Offense legal. Es werden nur offensichtliche Aktionen geahndet oder wenn bereits eine Verwarnung an den Spieler und anschließend an den Coach ignoriert wurde. Es wird nicht bis zur vierten Spielperiode gewartet, um diese Formationsfouls zu ahnden. Schiedsrichter sollen Verwarnungen hinsichtlich Formationen unterscheiden in normale Scrimmage Downs, Punts sowie Field Goal / PAT.

3. Wenn der Helm eines unberechtigten Offense Lineman eine durch die Hüfte des Snappers gezogene Linie durchbricht, befindet er sich legal an der Line of Scrimmage. Befindet sich der Helm eines unberechtigten Offense Lineman zwischen der Linie durch die Hüfte des Snappers und dem Ende des Gesäßes des Snappers, soll eine Warnung ausgesprochen werden. Ein Foul wird verhängt, wenn bereits Warnungen ausgesprochen worden sind. Wenn ein innerer Offense Lineman sich mit seinem Kopf klar und deutlich hinter dem Snapper aufstellt, wird das auch ohne vorherige Warnung geahndet.
4. Man soll nicht kleinlich sein, wenn es darum geht zu entscheiden, ob ein Wide Receiver oder Slot Back sich im Backfield befindet. Jeder Wide Receiver, der mehr als einen Meter hinter der LOS aufgestellt ist, wird als im Backfield betrachtet. Im Zweifel ist es kein Foul.
5. Wide Receiver und Slot Backs, die sich außerhalb vom Tight End aufstellen, sind an der Scrimmage Line und covern somit den Tight End, wenn sie nicht erkennbar versetzt weiter hinten stehen. Jeder gecoverte Wide Receiver, der sich absichtlich in einer unberechtigten Position aufstellt, muss die gleichen Anforderungen erfüllen, wie ein ursprünglich unberechtigter Offense Lineman. Im Zweifel ist der Tight End nicht gecouvert.
6. Ein Defense Spieler, der sich in die neutrale Zone bewegt und einen Offense Spieler zum Reagieren bringt, attackiert im Zweifel diesen Offense Spieler und begeht ein Dead Ball Foul. Dies schützt sowohl diesen, als auch die benachbarten Offense Spieler.
7. Wenn Zweifel bestehen, ob ein Defense Spieler, der sich nah an der neutralen Zone aufgestellt hat und sich darauf zu bewegt, in der neutralen Zone war und ob der direkte Gegenspieler reagiert, soll vor dem Snap abgepfiffen und die Defense bestraft werden.
8. Wenn ein Defense Spieler eine Lücke zwischen zwei Offense Linemen attackiert und Zweifel bestehen, ob es Kontakt gab, wird vor dem Snap abgepfiffen, um ein ungehindertes Tackling auf den Quarterback zu verhindern und die Defense wird bestraft.
9. Formationen während der Ausführung eines Trick- oder eines ungewöhnlichen Spielzugs müssen besonders kritisch überwacht werden und müssen völlig legal sein.
10. Im Zweifel ist eine schnelle und ruckartige Bewegung des Snappers oder Quarterbacks ein Fehlstart.
11. Dem Snapper soll weder gestattet werden, den Ball mehr als einen halben Meter vorwärts zu bewegen, wenn er seine Position einnimmt, noch den Ball über die Line to Gain oder die Goalline zu bewegen. Die Aktion wird abgepfiffen, der Ball neu positioniert und der Spieler sowie der Coach verwarnet. Nach der ersten Verwarnung wird ein Foul für Fehlstart verhängt.

Abschnitt 1.3 Fumble

1. Im Zweifel hat ein Ballträger nicht gefumbelt, sondern war vor dem Ballverlust am Boden.
2. Im Zweifel hat ein Passer eher einen Vorwärtspass geworfen als gefumbelt.

Abschnitt 1.4 Defense Passbehinderung

Aktionen, die Defense Passbehinderung darstellen, können in diese sechs nachfolgenden Kategorien eingeteilt werden, sind aber nicht darauf beschränkt:

1. Früher Kontakt durch einen Defense Spieler, der nicht auf den Ball achtet, ist eine Passbehinderung, wenn die anderen Anforderungen für eine Passbehinderung erfüllt sind. Dabei ist es irrelevant, wie tief der Pass zu dem Receiver geworfen wurde.
2. Der Defense Spieler spielt „durch“ den Rücken des Receivers, bei dem Versuch, den Ball zu erreichen.
3. Der Defense Spieler ergreift den Arm oder Körper des Receivers und hindert ihn dadurch daran, den Pass zu erreichen.
4. Der Defense Spieler streckt den Arm quer vor dem Körper des Receivers aus (Arm Bar), um ihn daran zu hindern, den Pass zu erreichen. Dabei ist es irrelevant, ob der Defense Spieler zum Ball schaut oder nicht.
5. Der Defense Spieler läuft in den Laufweg des Receivers oder drängt ihn aus seinem Laufweg, ohne auf den Ball zu achten.
6. Der Defense Spieler greift und zieht – z. B. das Trikot oder an der Hüfte des Receivers – und dreht ihn dadurch, kurz bevor der Pass ankommt.

Abschnitt 1.5 Offense Passbehinderung

Aktionen, die Offense Passbehinderung darstellen, können in diese vier nachfolgenden Kategorien eingeteilt werden, sind aber nicht darauf beschränkt:

1. Der Offense Spieler initiiert einen Kontakt mit einem Gegner, indem er ihn wegdrückt oder wegstößt, um Abstand von seinem Gegenspieler zu gewinnen, bei dem Versuch einen Pass zu fangen.
2. Der Offense Spieler spielt „durch“ den Rücken des Defenders, der vor ihm auf dem Feld steht, um den Pass zu erreichen.
3. Der Offense Spieler blockt jenseits der neutralen Zone bevor oder während ein Pass legal die Scrimmage Line überquert.
4. Der Offense Spieler nimmt durch einen Kontakt einen Defense Spieler aus dem Spiel, der versucht einen anderen Receiver zu covern (Pick play).

Abschnitt 1.6 Keine Offense Passbehinderung

1. Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn der Passer den Ball legal in der Nähe oder über eine Seitenlinie ins Aus wirft.
2. Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn ein Screenpass nahe der Scrimmage Line überworfen ist und jenseits der neutralen Zone landet, außer der Block hindert einen Defense Spieler daran den Pass abzufangen.
3. Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn der Defense Spieler während eines Pick Plays den Offense Spieler blockt, anstatt zu versuchen, sich aus dessen Block zu lösen oder der sich Blocker deutlich hinter der neutralen Zone befindet.

Abschnitt 1.7 Andere Pass-Situationen

1. Im Zweifel sind Aktionen eines Defense Spielers, dem Passer „eine Lektion zu erteilen“, Roughing the Passer.
2. Der Team A-Spieler, der den Snap kontrolliert, kann den Ball überall hinwerfen, wenn er nicht unter Druck ist – außer direkt in den Boden – und die Game Clock keine Rolle spielt (**Ausnahme:** Regel 7.3.2.f erlaubt dem Passer das „direkte zu Boden werfen“, um die Game Clock zu stoppen).
3. Ein nicht fangbarer Pass muss klar und deutlich nicht fangbar sein, damit ein Kontakt kein Foul für Passbehinderung ist.
4. Wenn der Passer sich außerhalb der Tackle Box befindet und den Ball wirft, um einen Raumverlust zu verhindern, ist der Pass im Zweifel über die neutrale Zone geworfen worden.
5. Im Zweifel ist der Passer außerhalb der Tackle Box.
6. Als „in der Nähe“ befindlich wird ein berechtigter Receiver betrachtet, wenn zwischen ihm und dem Punkt an dem der Pass inbounds den Boden berührt, nicht mehr als 5 Meter liegen. Dies gilt für kurze Pässe oder stationäre berechnete Receiver. Die Distanz von 5 Meter soll vergrößert werden, wenn es tiefe Pässe sind oder sich der berechnete Receiver auf den Punkt zubewegt, an dem der Pass inbounds den Boden berührt. Landet ein Pass im Aus, befand sich ein berechtigter Receiver „in der Nähe“, wenn er sich zwischen der 9-Meterlinie und der Seitenlinie befindet; oder in der Endzone befindet und der Pass wurde in die Richtung über dem Kopf des Receivers geworfen. Ein berechtigter Receiver wird als „nicht in der Nähe“ befindlich betrachtet, unabhängig von seiner Position auf dem Feld, wenn der Passer den Ball absichtlich deutlich außerhalb des Spielfelds wirft.
7. Wenn der Passer von einem Gegner berührt wird, nachdem er seine Wurfbewegung begonnen hat, kann wegen dieser Berührung nicht auf „absichtliches Wegwerfen“ entschieden werden.

8. Wenn der Passer von einem Gegner berührt wird, bevor er mit der Wurfbewegung begonnen hat, ist es ein Foul für „absichtliches Wegwerfen“, wenn sich kein berechtigter Receiver in der Nähe des Passes befindet oder der Pass die neutrale Zone nicht erreicht, während der Passer sich außerhalb der Tackle Box befindet.
9. Wenn nahe Team B's Goalline (innerhalb von der B-1 Meterlinie) ein Pass abgefangen wird, ist es eher ein Touchback.
10. Wenn der Passer den Ball legal wegwirft und dieser nahe oder außerhalb der Seitenlinie landet, gibt es kein Foul für einen unberechtigten Spieler downfield.

Abschnitt 1.8 Blocken

1. Wenn ein Spieler illegal geblockt oder gehalten wird und trotzdem einen Tackle machen kann, sollte kein Foul geahndet werden, außer die Aktion ist ein persönliches Foul oder es vergeht deutlich Zeit zwischen dem Foul und dem Tackle.
2. Ein offensichtliches und absichtliches Hinunterziehen (Takedown) eines Gegners verdient besondere Aufmerksamkeit und muss immer geahndet werden.
3. Ereignet sich ein potenzielles Halten der Offense, aber es ist deutlich nicht am Point of Attack und hat keinen oder kann keinen Einfluss auf das Spiel haben, wird es nicht geahndet.
4. Ereignet sich ein potenzielles Halten der Defense, aber es ist deutlich nicht am Point of Attack und hat keinen oder kann keinen Einfluss auf das Spiel haben, wird es nicht geahndet. Beispiel: Ein Defense Back hält bei einem geplanten Laufspiel auf der einen Feldseite seinen Receiver auf der anderen Feldseite.
5. Platziert ein Blocker bei einem Block eine Hand an der Nummer im Rücken und die andere Hand an der Seite und der anfängliche Kontakt kommt von der Hand an der Nummer, muss der Block geahndet werden. Auch leichter Kontakt kann ein Foul sein, wenn der geblockte Spieler dadurch an dem Ballträger vorbei geschoben wird. Wenn der anfängliche Kontakt klar von der Seite kommt, ist es kein Foul. Verfolgt der Blocker seinen Gegenspieler, muss jeder Kontakt deutlich von der Seite oder von vorne kommen, um legal zu sein.
6. Ein Block, der an der Seite startet und im Rücken endet, ist kein Foul, solange der Kontakt während des Blocks gehalten wird.
7. Ein Block in den Rücken, der sich am Point of Attack zeitgleich mit dem Tackeln des Ballträgers ereignet, soll nicht geahndet werden, außer es ist ein persönliches Foul oder ist ein Forcible Contact, der die Sicherheit der Spieler beeinträchtigt.

8. Ein Ziehen am Trikot eines Receivers, das ihn ein paar Schritte verlangsamt, ist ein Halten der Defense, wenn die anderen Voraussetzungen zutreffen und kann auch eine Passbehinderung sein.
9. Auch bei einem Tackle für Raumverlust kann es ein Halten der Offense geben, wenn das Halten deutlich vor dem Tackle passiert.
10. Blocken zwei Spieler gleichzeitig einen Gegner (Double Team Block) gibt es nur dann ein Foul für Halten, wenn der Geblockte zu Boden gezogen wird oder der Defense Spieler den Double Team überwindet und zurückgezogen wird.
11. Wenn Zweifel bestehen, ob sich ein illegaler Block im Spielfeld oder in der Endzone ereignet, ist der Punkt des Fouls eher im Spielfeld.
12. Bezüglich tiefes Blocken hat der Ball im Zweifel die Tackle Box nicht verlassen.

Abschnitt 1.9 Kickspiele

1. Bei Onside Kicks oder kurzen, hohen Kicks wird die Restraining Line des Kicking Teams als Fläche betrachtet. Jeder Spieler, ausgenommen Kicker oder Ballhalter, der diese Fläche durchbricht, bevor der Kick durchgeführt wurde, begeht ein Offside. Im Zweifel hat der Kicking Team Spieler die Fläche nicht durchbrochen. Die gleiche Fläche gilt auch bei normalen Kickoffs, aber die Schiedsrichter sollten nicht zu kleinlich sein.
2. Auch bei einem Fair Catch kann ein illegaler Block in den Rücken geahndet werden. Aber nicht, wenn der Kontakt eher leicht war, sich weit abseits vom Spielgeschehen ereignet hat, während der Kick gefangen wurde oder es einen Touchback gibt. (**Beachte:** Persönliche Fouls, genauso wie Forcible Contact, der die Sicherheit der Spieler beeinträchtigt, müssen immer geahndet werden.
3. Es ist immer ein Roughing the Kicker, wenn ein Forcible Contact zum Standbein des Kickers hergestellt wird, egal ob das Bein am Boden ist oder nicht. Es ist nur ein Running into, wenn der Defense Spieler ohne Forcible Contact gegen das Schussbein läuft. Alle anderen Kontakte sollen je nach Schwere und einer potentiellen Verletzungsmöglichkeit des Kickers bewertet werden.
4. Im Zweifel haben Kicks, die in der Endzone enden, die Endzone während des Returns nicht verlassen.
5. Im Zweifel ereignet sich ein Foul durch das Receiving Team bei einem Scrimmage Kick-Spiel während des Kicks.
6. Im Zweifel befindet sich ein Kicker außerhalb der Tackle Box.
7. Der Zweck zur Ausnahme der vorgeschriebenen Nummerierung bei einer Scrimmage Kick Formation besteht darin, der Offense die Möglichkeit zu

geben, Auswechselungen vorzunehmen, durch die das Receiving Team nicht getäuscht wird. Im Zweifel ist es keine Scrimmage Kick Formation.

Abschnitt 1.10 An der Seitenlinie

1. Mechanics bezüglich Auswechselungen werden in Situationen angewandt, wenn ein Spielzug endet und Team A-Spieler ins Aus in ihre eigene Teamzone gehen.
2. Wenn ein legaler Kontakt beginnt, bevor der Ballträger im Aus einen Fuß am Boden hat, ist der Block legal. Wenn offensichtlich ist, dass sich der Ballträger „aufgegeben“ hat und nicht versucht, weiteren Raumgewinn zu erzielen und der Defense Spieler stellt einen Forcible Contact her, um diesem „eine Lektion zu erteilen“, muss diese Aktion geahndet werden.
3. Wenn abgepfiffen wurde und der Ballträger in der Nähe der Seitenlinie ausläuft, ist jeder Kontakt eines Gegners gegen den Ballträger ein Foul. Schiedsrichter müssen wachsam und sicher sein, dass die Aktion nicht Teil des eigentlichen Plays ist, bevor eine Flagge geworfen wird.
4. Im Zweifel ist ein Ballträger nicht im Aus.

Abschnitt 1.11 Punkteerzielung

1. Im Zweifel ist es kein Touchdown.
2. Im Zweifel ist es kein Safety.
3. Im Zweifel ist es ein Touchdown, wenn ein Ballträger, der sich nicht in der Luft befindet, die Goalline innerhalb eines Pylons überquert, wobei der Ball die über die Seitenlinie verlängerte Goalline überquert.

Abschnitt 1.12 Persönliche Fouls

1. Wird eine Aktion als „Schlägerei“ bewertet, müssen alle beteiligten Spieler disqualifiziert werden.
2. Bestehen Zweifel, ob die Aktion ein schweres persönliches Foul oder eine Schlägerei darstellt, ist es keine Schlägerei.
3. Spieler, die ein schweres persönliches Foul begehen, müssen disqualifiziert werden.
4. Im Zweifel sind Aktionen abseits des Spielgeschehens eher Dead Ball Fouls als Live Ball Fouls.
5. Bezüglich verteidigungsloser Spieler ist ein Spieler im Zweifel verteidigungslos.

Abschnitt 1.13 Unsportliches Verhalten

1. Im Zweifel ist ein unsportliches Verhalten eher ein Dead Ball als ein Live Ball Foul.
2. Schiedsrichter sollen in der Auslegung von Regel 9.2.1 nicht zu kleinlich sein.
3. Kurze, spontane, emotionale Reaktionen am Ende eines Spielzuges sind erlaubt.
4. Ausgedehnte, selbstgefällige Aktionen, die das Spiel ins Lächerliche ziehen, müssen geahndet werden.
5. In Regel 9.2.1.a.1.a bis 9.2.1.a.1.j ist eine Liste einiger verbotener Aktionen zu finden. Diese Liste soll veranschaulichen und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn eine Aktion dazu geeignet ist, Gegner zu verspotten oder zu beleidigen, muss sie geahndet werden.
6. Das Anspucken eines Gegners führt zur Disqualifikation des Verursachers.

Abschnitt 1.14 Game Clock

1. Im Zweifel wurde ein Team Timeout beantragt, bevor ein Foul den Snap verhindert.
2. Jeder Zeitverlust durch das falsche Starten der Game Clock, beispielsweise bei einer Flagge für ein Dead Ball Foul, muss korrigiert werden.
3. 5/5 Grundsatz: Sind mehr als 5 Minuten in einer Halbzeit zu spielen, wird die sichtbare Game Clock nur dann korrigiert, wenn sie mehr als 5 Sekunden zur Uhr des Zeitnehmers abweicht.
4. Als Richtlinie soll der Referee darüber nachdenken, Regel 3.4.3 anzuwenden, wenn das Team, welches punktemäßig in Führung liegt oder wenn der Spielstand unentschieden ist und die Game Clock angehalten wurde, um eine Strafe durchzuführen, dem gefoulten Team die Möglichkeit geben, die Game Clock beim Snap starten zu lassen. Wenn der Punktestand im Spiel bedeutungslos ist, sollte der Referee Regel 3.4.3 in dieser Situation nicht anwenden.
5. Wurde eine Flagge für eine illegale Auswechselung vor dem Snap durch Team A geworfen und gleichzeitig ein Team Timeout durch Team A beantragt, negiert das Verlangen nicht das Foul.

Abschnitt 1.15 Verschiedenes

1. Knöchel und Handgelenk werden als Teil des Fußes oder der Hand definiert. Daher wird der Ball nicht dead, wenn ein Ballträger mit Knöchel oder

Handgelenk den Boden berührt.

2. Wenn ein Team in der Nähe einer Seitenlinie im Huddle ist, müssen alle Spieler und Coaches außerhalb der Neunmetermarkierungen und vor der Teamzone bleiben.

Teil III

Interpretationen der Regeln

Eine anerkannte Regelauslegung (A.R.) ist eine offizielle Entscheidung, die auf Tatsachen beruht. Sie dient zur Verdeutlichung und Anwendung der Regeln. Die Relation zwischen den Regeln und einer anerkannten Regelauslegung ist analog zur Relation zwischen festgeschriebenem Gesetz und einer Entscheidung des obersten Gerichtshofes.

Verzeichnis der geänderten Interpretationen

Neue und geänderte anerkannte Regelungen 2026

Auch für die Saison 2026 wurden einige editorische Änderungen vorgenommen, die entscheidenden Einfluss auf die Anwendung der Interpretationen haben. Nachfolgend sind die wichtigsten Änderungen aufgeführt. Weitere Änderungen können den Interpretationen entnommen werden.

Neue Anerkannte Regelungen

1.4.11.II	??	3.5.3.VIII
1.4.11.III	3.3.6.X	3.5.3.IX
3.2.4.VI	3.3.6.XI	3.5.3.X
??	3.3.6.XII	6.5.3.VII
??	3.3.6.XIII	

Geänderte Anerkannte Regelungen

2.8.3.II	7.1.3.V	9.2.5.II
3.3.1.I	9.1.18.I	9.2.5.III
3.3.2.V	9.2.5.I	9.4.1.VII
3.5.2.V		

Regel 1

Das Spiel, der Platz, der Ball, die Spieler, die Ausrüstung

Abschnitt 1.3 Der Ball

Artikel 1.3.2 Aufsicht und Durchführung

A.R. 1.3.2.I Beim vierten Down betritt der Kicker A1 das Spielfeld mit einem überprüften Spielball und verlangt vom Referee, diesen Ball gegen den auszutauschen, der beim vorherigen Down benutzt wurde. **Regelung:** Ersetzen dieses Balles wird nicht erlaubt.

Abschnitt 1.4 Spieler und deren Ausrüstung

Artikel 1.4.2 Nummerierung der Spieler

A.R. 1.4.2.I Ein Team A-Spieler, der zu Beginn des Spieles das Trikot mit der Nummer 77 trug, kommt ins Spielfeld und trägt die Nummer 88. **Regelung:** Der Spieler muss sich beim Referee melden. Der Referee veranlasst die Änderung im Spielberichtsbogen und benutzt sein Mikrofon, um die Änderung mitzuteilen. Der betreffende Schiedsrichter informiert den gegnerischen Head Coach. Falls A88 die Meldung unterlässt, ist das ein Foul für ein unsportliches Verhalten.

Artikel 1.4.4 Vorgeschriebene Ausrüstung

A.R. 1.4.4.I Ein Spieler trägt oder mehrere Spieler eines Teams tragen Leggings, die ihre Beine verdecken. **Regelung:** Legal. Alle anderen Teammitglieder dieses Teams müssen ebenfalls Leggings oder knielange Strümpfe (Stutzen) gleicher Farbe tragen. Alle Teammitglieder eines Teams müssen Strümpfe (Stutzen) oder Beinbekleidung tragen, die gleichfarbig, gleich lang und von gleichem Aussehen sind. Alle Teammitglieder eines Teams können kurze Socken tragen, die gleichfarbig, gleich lang und von gleichem Aussehen sind.

Artikel 1.4.5 Design, Farbe und Nummer des Trikots

A.R. 1.4.5.I Das Heimteam trägt rote Trikots mit orangen Nummern. Nach Meinung der Schiedsrichter heben sich die Nummern und deren Umrandung nicht deutlich von der Trikotfarbe ab. Der Referee erklärt dem Head Coach des Heimteams das Problem, und dieser wiederum erklärt, dass sein Team die Trikots nicht tauschen wird. Der Referee weist den Head Coach auf die Illegalität der Trikots hin. Daraufhin erklärt dieser, dass sein Team keine anderen Trikots hat. **Regelung:** Der Referee gibt dem Heimteam eine Stunde Zeit, für andere Trikots zu sorgen. Nach Ablauf der Frist lässt sich der Referee die Spielberichte geben und trägt den Vorfall entsprechend ein. Das Spiel wird nicht angepiffen und die spielleitende Stelle wird verständigt.

Artikel 1.4.7 Illegale Ausrüstung

A.R. 1.4.7.I A33 trägt ein Kopftuch unter seinem Helm, wobei ein Teil des Kopftuches unter der Rückseite des Helms herausragt. **Regelung:** Illegal. Kopftücher dürfen unter dem Helm getragen werden, solange kein Teil des Kopftuches unter dem Helm hervorragt, wenn dieser korrekt getragen wird. A33 muss das Feld für einen Down verlassen und darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn das Kopftuch komplett unter dem Helm versteckt oder entfernt wurde. Team A kann ein Team Timeout nutzen, damit A33 auf dem Feld bleiben kann. Allerdings muss das Kopftuch während des Timeouts unter den Helm gesteckt oder entfernt werden.

A.R. 1.4.7.II Am Ende eines Downs verrutscht B55's Trikot und dadurch wird dessen Schulterschutz teilweise nicht mehr verdeckt. **Regelung:** Illegale Ausrüstung. Da das Trikot während des Downs verrutscht ist und den Schulterschutz freigelegt hat, muss B33 das Feld nicht zwangsläufig verlassen. Aber der Schulterschutz muss vom Trikot verdeckt werden, bevor der Ball das nächste Mal ins Spiel gebracht wird.

A.R. 1.4.7.III Beim Passcheck erkennt der Referee, dass beide Teams identische Trikotfarben tragen, bzw. Trikots tragen, die nicht eindeutig unterschiedlich sind. **Regelung:** Der Referee bespricht das Problem mit den Verantwortlichen der Teams. Er gibt ihnen eine Stunde Zeit, für andere Trikots zu sorgen. Nach Ablauf der Frist lässt sich der Referee die Spielberichte geben und trägt den Vorfall entsprechend ein. Das Spiel wird nicht angepiffen und die spielleitende Stelle wird verständigt.

A.R. 1.4.7.IV Als Team A sein Huddle auflöst, erkennt der Referee, dass A35 ein überbautes Helmgitter trägt. **Regelung:** A35 muss das Feld für einen Down verlassen, um das Helmgitter auszutauschen. Team A kann ein Team Timeout nutzen, damit A35 auf dem Feld bleiben kann. Allerdings muss das illegale Helmgitter während des Timeouts ausgetauscht werden.

Artikel 1.4.8 Vorgeschriebene und illegale Ausrüstung

A.R. 1.4.8.I Nachdem der Ball spielbereit ist, erkennt ein Schiedsrichter, dass ein oder mehrere Spieler offensichtlich keinen Mundschutz tragen. **Regelung:** Der bzw. die Spieler müssen das Spiel für wenigstens einen Down verlassen und dürfen nicht eher zurückkehren, bis sie mit einem Mundschutz ausgerüstet sind. Der bzw. die Spieler können im Spiel bleiben, wenn das betreffende Team ein Timeout nimmt, aber sie dürfen auf keinen Fall spielen, bis sie korrekt ausgerüstet sind.

A.R. 1.4.8.II Nachdem der Ball nach einem Scrimmage Down dead wurde, erkennt der Umpire, dass Linebacker B55 einen unverdeckten Rückenschützer in Höhe der Taille trägt, welcher augenscheinlich während des Downs entblößt wurde. **Regelung:** B55 muss das Feld nicht zwangsläufig für einen Down verlassen, aber der unbedeckte Schutz muss vor dem nächsten Down bedeckt werden.

Artikel 1.4.11 Verbotene Gegenstände am Spielfeld

A.R. 1.4.11.I Der Head Coach des Heimteams ist nicht in der Lage persönlich beim Spiel anwesend zu sein und möchte das Spiel auf einem Monitor beobachten und (a) via Telefon dem Offensive Coordinator Spielzüge durchgeben und (b) ein virtuelles Kommunikationsmittel (Zoom, Microsoft Teams, etc.) nutzen, um mit dem Team in der Umkleidekabine zu kommunizieren. **Regelung:** Regel 1.4.11.b ist deutlich und erlaubt nur eine Sprechverbindung zwischen der Press Box und der Teamzone. Daher darf der Head Coach in (a) keine Anrufe in die Press Box oder an die Seitenlinie tätigen. Regel 1.4.11.a verbietet die Nutzung von virtueller Technologie und daher darf er auf diesem Weg nicht mit dem Team kommunizieren. Konsequenterweise ist daher auch in (b) der Versuch der Kommunikation mit dem Team verboten. Das Verbot beginnt 90 Minuten vor dem vorhergesehenen Kickoff, wenn die Zuständigkeit der Schiedsrichter beginnt und beinhaltet die Zeit zwischen den Perioden, bis der Referee das Endergebnis verkündet.

A.R. 1.4.11.II Während eines Timeouts versammelt sich Team A in der Nähe ihrer Seitenlinie und vor ihrer Teamzone. Der Team A-Head Coach bringt eines der 18 genehmigten Tablets und bespricht das Video mit seinen Spielern. **Regelung:** Legale Nutzung des Tablets.

A.R. 1.4.11.III Während eines Timeouts versammelt sich Team A in einem Huddle in der Spielfeldmitte. Der Team A-Head Coach bringt eines der 18 genehmigten Tablets und bespricht das Video mit seinen Spielern in der Spielfeldmitte. **Regelung:** Keine legale Nutzung des Tablets. Der Head Coach wird wegen unsportlichen Verhaltens bestraft (Regel 1.4.11.b). Das ist ein Dead Ball Foul und die 15-Meterstrafe wird vom Succeeding Spot durchgeführt.

Regel 2

Definitionen

Abschnitt 2.4 Catch, Interception und Recovery

Artikel 2.4.3 Catch, Interception und Recovery

A.R. 2.4.3.I B1 versucht, ohne Fair Catch-Signal einen Punt zu fangen, der die neutrale Zone überquert. Der Ball streift seine Schulter (Muff) und prallt hoch in die Luft. Der Ball berührt nicht den Boden, und der in der Luft befindliche A1 erreicht den Ball im Flug und kommt erst im Seitenaus auf den Boden auf. **Regelung:** Team B's Ball an dem Punkt, an dem der Ball die Seitenlinie überquert hat. First Down und 10 Meter.

A.R. 2.4.3.II Beim dritten Down blockt B1 den Scrimmage Kick von Team A ab und der Ball fliegt hoch in die Luft und überquert nicht die neutrale Zone. Der Ball berührt nicht den Boden. A1 springt, erreicht den Ball im Flug und kommt zuerst im Seitenaus auf den Boden auf. **Regelung:** Team B's Ball an dem Punkt, an dem der Ball die Seitenlinie überquert hat. First Down und 10 Meter (Regel 6.3.7).

A.R. 2.4.3.III Der in der Luft befindliche A3 erreicht einen Pass an der A-40. Als er den Ball erreicht, wird er von B1 berührt und kommt mit dem Ball an der A-37 im Seitenaus auf. **Regelung:** Unvollständiger Pass (Regel 7.3.7.a).

A.R. 2.4.3.IV Receiver A88 befindet sich in der Nähe der Seitenlinie und streckt sich, um einen legalen Vorwärtspass zu erreichen. Als A88 springt, um den Pass zu fangen, (a) erlangt er sichere Kontrolle über den Ball, während sich seine Zehen inbounds befinden und er anschließend im Aus zu Boden fällt, wobei er die sichere Kontrolle behält. (b) A88 erlangt sichere Kontrolle über den Ball während er sich mit seinen Zehen inbounds befindet, jongliert mit dem Ball als er in der Luft ist, erlangt wieder sichere Kontrolle bevor er im Aus landet und behält die Kontrolle bei der Landung. (c) A88 erlangt sichere Kontrolle über den Ball mit seinen Zehen inbounds, verliert aber die sichere Kontrolle, als er auf den Boden prallt. **Regelung:** (a) Fangen ist vollständig. (b) Unvollständiger Vorwärtspass. (c) Unvollständiger Vorwärtspass.

Abschnitt 2.8 Fair Catch

Artikel 2.8.3 Fair Catch

A.R. 2.8.3.I Während Team A's Punt von der A-20, zeigt Receiver B44 mit seiner rechten Hand auf den rollenden Ball an der Mittellinie. Als B44 auf den Ball zeigt, (a) hält er seine Hände unterhalb der Schultern, ohne zu winken; (b) hält er seine Hände unterhalb der Schultern und winkt einmal mit der linken Hand; (c) hält er seine linke Hand gerade über seiner Schulter, ohne damit zu winken. **Regelung:** Regel 2.8.3 führt an, dass jedes Winken, welches nicht die Kriterien eines gültigen Signales erfüllt, ein ungültiges Signal darstellt. Gemäß der Interpretation darf ein Receiver auf einen Kick zeigen, solange seine Hände unterhalb der Schultern bleiben und er keinerlei Winkbewegung macht. Sowohl in (b), als auch in (c) ist es ein ungültiges Signal. In (a) wird das nicht als Signal angesehen und Team B hätte das Recht, den Ball zu recovern und zu avancieren.

A.R. 2.8.3.II Free Kick von der A-35. Der Kickoff ist hoch und tief. Kickreturner B21 gibt, an der eigenen Goalline stehend, ein „T –Signal“. B21 fängt den Kick direkt an der Goalline und avanciert bis zur B-35. **Regelung:** Das „T –Signal“ gilt als ungültiges Fair Catch Signal und der Ball wird dead, wenn der Kick gefangen wurde. Die Schiedsrichter müssen den Down beenden, nachdem B21 in Ballbesitz ist. Team B's Ball, 1. und 10 von der B-25.

Abschnitt 2.11 Fumble, Muff, Schlagen und Berühren des Balles; Blocken eines Scrimmage Kicks

Artikel 2.11.4 Berührung eines Balles (Touching)

A.R. 2.11.4.I Ein Punt rollt in der Nähe der Spieler A44 und B27 auf dem Boden. (a) A44 und B27 blocken sich gegenseitig. Der Ball prallt gegen B27's Bein und wird dann von A55 an der B-35 recovert. (b) A44 blockt B27, der dadurch den Ball berührt, und der Ball wird von A55 auf der B-35 recovert. **Regelung:** (a) A's Ball, 1. und 10 von der B-35. Der Ball prallt gegen B27's Bein, aber der Kontakt mit dem Ball wird nicht von A44 verursacht. Keine erzwungene Berührung. (b) Es handelt sich um eine erzwungene Berührung, denn B27's Ballberührung wird durch

A44's Block erzwungen. B27's Berührung wird ignoriert. Dadurch liegt ein illegales Berühren eines Kicks durch A55 vor. B's Ball, 1. und 10 von der B-35.

Abschnitt 2.12 Linien

Artikel 2.12.2 Goallines

A.R. 2.12.2.I Ein unberührter Team A-Scrimmage Kick prallt im Spielfeld auf den Boden und durchbricht die Fläche über Team B's Goalline. Während sich der Ball in der Luft befindet, schlägt A81, der sich entweder auf der B-1 oder in der Endzone befindet, den Ball ins Spielfeld zurück. **Regelung:** Violation wegen der illegalen Berührung (Regel 6.3.11). Team B kann das Ergebnis des Downs akzeptieren oder den Ball als nächstes an seiner 20-Meterlinie snappen (**Ausnahme:** Regel 8.4.2.b).

Artikel 2.12.5 Restraining Lines

A.R. 2.12.5.I Ein Free Kick durchbricht die Fläche von der B-Restraining Line. Während sich der Ball in der Luft befindet, berührt A1, der sich hinter Team B's Restraining Line befindet, den Ball. **Regelung:** Legales Berühren (Regel 6.1.3.b).

Abschnitt 2.16 Kicks, Kicken des Balles

Artikel 2.16.4 Place Kicks

A.R. 2.16.4.I Beim Free Kick zu Beginn eines Spieles benutzt der Kicker die Schuhspitze eines Mitspielers oder bildet aus Gras oder Erde ein provisorisches Kicking Tee, um den Ball vor dem Kick darauf zu platzieren. **Regelung:** Illegaler Kick. Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

Artikel 2.16.6 Kickoff

A.R. 2.16.6.I Nach einem Touchdown und einem erfolgreichen Zweipunktversuch liegt Team A bei 55 Sekunden verbleibender Spielzeit in der vierten Spielperiode 22-24 zurück. Team A versucht von der A-35 einen Onside Free Kick durchzuführen. Kicker A90 hält den Ball, als wolle er einen Drop Kick versuchen. Er wirft den Ball in die Luft und der Ball

prallt kurz hinter Team A's Restraining Line auf den Boden. A90 kickt den Ball, nachdem dieser etwa einen Meter hoch in die Luft gesprungen war. **Regelung:** Illegaler Kick. Dead Ball Foul. 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot. Der Kick entspricht gemäß Regel 2.16.3 nicht den Anforderungen eines Drop Kicks. Für einen legalen Drop Kick muss der potenzielle Kicker den Ball fallen lassen und kicken, sobald dieser den Boden berührt. Da Regel 2.16.6 nur einen Place Kick oder einen Drop Kick als Kickoff erlaubt, ist der o. a. beschriebene Kick kein legaler Kick. Die Strafdurchführung entspricht der derzeitigen anerkannten Regelauslegung A.R. 6.1.2.I.

Artikel 2.16.10 Scrimmage Kick Formation

A.R. 2.16.10.I Beim Snap tragen vier Team A-Linemen Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 und drei Linemen Trikots mit einer Nummer außerhalb dieses Bereiches. Ein potentieller Kicker steht acht Meter hinter der Scrimmage Line und es gibt keinen potentiellen Holder. **Regelung:** Illegale Formation. Team A ist nicht in einer Scrimmage Kick-Formation und hat nicht die erforderliche Anzahl an Linemen mit den korrekten Trikotnummern an der Linie.

Abschnitt 2.19 Pässe

Artikel 2.19.2 Vorwärts- und Rückpässe

A.R. 2.19.2.I A1 versucht, einen Vorwärtspass zu werfen, aber B1 schlägt ihm den Ball aus der Hand, bevor die Vorwärtsbewegung von A1's Hand beginnt. **Regelung:** Fumble (Regel 2.11.1).

Artikel 2.19.3 Überqueren der Neutralen Zone

A.R. 2.19.3.I Quarterback A12 wirft einen legalen Vorwärtspass, und der Receiver A88 berührt den Ball erst, als der Ball sich 1,5 Meter jenseits der neutralen Zone befindet. Der hintere Fuß von A88 befindet sich dabei nicht jenseits der neutralen Zone. **Regelung:** Der legale Vorwärtspass hat die neutrale Zone überquert. Regel 2.19.3.a erklärt, dass ein Pass die neutrale Zone überquert hat, wenn er irgendetwas jenseits der neutralen Zone berührt. Gemäß Regel 2.19.3.b ist A88 als Spieler nicht jenseits der neutralen Zone. Trotzdem hat der Pass gemäß 2.19.3.a die neutrale Zone überquert, da er sich jenseits der neutralen Zone befand, als A88 ihn berührt hat. In Bezug auf das Überqueren der neutralen

Zone gilt als Leitlinie der Punkt, an dem sich der Ball befindet, als er zuerst berührt wurde.

Abschnitt 2.23 Snappen

Artikel 2.23.1 Snappen

A.R. 2.23.1.I 4. und Goal von der B-5. A55's legaler Snap wird von A12 gemufft und (a) einer der Team A-Spieler recovert und advanct den Ball in die Endzone oder (b) ein Spieler von Team B recovert und advanct den Ball. **Regelung:** Der Snap ist ein Rückpass und darf von jedem Spieler advanct werden. (a) Touchdown. Da es ein Rückpass und kein Fumble ist, gibt es für Team A-Spieler keine Einschränkung zum Recovern und Tragen des Balles. (b) Der Ball bleibt im Spiel.

A.R. 2.23.1.II 3. und 5 von der B-25. QB A12 steht in einer Shotgun Formation. Center A5 startet legal die Rückwärtsbewegung des Snaps mit einer schnellen und durchgehenden Bewegung. Während dieser Rückwärtsbewegung (a) rutscht der Ball dem Snapper aus den Händen und rollt an der B-29, wo er von B54 recovert wird oder (b) der Center stoppt oder zögert, bevor er den Ball loslässt und der Ball rutscht dem Snapper aus den Händen und rollt an der B-29, wo er von B54 recovert wird. **Regelung:** (a) Legaler Snap, der zu einem Rückpass wird. Team B's Ball, 1. und 10 von der B-29. (b) Team A Dead Ball Foul, illegaler Snap. Team A's Ball, 3. und 10 von der B-30. Um einen legalen Snap durchzuführen, muss der Ball von seiner Position am Boden in einer schnellen und durchgehenden Bewegung rückwärts bewegt werden, wobei der Ball die Hand des Snappers in dieser Bewegung verlassen muss. Wenn der Ball während dieser legalen Rückwärtsbewegung des Snaps aus den Händen des Snappers rutscht, wird er zu einem Rückpass und der Ball bleibt im Spiel. Jede andere Aktion oder Bewegung des Snappers, wie das Nicht-Loslassen des Balles, das Anhalten, das Neustarten oder das Unterbrechen der kontinuierlichen Bewegung des Balls während des Snaps gilt als illegaler Snap.

Abschnitt 2.27 Team- und Spielerbezeichnungen

Artikel 2.27.12 Disqualifizierte Personen

A.R. 2.27.12.I Ein Spieler wird in der zweiten Spielhälfte wegen eines Targeting Fouls disqualifiziert. **Regelung:** Der Spieler muss den Platz inner-

halb einer angemessenen Frist verlassen. Er muss sich unter Aufsicht seines Teams außerhalb des Platzes aufhalten und darf keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Dauer der Sperre ergibt sich aus der Entscheidung der zuständigen Stelle.

A.R. 2.27.12.II Ein Head Coach oder ein identifizierter Teamangehöriger begeht während eines Spieles zwei unsportliche Verhalten-Fouls. **Regelung:** Der Head Coach oder der identifizierte Teamangehörige muss den Platz innerhalb einer angemessenen Frist verlassen. Er muss sich unter Aufsicht seines Teams außerhalb des Platzes aufhalten und darf keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Dauer der Sperre ergibt sich aus der Entscheidung der zuständigen Stelle.

Abschnitt 2.30 Einteilung der Spieltypen

Artikel 2.30.4 Laufspiel

A.R. 2.30.4.I A21 fängt einen Vorwärtspass, während er auf dem Boden kniet. Der Passer wird während des Passes gerought. **Regelung:** A21's Fangen startet ein Laufspiel, welches sofort endet. 15-Meterstrafe vom Ende des Laufes, First Down für Team A.

A.R. 2.30.4.II 3. und 10. A21 fängt einen Vorwärtspass und wird nach 10 Metern Raumgewinn getackelt. Er fumbelt durch den Tackle. Der Fumble wird 5 Meter jenseits des Fumble Spots von dem am Boden liegenden A24 reconvert. Während des Passes wird der Passer gerought. **Regelung:** 15-Meterstrafe vom Punkt der Recovery durch A24 (Ende des letzten Laufes). First Down für Team A.

Regel 3

Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler

Abschnitt 3.1 Beginn jeder Periode

Artikel 3.1.1 Pregame

A.R. 3.1.1.I Nachdem die Zuständigkeit der Schiedsrichter begonnen hat, betreten einige Heimteam-Spieler die Spielfläche ohne ihre Trikots bzw. ohne dass ihre Nummern deutlich sichtbar sind. **Regelung:** Spieler ohne Trikot oder sichtbaren Nummern müssen die Spielfläche verlassen. Der Head Coach oder ein auf dem Feld befindlicher Assistenz-Coach können in dieser Situation behilflich sein.

Artikel 3.1.3 Extraperioden

A.R. 3.1.3.I Während eines Spieles, der kein Try ist, erzielt Team B einen Touchdown, nachdem ein Vorwärtspass abgefangen oder ein Fumble oder ein Rückpass abgefangen oder reconvert oder ein geblockter Field-goalversuch reconvert wurde. **Regelung:** Extraperiode und Spiel sind beendet und Team B ist der Gewinner.

A.R. 3.1.3.II Während der ersten Ballbesitz-Serie einer Extraperiode fängt Team B einen Pass ab oder reconvert oder fängt einen Fumble oder einen Rückpass ab und erzielt keinen Touchdown. **Regelung:** Team A's Ballbesitz-Serie ist beendet und Team B beginnt seine Ballbesitz-Serie. Team B wird zu Team A, wenn der Referee den Ball für spielbereit erklärt.

A.R. 3.1.3.III Während der ersten Ballbesitz-Serie einer Extraperiode versucht Team A, ein Fieldgoal zu erzielen. Der Kick wird abgeblockt und überquert nicht die neutrale Zone. Team A reconvert den Ball und avanciert zu einem Touchdown. **Regelung:** Sechs Punkte für Team A. Team B beginnt seine Ballbesitz-Serie nach dem Try.

A.R. 3.1.3.IV Team A versucht ein Fieldgoal. Der Kick wird abgeblockt und überquert nicht die neutrale Zone. Team A reconvert den Ball und wird jenseits der Line to Gain getackelt. **Regelung:** Team A behält den Ball, um seine Ballbesitz-Serie fortzusetzen. First Down und 10.

- A.R. 3.1.3.V** Beim ersten, zweiten oder dritten Down wird Team A's Fieldgoalversuch geblockt und überquert nicht die neutrale Zone. A23 recovers den Ball und wird kurz vor der Line to Gain getackelt. **Regelung:** Team A's Ball, nächster Down.
- A.R. 3.1.3.VI** Während der ersten Ballbesitz-Serie einer Extraperiode verliert Team B, nachdem es in Ballbesitz gekommen war, den Ballbesitz an Team A. Team A (a) erzielt einen Touchdown; (b) erzielt keine Punkte. **Regelung:** (a) Die Punkte zählen. In (a) und (b) ist Team A's Ballbesitz-Serie vorüber und Team B beginnt seine Ballbesitz-Serie.
- A.R. 3.1.3.VII** Während der ersten Ballbesitz-Serie in einer Extraperiode fumbelt Team A beim zweiten Down und der Ball rollt in Team B's Endzone. Team B recovers den Ball und bleibt in seiner Endzone. **Regelung:** Team A's Ballbesitz-Serie ist vorüber. Team B's Ballbesitz-Serie beginnt.
- A.R. 3.1.3.VIII** Während der ersten Ballbesitz-Serie in einer Extraperiode fängt B10 einen Vorwärtspass an der B-6 ab und kniet sich in seiner Endzone hin. **Regelung:** Safety. Zwei Punkte für Team A. Team A's Ballbesitz-Serie ist vorüber. Team B bringt den Ball ins Spiel, 1. und 10 von der 25-Meterlinie an der gleichen Spielfeldseite.
- A.R. 3.1.3.IX** Team A's Fieldgoalversuch ist jenseits der neutralen Zone unberührt, bis B17 den Ball an der B-5 berührt. A75 recovers den Ball an der B-3. **Regelung:** Team A's Ballbesitz-Serie wird fortgesetzt. First Down für Team A an der B-3.
- A.R. 3.1.3.X** Während der ersten Ballbesitz-Serie in einer Extraperiode erzielt Team A einen Touchdown. Beim Try fängt Team B einen Pass ab und avanciert zu einem Zwei-Punkte-Touchdown. **Regelung:** Team B beginnt seine Ballbesitz-Serie an der 25-Meterlinie, wobei Team A in der Nachspielzeit mit 6:2 in Führung ist.
- A.R. 3.1.3.XI** Nach dem Ende der ersten Ballbesitz-Serie durch Team A verursacht Team B ein Dead Ball Foul. **Regelung:** Team B startet seine Serie an der 40-Meterlinie, First Down und 10.
- A.R. 3.1.3.XII** Während der ersten Serie in einer Extraperiode wirft A12 einen Vorwärtspass und Team A verursacht einen illegalen Shift. B25 fängt den Pass ab und B38 (a) clippt oder (b) verursacht ein schweres persönliches Foul, bevor B25 Team A's Goalline überquert. **Regelung:** Die Punkte zählen nicht. Die Fouls heben sich auf und der Down wird nicht wiederholt. Team A's Ballbesitz-Serie ist beendet und (a) Team B be-

ginnt seine Ballbesitz-Serie an der 25-Meterlinie. (b) B38 wird disqualifiziert und Team B beginnt seine Ballbesitz-Serie an der 40-Meterlinie.

A.R. 3.1.3.XIII Während der zweiten Ballbesitz-Serie in einer Extraperiode fängt B25 einen Pass ab und avanciert über Team A's Goalline. Während des Laufes clippt B79 in der Spielfeldmitte. **Regelung:** Kein Touchdown. Entweder ist das Spiel vorüber oder die nächste Extraperiode beginnt mit einem First Down und 10 an der entsprechenden 25-Meterlinie, da die Strafe nicht übertragen wird.

A.R. 3.1.3.XIV Während der ersten Ballbesitz-Serie fängt B37 einen Pass ab und hat freien Weg zur Goalline, als er obszöne Gesten in Richtung des nächsten, ihn verfolgenden Gegners macht. **Regelung:** Team B's Punkte werden annulliert und die Strafe wird übertragen. Team B startet seine Serie an der 40-Meterlinie, First Down und 10 (Regeln 3.1.3 und 3.1.3.g.1 und 3.1.3.g.2).

Abschnitt 3.2 Spielzeit und Pausen

Artikel 3.2.2 Veränderung der Spielzeit

A.R. 3.2.2.I Am Ende der ersten Halbzeit ist der Punktestand 56:0. Die Head Coaches und der Referee kommen überein, dass die dritte und die vierte Spielperiode jeweils auf zehn Minuten verkürzt werden. Die Head Coaches verlangen außerdem, dass die zweite Halbzeit mit einer „laufenden Uhr“ gespielt werden soll, dass die Game Clock also nicht angehalten werden soll. **Regelung:** Die verbleibenden Spielperioden können verkürzt werden. Die „laufende Uhr“ wird jedoch nicht erlaubt. Es gelten für das gesamte Spiel die normalen Regeln bezüglich der Game Clock. Ausgenommen davon sind Spiele, in denen gemäß BSO die Mercy Rule angewandt wird.

Artikel 3.2.3 Verlängerung der Perioden

A.R. 3.2.3.I Während der Verlängerung einer Periode, nachdem der Ball freigegeben wurde und vor dem Snap begeht Team A ein Foul. **Regelung:** Dead Ball Foul. Team A wird für das Foul bestraft und ist berechtigt, den Down zu beenden.

A.R. 3.2.3.II Während eines Free Kicks durch Team A läuft die Spielzeit am Ende der zweiten Spielperiode aus. Team A begeht ein Offside beim Kick. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Previous Spot, dem Ende von

Team B's Lauf oder dem Punkt des Touchbacks, und die Periode wird verlängert. Der Free Kick wird wiederholt oder Team B erhält einen Down ohne Zeit.

A.R. 3.2.3.III Während eines Fieldgoalversuchs läuft die Spielzeit am Ende der zweiten Spielperiode aus. Team B war Offside. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Previous Spot, die Periode wird verlängert (Regel 10.2.2.d.4.a)

A.R. 3.2.3.IV Während in der ersten Spielperiode die Spielzeit ausläuft, behindert ein Team A-Spieler einen Gegner beim Fangen eines Kicks (nicht beim Try). **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Spot of Foul. Die Spielperiode wird nicht verlängert und die Strafe wird zu Beginn der zweiten Spielperiode durchgeführt.

A.R. 3.2.3.V Team A erzielt während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, einen Touchdown. Nach dem Touchdown, aber vor dem Try foulte eines der Teams. **Regelung:** Die Periode wird nur für den Try verlängert. Wird noch eine weitere Periode gespielt, kann die Strafe beim Try oder dem nachfolgenden Kickoff in der nächsten Spielperiode oder am Succeeding Spot in Extraperioden geahndet werden.

A.R. 3.2.3.VI Team A erzielt während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, einen Touchdown. Während Team A's erfolgreichen Try foulte Team B. **Regelung:** Die Periode wird nicht für einen Kickoff verlängert. Team A kann die Strafe annehmen und den Try wiederholen oder die Strafe ablehnen und die Punkte akzeptieren. Strafen für persönliche Fouls und Unsportliche Verhalten Fouls können bei einem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden geahndet werden.

A.R. 3.2.3.VII Team A erzielt während eines Downs, in dem die Spielzeit ausläuft, einen Touchdown. Nachdem der Try endet, verursacht eines der Teams ein Dead Ball Foul. **Regelung:** Der Try kann aufgrund eines Live Ball Fouls während des Try wiederholt werden. Die Strafe für das Dead Ball Foul muss dann ebenfalls bei der Wiederholung des Try geahndet werden. Die Periode wird nicht verlängert, um die Strafe für das Dead Ball Foul zu ahnden. Wird die Strafe angenommen, muss sie beim Kickoff, mit dem die nächste Periode beginnt, oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt werden.

A.R. 3.2.3.VIII Die Spielzeit in der ersten Halbzeit läuft während eines Downs aus. A12 befindet sich jenseits der neutralen Zone, als er einen vollständigen Vorwärtspass auf A88 wirft, der sich in B's Endzone befindet. **Regelung:** Team B akzeptiert die Strafe, wodurch die Punkte annulliert

werden, aber die Periode wird, nach Wahl des gefaulten Teams, nicht verlängert, da die Strafe einen Downverlust enthält. Die erste Halbzeit ist beendet.

Artikel 3.2.4 Zeitnahme-Vorrichtungen

A.R. 3.2.4.I Nachdem der Ball nach einem Laufspiel im Aus dead wurde, wird die 40-Sekunden-Uhr gestartet. Der Umpire erhält einen Ball vom Linejudge, und als er diesen auf den Boden legt, stellt er fest, dass es sich dabei um einen von der B-Bällen handelt. Er wirft den Ball zum Linejudge, der versucht, einen Team A-Ball von einem Balljungen zu erhalten. **Regelung:** Wenn die Play Clock „25“ oder weniger Sekunden anzeigt, bevor der korrekte Ball von der Seitenlinie hereingebracht werden kann und spielbereit ist, versucht der Referee die Play Clock zurückzusetzen, ohne die Game Clock zu stoppen. Wenn die Play Clock nicht schnell zurückgesetzt werden kann, nimmt der Referee ein Timeout, lässt die Play Clock auf 25 Sekunden setzen und gibt den Ball frei. Die Game Clock startet mit dem Snap, es sei denn, sie lief, als der Referee das Timeout nahm.

A.R. 3.2.4.II Nachdem der Ball nach einem Laufspiel in einer Seitenzone dead wurde, haben die Schiedsrichter Schwierigkeiten, den Ball zu den Hash Marks zu bringen. Als die Play Clock weniger als „25“ anzeigt, legt der Umpire den Ball auf den Boden und geht zur Seite. **Regelung:** Ohne die Game Clock anzuhalten, zeigt der Referee durch ein Pumpsignal an, dass die Play Clock auf „25“ gesetzt wird. Kann die Play Clock schnell auf „25“ gesetzt werden, wird die Game Clock nicht angehalten. Nur wenn der Bediener der Play Clock nicht schnell genug auf das Signal des Referees reagiert, nimmt der Referee ein Timeout, zeigt an, dass die Play Clock auf „25“ gestellt werden soll und startet danach beide Uhren.

A.R. 3.2.4.III Team A erzielt einen Touchdown und die 40-Sekunden Play Clock wird gestartet. Ohne das Spiel zu unterbrechen sieht der Referee den Umpire über dem Ball stehen und dass alle anderen Schiedsrichter ihre Positionen eingenommen haben. Die Play Clock zeigt (a) 25 oder mehr Sekunden oder (b) 24 oder weniger Sekunden an. **Regelung:** (a) Der Referee schickt den Umpire auf seine Position im Defense Backfield und lässt zu, dass der Snap durchgeführt wird. (b) Der Referee zeigt an, dass die Play Clock auf 25 Sekunden gesetzt werden soll und schickt danach den Umpire auf seine Position ins Defense Backfield, damit der Snap durchgeführt werden kann.

A.R. 3.2.4.IV Team A erzielt einen Touchdown und die 40-Sekunden Play Clock wird gestartet. Der Ball befindet sich an der B-3 im Mittelpunkt zwischen den Hash Marks. Bei 24 Sekunden auf der Play Clock verlangen Team A's Head Coach oder ein Team-Captain, dass der Ball auf die linke Hash Mark gelegt werden soll. **Regelung:** Die Schiedsrichter ignorieren das Verlangen. Team A kann ein Timeout nehmen, um den Ball anders positionieren zu lassen.

A.R. 3.2.4.V 1. und 10 von der A-25. Zu einem frühen Zeitpunkt in der vierten Spielperiode. Back A21 erhält den Handoff, avanciert und wird nach einem Raumgewinn von 15 Metern inbounds zu Boden gebracht. Während des Down begeht A88 ein Halten an der A-30 und (a) B54 verliert seinen Helm (nicht als Ergebnis eines Fouls) oder (b) B54 wird verletzt. **Regelung:** Das Halten-Foul durch A88 wird mit 10 Metern vom Punkt des Fouls geahndet und Team A hat einen 1. und 15 von der A-20. In beiden Fällen (a) und (b), wird die Play Clock auf 40 Sekunden gesetzt und sowohl die Play Clock als auch die Game Clock starten mit der Ballfreigabe durch den Referee.

A.R. 3.2.4.VI 2. und 10 an der B-40. Zu einem späten Zeitpunkt im Spiel avanciert A22 für acht Meter und wird kurz vor der Line to Gain getackelt. Die Game Clock zeigt 1:58, als A22 gestoppt wird. B54 verlor seinen Helm (nicht als Folge eines Fouls) während des Plays. **Regelung:** Die Game Clock wird für das Zwei-Minuten-Timeout und B54's Helmverlust angehalten. Auch wenn ein Team B Helm verloren wird, wird die Play Clock nach dem Zwei-Minuten-Timeout auf 25 Sekunden gesetzt und die Game Clock startet mit dem nächsten Snap (Die gleiche Play Clock-Regelung wird angewandt, wenn ein Team B Spieler bei dem Play verletzt worden wäre).

Artikel 3.2.5 Mindestspielzeit für einen Down

A.R. 3.2.5.I Zu Ende einer Spielperiode hat Team A keine Timeouts mehr. Als Team A einen First Down erzielt, bleibt die Game Clock bei 0:03 stehen. Team A beabsichtigt, den Ball zu „spiken“, um einen weiteren Down spielen zu können. Der Referee pfeift an, gibt den Ball frei und startet damit die Game Clock. Der Quarterback nimmt den Snap an und hebt den Ball hoch über seinem Kopf, bevor er ihn zu Boden wirft. Die Game Clock bleibt bei 0:00 stehen. **Regelung:** Die Spielzeit ist in dieser Spielperiode ausgelaufen. Obwohl noch drei Sekunden auf der Game Clock waren, als der Referee den Ball freigab, gibt es keine Ga-

rantie dafür, dass außer dem zu Boden werfen des Balles noch genug Zeit bleibt, einen weiteren Down zu spielen. Die Offense muss, um die Game Clock anzuhalten, das „Spiken“ unverzüglich durchführen.

Abschnitt 3.3 Timeouts: Starten und Anhalten der Game Clock

Artikel 3.3.1 Timeout

A.R. 3.3.1.I 3. und 2 von der B-15. A45 fumbelt einen Live Ball nachdem er drei Meter advancet ist. Die Schiedsrichter können nicht herausfinden, wer den Ball reconvert hat, deshalb hält der Line Judge die Game Clock an, während im gleichen Augenblick erkannt wird, wer den Ball reconvert hatte. A45 hatte den Ball reconvert und (a) die Line to Gain nicht erreicht oder (b) die Line to Gain erreicht. **Regelung:** Der 40-Sekunden-Countdown beginnt, wenn der Ball für dead erklärt wird. (a) Der Referee zeigt sofort an, dass die Game Clock gestartet werden soll. (b) Die Game Clock startet mit dem Signal des Referees, wenn der Ball spielbereit ist.

A.R. 3.3.1.II Beim 2. und 14 erzielt A45 sechs Meter Raumgewinn und wird zu Boden gebracht, wobei sich der Ball in seinem Besitz befindet. Der Linesman hält die hintere Stange der Kette für die vordere Stange und gibt irrtümlicherweise das Zeichen zum Anhalten der Uhr. **Regelung:** Sobald der Fehler von irgendeinem Schiedsrichter entdeckt wird, muss dieser anzeigen, dass die Game Clock gestartet werden soll.

A.R. 3.3.1.III Team A fumbelt oder der Ball ist nach einem Rückpass frei. Mehrere Spieler springen auf den Ball, wodurch ein Knäuel aufeinander liegender Spieler entsteht. **Regelung:** Der oder die überwachenden Schiedsrichter müssen die Game Clock anhalten und der 40-Sekunden-Countdown beginnt. Nach genauer Kenntnis, wer den Ball reconvert hat, muss der Referee (a) wenn Team A reconvertete, in Spielrichtung zeigen und die Game Clock starten (wenn kein First Down erreicht wurde) oder (b) wenn Team B reconvertete, in die entsprechende Spielrichtung zeigen und die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 3.3.1.IV Ein Schuhriemen, die Schnur eines Schulterschützers, ein Trikot, eine Nummer oder ein Ausrüstungsteil bricht oder zerreißt. **Regelung:** Es wird kein Referee-Timeout zugelassen, um das Ausrüstungsteil zu reparieren oder zu ersetzen.

A.R. 3.3.1.V 3. und 5 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der Halbzeit haben beide Teams ihre Team-Timeouts noch verfügbar. Während Team A sich an der Scrimmage Line befindet und bereit ist, den Snap durchzuführen, verlangt Team B's Head Coach ein Timeout und dem Verlangen wird stattgegeben. Nach dem Timeout sind beide Teams in Position und der Ball ist spielbereit. (a) Team B's Head Coach verlangt ein Timeout oder (b) Team A's Head Coach verlangt ein Timeout. **Regelung:** (a) Die Schiedsrichter sollen Team B's Timeout-Verlangen ignorieren. Team B hat zwar noch zwei Timeouts, aber sie haben in dieser Dead Ball Periode bereits ein Timeout genommen, so dass ein weiteres Timeout nicht zugelassen wird. (b) Team A's Verlangen nach einem Timeout wird stattgegeben. Da Team A in dieser Halbzeit noch Timeouts zur Verfügung hat und in dieser Dead Ball Periode noch kein Timeout genommen hat, wird ein Timeout zugelassen.

A.R. 3.3.1.VI 3. und 5 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der Halbzeit haben beide Teams ihre Team-Timeouts noch verfügbar. Während Team A sich an der Scrimmage Line befindet und bereit ist, den Snap durchzuführen, verlangt Team B's Head Coach ein Timeout und dem Verlangen wird stattgegeben. Nach dem Timeout sind beide Teams in Position und der Ball ist spielbereit. Unmittelbar vor dem Snap begeht A77 einen Fehlstart. Team A erhält eine 5-Meterstrafe und es ist damit ein 3. und 10 von der B-35. Beide Teams stellen sich auf, sind in Position und der Ball ist spielbereit, als Team B's Head Coach ein Timeout verlangt. **Regelung:** Die Schiedsrichter sollen Team B's Timeout-Verlangen ignorieren. Team B hat zwar noch zwei Timeouts, aber sie haben in dieser Dead Ball Periode bereits ein Timeout genommen, so dass ein weiteres Timeout nicht zugelassen wird. Da der Fehlstart ein Dead Ball Foul ist, befindet man sich immer noch in derselben Dead Ball Periode in der Team B bereits ein Timeout verbraucht hat. Daher wird Team B kein weiteres Timeout erlaubt.

Artikel 3.3.2 Starten und Anhalten der Game Clock

A.R. 3.3.2.I 4. und 6. Team A erzielt mit einem Lauf, der im Spielfeld endet, (a) acht Meter oder (b) fünf Meter. B1 war während des Spieles Offside. **Regelung:** (a) Team A's Ball. First Down und 10. Die Game Clock startet beim Signal des Referees. (b) Team A's Ball. 4. und 1. Game Clock startet beim Signal des Referees (Regeln 3.3.2.d.3 und 3.3.2.e.1).

A.R. 3.3.2.II 4. und 4. Team A erzielt mit einem Lauf, der im Spielfeld endet, (a) sechs Meter oder (b) drei Meter. B1 war während des Spieles Offsi-

de. **Regelung:** (a) Team A's Ball. First Down und 10. Die Game Clock startet beim Signal des Referees. (b) Team A's Ball. First Down und 10 nach Annahme der Strafe. Die Game Clock startet beim Signal des Referees.

A.R. 3.3.2.III 3. und 4. Team A's Pass wird durch B1 abgefangen und B1 wird im Spielfeld zu Boden gebracht. B2 war während des Spieles Offside. **Regelung:** Team A's Ball. First Down und 10. Die Game Clock startet beim Signal des Referees. Obwohl die Game Clock angehalten wurde, um Team B ein First Down zuzuerkennen, führt Team B nicht den nächsten Snap durch.

A.R. 3.3.2.IV Zu einem späten Zeitpunkt in der zweiten oder vierten Spielperiode geht der Ballträger während eines Downs ins Aus. Die Game Clock wird angehalten, a) vor dem Zwei-Minuten-Timeout; b) bei oder nach dem Zwei-Minuten-Timeout. **Regelung:** Die Game Clock startet (a) beim Signal des Referees; (b) mit dem Snap.

A.R. 3.3.2.V 2. und 8 in der zweiten oder der vierten Spielperiode. B44 fängt einen legalen Vorwärtspass ab und trägt den Ball ins Aus. B79 befand sich beim Snap in der neutralen Zone. Die Game Clock wird angehalten, a) vor dem Zwei-Minuten-Timeout; b) für das Zwei-Minuten-Timeout. **Regelung:** Team A nimmt die Strafe an und bleibt in Ballbesitz. In a) startet die Game Clock mit dem Signal des Referees, denn Team B führt nicht den nächsten Snap durch. In b) startet die Game Clock mit dem Snap nach dem Zwei-Minuten-Timeout.

A.R. 3.3.2.VI 4. und 8 von der A-12 spät in der vierten Spielperiode. Der Punt wird geblockt und der Ball überquert nicht die neutrale Zone. An der A-10 reconvert Back A22 den Ball und wirft einen Vorwärtspass auf den berechtigten A88, der an der B-3 getackelt wird. Die Game Clock steht bei 0:03. **Regelung:** Team A's Ball an der B-3, 1. und Goal. Die Game Clock startet wegen des legalen Kicks mit dem Snap (Regeln 3.3.2.d.8, 3.3.2.e.1, 3.3.2.f).

A.R. 3.3.2.VII Free Kick von der A-35. Team A führt einen Onside Kick aus. Nachdem der Kick 10 Meter fliegend zurückgelegt hat, (a) gibt B21 ein gültiges Fair Catch Signal und fängt den Kick deutlich; (b) ist A80 der erste, der den Kick erreicht und fängt oder reconvert ihn legal; (c) fängt oder reconvert B21 den Kick und fällt sofort zu Boden; (d) reconvert B21 deutlich den Kick, während er sich mit beiden Knien am Boden befindet. **Regelung:** Der Ball wird für dead erklärt und (a) und (b) die Game

Clock wird nicht gestartet; (c) der Bediener der Game Clock startet die Game Clock mit der legalen Berührung und hält sie an, wenn der Ball für dead erklärt wird (Regel 3.3.2.a); (d) die Game Clock wird nicht gestartet.

A.R. 3.3.2.VIII 3. und 5 von der B-15. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode liegt Team A mit 7:10 zurück. Quarterback A11 muss ausweichen, avanciert und ist an der B-12, als er einen unvollständigen Vorwärtspass wirft. Als der Ball dead wird, zeigt die Game Clock 0:13. Team B nimmt die Strafe für den illegalen Vorwärtspass an. **Regelung:** 4. und 7 von der B-17. Team B hat die Möglichkeit, einen 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock zu wählen. Dann wird die Game Clock auf 0:03 gesetzt und startet mit der Ballfreigabe durch den Referee.

A.R. 3.3.2.IX 2. und 7 von der A-5 zu einem späten Zeitpunkt in der zweiten Spielperiode. Quarterback A11 geht zurück, um einen Vorwärtspass zu werfen. Er muss bis in A's Endzone ausweichen und findet keinen freien Receiver. Kurz bevor A11 in der Endzone getackelt werden kann, wirft er den Ball vorwärts in eine Zone, in der sich kein berechtigter Receiver befindet. Der Referee wirft eine Flagge für ein absichtliches Wegwerfen eines Vorwärtspasses. Als der Ball dead wird, zeigt die Game Clock 0:18. Team B nimmt die Strafe an. **Regelung:** Die Annahme der Strafe resultiert in einen Safety und Team A führt von der A-20 einen Free Kick durch. Team B hat die Möglichkeit, einen 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock anzunehmen. Dann wird die Game Clock auf 0:08 gesetzt und startet mit der Ballfreigabe des Referees. Lehnt Team B den Abzug ab, bleibt die Game Clock bei 0:18 stehen und startet, wenn der Free Kick im Spielfeld legal berührt wird.

Artikel 3.3.4 Team-Timeouts

A.R. 3.3.4.I Vor dem Snap verlangt ein legaler Ersatzspieler, der von seiner Bank kommt, von einem Schiedsrichter ein Timeout, bevor er sich innerhalb der Neunmetermarkierungen befindet. Er verlangt dann noch einmal ein Timeout, als er sich innerhalb der Neunmetermarkierungen befindet. **Regelung:** Das erste Timeout-Verlangen wird nicht gewährt. Das zweite Timeout-Verlangen wird gewährt (Regel 7.1.3.b).

Artikel 3.3.6 Verletzungs-Timeout

A.R. 3.3.6.I Am Ende eines Spieles und bei laufender Game Clock entdeckt der Referee, dass A22 blutet. **Regelung:** Der Referee hält die Game

Clock an und gibt ein Verletzungs-Timeout bekannt. A22 muss das Feld verlassen, damit er vom medizinischen Personal entsprechend versorgt werden kann. Solange nicht ebenfalls ein Team B Spieler verletzt wurde, wird die Play Clock auf 25 Sekunden gesetzt und startet mit der Ballfreigabe (Regel 3.2.4.c.5).

- A.R. 3.3.6.II** Nachdem er wegen einer blutenden oder nässenden Wunde behandelt wurde (A.R. 3.3.6.I), versucht A22 vor dem Snap wieder das Spielfeld zu betreten. **Regelung:** A22 muss für mindestens einen Down aus dem Spiel bleiben. Er darf in jedem Fall nur dann zurückkommen, wenn er dazu die Erlaubnis des medizinischen Personals seines Teams hat.
- A.R. 3.3.6.III** Auf B52's Trikot befinden sich Blutspritzer. **Regelung:** Sofern ein Schiedsrichter festgestellt, dass das Trikot nicht mit Blut durchtränkt ist, kann B52 im Spiel verbleiben (**Beachte:** Durchtränkt wird definiert als von Feuchtigkeit durchdrungen. Wenn Blut durch das Gewebe auf die Haut gelangt oder auf einen anderen Spieler oder Schiedsrichter übertragen werden kann, ist das Gewebe durchtränkt.).
- A.R. 3.3.6.IV** Ein Schiedsrichter entdeckt, dass das Trikot von B10 mit Blut durchtränkt ist. **Regelung:** B10 muss das Spiel verlassen, bis durch das medizinische Personal festgestellt wurde, ob das Trikot gewechselt werden muss.
- A.R. 3.3.6.V** B10 tackelt A12. Ein Schiedsrichter stellt fest, dass B10's Trikot durch eine Verletzung an A12's Arm mit Blut durchtränkt wurde. **Regelung:** Beide Spieler müssen das Spiel verlassen; A12 zur Behandlung seiner offenen Wunde und B10 zur Feststellung durch das medizinische Personal, ob das Trikot gewechselt werden muss.
- A.R. 3.3.6.VI** Während der Ball dead ist, bemerkt A85, dass er einen blutenden Schnitt am Arm hat. Er geht freiwillig zur Teamzone und wird durch A88 ersetzt. **Regelung:** Das ist eine legale Auswechslung, die keine Auswirkung auf die Game Clock hat. A85 kann in das Spiel zurückkehren, nachdem die Wunde behandelt wurde, aber er muss die Regeln bezüglich einer Auswechslung beachten.
- A.R. 3.3.6.VII** Im zweiten Down wird der Team A-Ballträger inbounds gestoppt. Die Game Clock wird aufgrund einer Verletzung eines Team B-Spielers angehalten. (a) Kein anderer Spieler hat sich verletzt, (b) auch ein Team A-Spieler ist verletzt, (c) der Referee lässt ein Medien-Timeout zu. **Regelung:** Zur Vorbereitung der weiteren Spielfortsetzung zeigt der Referee an, dass bei (a), (b) und (c) die Play Clock auf 40 Sekunden gesetzt

wird. Play Clock und Game Clock starten beide mit dem Signal zur Ballfreigabe durch den Referee.

A.R. 3.3.6.VIII Spät in einer Halbzeit wird Ballträger A35 getackelt. B79 bleibt mit einer Verletzung am Boden liegen und die Schiedsrichter halten die Game Clock an, die bei (a) 12 Sekunden oder (b) acht Sekunden stehen bleibt. **Regelung:** Team A hat die Möglichkeit eines 10-Sekunden-Abzuges von der Game Clock. Wird der Abzug nicht gewählt, startet die Game Clock mit dem Snap. Wählt Team A den Abzug von der Game Clock, (a) bleiben zwei Sekunden auf der Game Clock und diese startet mit der Ballfreigabe durch den Referee oder (b) ist die Spielzeit ausgelaufen.

A.R. 3.3.6.IX Spät in einer Halbzeit wird Ballträger A35 jenseits der Line to Gain getackelt. B79 bleibt mit einer Verletzung am Boden liegen. **Regelung:** Es gibt keine Wahlmöglichkeit zu einem 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock, da die Game Clock sowohl für den First Down als auch für die Verletzung angehalten wird. Die Game Clock startet mit der Ballfreigabe durch den Referee.

A.R. 3.3.6.X 3. und 10 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode vervollständigt Team A einen Vorwärtspass über die Mitte zu einem First Down und A88 wird inbounds an der B-15 getackelt. A88 bleibt am Boden liegen und der Referee hält die Game Clock für ein Verletzungs-Timeout an. Die Game Clock steht a) bei 0:05 oder b) bei 0:15. **Regelung:** In a) hat Team B die Möglichkeit eines 10-Sekundenabzuges von der Game Clock. Team A kann den 10-Sekundenabzug vermeiden, indem es, sofern verfügbar, ein Team-Timeout verlangt. Das Spiel ist vorüber, wenn der 10-Sekundenabzug durchgeführt wird. In b) gibt es keine Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug. Die Game Clock startet beim Signal des Referees nach dem Verletzungs-Timeout.

A.R. 3.3.6.XI 3. und 10 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode vervollständigt Team A einen Vorwärtspass über die Mitte zu einem First Down. Beim Snap a) hatte Team B 12 Spieler auf dem Feld; b) war Team A's Formation nicht legal; c) verlor A77 während des Play seinen Helm vollständig (nicht als direkte Folge eines gegnerischen Fouls). A88 bleibt auf dem Boden liegen und der Referee nimmt ein Timeout für einen verletzten Spieler. Die Game Clock steht bei 0:05. **Regelung:** a) Es gibt keine Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug, da das Schiedsrichter-Timeout auch den Auswechselfehler von Team

B mit einbezieht. b) Es gibt keine Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug, da das Schiedsrichter-Timeout auch die illegale Formation von Team A mit einbezieht. c) Team B hat die Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug. Team A kann den 10-Sekundenabzug vermeiden, indem es, sofern verfügbar, ein Team-Timeout verlangt. Das Spiel ist vorüber, wenn der 10-Sekundenabzug durchgeführt wird.

A.R. 3.3.6.XII 3. und 10 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode a) vervollständigt Team A einen Vorwärtspass auf A-88, der an der B-15 zu einem First Down ins Aus läuft. b) wirft Team A einen unvollständigen Vorwärtspass auf A88. In beiden Fällen bleibt A88 auf dem Boden liegen und der Referee nimmt ein Timeout für einen verletzten Spieler und die Game Clock bleibt bei 0:05 stehen. **Regelung:** Es gibt keine Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug, da a) der Runner ins Aus lief und damit die Game Clock anhielt; b) der unvollständige Vorwärtspass die Game Clock anhielt.

A.R. 3.3.6.XIII 3. und 10 von der B-30. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode vervollständigt Team A einen Vorwärtspass über die Mitte auf A88 zu einem First Down und A88 wird inbounds an der B-15 getackelt. B27 bleibt auf dem Boden liegen und der Referee hält die Game Clock für ein Verletzungs-Timeout an. Die Game Clock steht a) bei 0:05 oder b) bei 0:15. **Regelung:** a) Team A hat die Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug, den es ablehnen kann und die Game Clock startet mit dem Snap. b) Es gibt keine Möglichkeit zu einem 10-Sekundenabzug. Die Game Clock startet nach dem Verletzungs-Timeout beim Signal des Referees.

Artikel 3.3.10 Verlust des Helmes - Timeout

A.R. 3.3.10.I Nachdem der Ball dead ist, blockt A55 B33 gegen dessen Taille und dadurch zu Boden. Als B33 mit dem Kopf auf den Boden prallt, verliert er den Helm. **Regelung:** Dead Ball Foul. 15-Meterstrafe vom Succeeding Spot. B33 muss das Spiel für einen Down verlassen, da sein Helm durch das Spielgeschehen und nicht durch ein Helm foul verloren wurde. B33 kann im Spiel bleiben, wenn Team B ein Timeout nimmt.

A.R. 3.3.10.II Zu einem späten Zeitpunkt in der ersten Spielperiode wird Ballträger A22 legal getackelt und verliert seinen Helm, unmittelbar nach-

dem er mit seinem Rücken auf den Boden geprallt ist. Die Game Clock steht bei 0:00. **Regelung:** A22 muss das Spiel für einen Down – den ersten Down in der zweiten Spielperiode – verlassen. A22 verlor seinen Helm durch das Spielgeschehen und es gab kein Helm foul durch Team B. A22 kann jedoch im Spiel bleiben, wenn Team A ein Timeout nimmt.

A.R. 3.3.10.III Während des Downs verliert A22 seinen Helm vollständig (kein Helm foul durch die Defense) und B77 bleibt verletzt am Boden liegen. Der Ballträger wird inbounds getackelt. Als die Game Clock angehalten wird, bleibt sie bei 0:58 in der vierten Spielperiode stehen. **Regelung:** Solange Team A kein Timeout nimmt, muss A22 das Spiel für einen Down verlassen. Die Play Clock wird aufgrund der Verletzung eines Defense Spielers eher auf 40 Sekunden statt auf 25 Sekunden für den Helmverlust des Offense Spielers gestellt. Es gibt keinen 10-Sekunden-Abzug, da die Game Clock für beides, Helmverlust und Verletzung, angehalten wurde und diese sich bei gegnerischen Spielern ereigneten.

A.R. 3.3.10.IV Während des Downs verliert A22 seinen Helm vollständig (nicht verbunden mit einem Foul durch die Defense) und A45 bleibt verletzt am Boden liegen. Der Ballträger wird im Spielfeld getackelt. Die Game Clock hält an bei 0:58 in der vierten Spielperiode. **Regelung:** Da die Verletzung und der Helmverlust bei Spielern des gleichen Teams geschehen, hat Team B die Wahl eines 10-Sekunden-Abzuges von der Game Clock. Team A kann ein Timeout verbrauchen und damit den 10-Sekunden-Abzug verhindern. A22 kann dann aufgrund des genommenen Timeouts im Spiel bleiben. A45 muss aufgrund der Verletzung für mindestens einen Down aus dem Spiel bleiben.

A.R. 3.3.10.V Während eines Laufspiels, das inbounds endet, verliert ein Linebacker seinen Helm vollständig. Als der Ball dead wird, wird die Game Clock angehalten und steht bei 0:45 in der zweiten Spielperiode. **Regelung:** Die Play Clock wird auf 40 Sekunden gestellt. Team A hat die Möglichkeit eines 10-Sekundenabzugs von der Game Clock. Wenn Team A diese Option wahrnimmt, wird die Game Clock auf 0:35 gesetzt und der Referee startet die Game Clock mit der Ballfreigabe, außer Team B nimmt ein Timeout. Wenn Team B ein Timeout nimmt, um den 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock zu vermeiden, bleibt die Game Clock auf 0:45 stehen, die Play Clock wird auf „25“ gestellt und die Game Clock startet mit dem Snap.

Abschnitt 3.4 Spielverzögerungen

Artikel 3.4.2 Illegale Spielverzögerung

A.R. 3.4.2.I Nach einem Timeout ist eines der beiden Teams nicht bereit zu spielen. **Regelung:** Illegale Spielverzögerung. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 3.4.2.II Zu einem späten Zeitpunkt in einer Halbzeit wird der Team A-Ballträger bei einem Laufspiel getackelt. Die Team B-Spieler lassen sich offensichtlich und absichtlich viel Zeit dabei, vom Ballträger aufzustehen und verhindern dadurch, dass die Schiedsrichter den Ball freigeben können. **Regelung:** Team B-Foul für Spielverzögerung. Strafe – 5 Meter am Succeeding Spot. Die Game Clock startet mit dem Snap (Regel 3.4.3).

Artikel 3.4.3 Unfaire Taktiken mit der Game Clock

A.R. 3.4.3.I Bei dem Versuch, in der vierten Periode Zeit zu verbrauchen, „überzieht“ Team A und die Play Clock läuft aus. **Regelung:** Foul für eine Spielverzögerung. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Die Game Clock startet beim Snap.

A.R. 3.4.3.II Nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der vierten Spielperiode und bei laufender Game Clock hat Team B keine Timeouts mehr verfügbar. Bei dem Versuch, Zeit einzusparen, überquert B77 die neutrale Zone und berührt einen Team A-Spieler. **Regelung:** Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Da sich das Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt dieses Foul unter die 10-Sekunden-Abzug-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 3.4.3.III Nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der vierten Spielperiode und bei laufender Game Clock hat Team A keine Timeouts mehr verfügbar. Bei dem Versuch, Zeit einzusparen, wirft Ballträger A12 von hinter oder jenseits der neutralen Zone einen Rückpass ins Aus. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Spot of Foul und Downverlust. Da sich das Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt dieses Foul unter die 10-Sekunden-Abzug-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 3.4.3.IV Der Ballträger wirft einen unvollständigen Vorwärtspass von jenseits der neutralen Zone, um Zeit einzusparen. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Spot of Foul und Downverlust. Die Game Clock startet mit der Ballfreigabe (Regel 7.3.2 Strafe). **Beachte:** Ereignet sich das

Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout, fällt es unter die 10-Sekunden-Abzug-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 3.4.3.V Zu einem späten Zeitpunkt im Spiel liegt Team A mit vier Punkten zurück und befindet sich in der Nähe von der B-Endzone. Nach einem Laufspiel wird der Ballträger inbounds getackelt. Einige auf dem Ballträger liegende Team B-Spieler lassen sich offensichtlich und absichtlich viel Zeit, bevor sie den Ballträger aufstehen lassen oder führen andere Aktionen durch, wodurch Anstrengungen der Schiedsrichter zur Ballfreigabe verzögert werden. **Regelung:** Dead Ball Foul gegen Team B, Spielverzögerung. Wenn der Ball spielbereit ist, zeigt der Referee an, dass die Play Clock bei 25 Sekunden startet, und die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 3.4.3.VI 2. und 7 von der A-25. Team A liegt zu einem späten Zeitpunkt in der zweiten Spielperiode punktemäßig in Führung. Als der Ballträger A22 im Spielfeld getackelt wird, steht die Game Clock auf 1:47. Der Umpire meldet dem Referee, dass er eine Flagge für ein Festhalten durch den Snapper A55 geworfen hat. Bei dem Down erzielte A22 (a) drei Meter oder (b) neun Meter Raumgewinn. **Regelung:** Nach der Strafdurchführung startet die Game Clock in beiden Fällen (a) und (b) je nach Wahl durch Team B entweder mit dem Snap oder mit der Ballfreigabe durch den Referee.

Artikel 3.4.4 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock

A.R. 3.4.4.I 2. und 10 von der B-30. Während der zweiten Halbzeit läuft die Game Clock. Team A liegt mit zwei Punkten zurück und hat keine Timeouts mehr. Nachdem der Ball spielbereit ist, verursacht Lineman A66 einen Fehlstart und als die Schiedsrichter die Game Clock anhalten, steht sie bei (a) 13 Sekunden oder (b) 8 Sekunden. Team B nimmt sowohl die Meterstrafe als auch den Zeitabzug an. **Regelung:** (a) Dead Ball Foul, Fehlstart. 5-Meterstrafe mit 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock, die auf 3 Sekunden gesetzt wird. 2. und 15 von der B-35. Die Game Clock startet mit dem Signal des Referees. (b) Das Spiel ist vorüber. Team B gewinnt.

A.R. 3.4.4.II 2. und 10 von der B-30. Während der zweiten Halbzeit läuft die Game Clock. Team A liegt mit zwei Punkten zurück und hat keine Timeouts mehr. Beim Snap befinden sich fünf Team A-Spieler im Backfield. A22 avanciert zu einem Raumgewinn von drei Metern bis zu der B-27. Als der Ball für dead erklärt wird, bleibt die Game Clock bei (a) 13 Sekunden oder (b) 8 Sekunden stehen. **Regelung:** (a) und (b)

5-Meterstrafe, illegale Formation. 2. und 15 von der B-35. Da die illegale Formation ein Foul ist, durch das die Game Clock nicht sofort angehalten wird, trifft der 10-Sekunden-Abzug nicht zu. Nach der Strafdurchführung startet die Game Clock beim Signal des Referees.

A.R. 3.4.4.III 3. und 7 von der B-35. Team A führt mit 24-21 bei weniger als eine Minute verbleibender Spielzeit in der vierten Spielperiode und laufender Game Clock. Tackle B55 springt in die neutrale Zone und berührt A77. Die Schiedsrichter pfeifen ab und die Game Clock bleibt bei 38 Sekunden stehen. Team B hat keine Timeouts mehr übrig. **Regelung:** Dead Ball Foul. Offside gegen Team B. 5-Meterstrafe und 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock. Die Game Clock wird auf 28 Sekunden gesetzt. Team A's Ball, 3. und 2 von der B-30. Die Game Clock startet beim Signal des Referees.

A.R. 3.4.4.IV Vierte Spielperiode bei laufender Game Clock. 2. und 5 von der B-20. Tackle B77 ist beim Snap in der neutralen Zone, ohne einen Gegner zu berühren. QB A12 läuft nach außen, um einen Pass zu werfen. Er läuft bis zu der B-17 und wirft einen Vorwärtspass, der unvollständig ist. Die Game Clock bleibt bei 0:15 stehen. **Regelung:** Illegaler Vorwärtspass Team A und Offside Team B. Die Fouls heben sich auf. Kein 10-Sekunden-Abzug. 2. und 5 von der B-20. Die Game Clock verbleibt bei 0:15 und startet mit dem Snap.

A.R. 3.4.4.V 2. und 10 von der B-30 bei laufender Game Clock. Team A liegt in den Punkten zurück. Guard A66 befindet sich in einem Dreipunktstand, verpasst den Snap Count, stürmt vorwärts und verursacht dadurch einen Fehlstart. B77 verursacht dann ein persönliches Dead Ball Foul oder ein unsportliches Verhalten Dead Ball Foul. Die Game Clock wird bei 8 Sekunden verbleibender Spielzeit angehalten. Das ereignet sich (a) in der vierten Spielperiode oder (b) in der zweiten Spielperiode. **Regelung:** (a) Das Spiel ist vorüber, wenn Team B den 10-Sekunden-Abzug in Zusammenhang mit dem Fehlstart akzeptiert. Dadurch wird die Strafe für B77's Dead Ball Foul nicht durchgeführt. (b) Die Halbzeit ist vorüber, wenn Team B den 10-Sekunden-Abzug in Zusammenhang mit dem Fehlstart akzeptiert. Durch den 10-Sekunden-Abzug ereignet sich Team B's Foul per Definition, nachdem die erste Halbzeit vorüber ist und daher wird die Strafe übertragen. In beiden Fällen (a) und (b) kann Team A den 10-Sekunden-Abzug vermeiden, in dem es ein verbleibendes Team-Timeout nimmt. In diesem Fall würde auch die Strafe für das Team B Foul durchgeführt und Team A hätte einen 1. und 10 von der B-20.

A.R. 3.4.4.VI Zweite Spielperiode bei ausgeglichenem Punktestand. Beim Snap sind 0:45 auf der Game Clock. Während des Downs verliert A55 seinen Helm. Der rechte Tackle A77 erhält eine Flagge für ein Festhalten. Der Ballträger wird inbounds kurz vor der Line-to-Gain getackelt. **Regelung:** A55 muss das Spielfeld für einen Down verlassen. Es gibt keine Option zum 10-Sekunden-Abzug von der Game Clock, da die Game Clock sowohl für den Helmverlust als auch für die Strafdurchführung angehalten wurde. Die Play Clock wird auf 25 Sekunden gesetzt und die Game Clock startet mit der Ballfreigabe durch den Referee oder mit dem Snap, je nach Wahl des gefoulten Teams (Regel 3.3.10).

A.R. 3.4.4.VII 3. und 5 von der B-15. Zu einem späten Zeitpunkt in der vierten Spielperiode liegt Team A mit 10:7 zurück. Quarterback A11 muss ausweichen, avanciert und ist an der B-12, als er einen unvollständigen Vorwärtspass wirft. Als der Ball dead wird, zeigt die Game Clock 0:13. Team B akzeptiert die Strafe für den illegalen Vorwärtspass. **Regelung:** 4. und 7 von der B-17. Team B hat die Möglichkeit einen 10-Sekundenabzug von der Game Clock anzunehmen. Vorausgesetzt, Team B akzeptiert den Abzug, wird die Game Clock auf 0:03 gesetzt und startet mit der Ballfreigabe durch den Referee.

A.R. 3.4.4.VIII 2. und 7 von der A-5 zu einem späten Zeitpunkt in der zweiten Spielperiode. Quarterback A11 geht zurück, um einen Vorwärtspass zu werfen. Er muss bis in A's Endzone ausweichen und findet keinen freien Receiver. Kurz bevor A11 in der Endzone getackelt werden kann, wirft er den Ball vorwärts in eine Zone, in der sich kein berechtigter Receiver befindet. Der Referee wirft eine Flagge für ein absichtliches Wegwerfen eines Vorwärtspasses. Als der Ball dead wird, zeigt die Game Clock 0:18. Team B nimmt die Strafe an. **Regelung:** Die Strafe resultiert in einen Safety und Team A führt von der A-20 einen Free Kick durch. Team B hat die Möglichkeit einen 10-Sekundenabzug von der Game Clock anzunehmen. Wenn Team B den Abzug akzeptiert, wird die Game Clock auf 0:08 gesetzt und startet mit der Ballfreigabe des Referees. Lehnt Team B den Abzug ab, bleibt die Game Clock bei 0:18 stehen und startet, wenn der Free Kick im Spielfeld legal berührt wird.

Abschnitt 3.5 Auswechsellung

Artikel 3.5.2 Legale Auswechsellung

A.R. 3.5.2.I Ein oder mehrere Spieler, zusätzlich zu den elf seines Teams, ist (sind) offensichtlich ausgewechselt und will (wollen) das Spiel verlas-

sen. Er hat (sie haben) eine Seitenauslinie noch nicht erreicht, als der Ball ins Spiel gebracht wird. Er (sie) behinder(n)t weder das Spiel noch die Spieler. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Previous Spot (Regeln 7.1.3 Strafe und 7.1.4 Strafe).

A.R. 3.5.2.II Nach einem Team Ballbesitzwechsel oder einem Timeout wird der Ball freigegeben. Wenn Team A seine Offense Formation vervollständigt hat, muss Team B seine Spieler sofort positionieren. Team B erhält Zeit, seine Ersatzspieler in Position zu bringen. **Regelung:** Jedes der Teams kann sich einer Spielverzögerung schuldig machen. Team B, wenn es nicht sofort seine Ersatzspieler einwechselt (Regel 3.4.2.b.3) oder Team A, wenn es den 25-Sekunden-Countdown überzieht. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 3.5.2.III Beim dritten Down (ohne Team Ballbesitzwechsel) läuft Ballträger A27 ins Seitenaus oder Team A's legaler Vorwärtspass ist unvollständig. Während der Unterbrechung zwischen den Downs wird kein Timeout (weder Referee- noch Team-Timeout) genommen. Vor dem Snap des vierten Downs läuft Ersatzspieler B75 auf das Feld und verlässt es sofort wieder, ohne für einen Down im Spiel zu bleiben. **Regelung:** Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 3.5.2.IV Team A befindet sich mit elf Spielern im Huddle. A81 glaubt irrtümlich, er wäre ausgewechselt worden und läuft zu seiner Teamzone. Er wird sofort auf das Feld zurückgeschickt und nimmt eine Position an der Scrimmage Line in der Nähe seiner Seitenlinie ein. Das gesamte Team hatte vor dem Snap für eine Sekunde still gestanden und es wurde kein Schiedsrichter-Timeout genommen. **Regelung:** Dead Ball Foul. Ein Spieler verliert seinen Status als Spieler, wenn er seine Teamzone betritt, während der Ball dead ist und muss sich an die Auswechselregeln halten. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot oder 15 Meter vom Succeeding Spot, wenn entschieden wird, dass es sich um einen Verstoß gegen Regel 9.2.2.b handelt (Regeln 3.5.2.d und 9.2.2.b).

A.R. 3.5.2.V Nachdem der Ball spielbereit ist und sich der Umpire (oder der Center Judge) in seiner regulären Position befindet, ersetzt Team A schnell einige Spieler durch Ersatzspieler, steht die erforderliche Sekunde still und snappt den Ball. Der Umpire versucht, zum Ball zu gelangen, um der Defense zu erlauben, ebenfalls auszuwechseln, schafft es aber nicht, den Snap zu verhindern. **Regelung:** Der Down muss unterbrochen, die Game Clock angehalten und der Defense erlaubt werden, ihre Auswechslungen in Reaktion auf Team A's schneller Auswechslung vorzunehmen. Team A wird beim ersten Verstoß mit einer

5-Meterstrafe für eine Spielverzögerung belegt. Die Play Clock wird auf 25 Sekunden gesetzt und startet mit der Ballfreigabe. Die Game Clock startet mit der Ballfreigabe oder dem Snap, je nachdem wie ihr Status war, als das Play beendet wurde. Wenn es sich um den ersten Verstoß dieser Art handelt, informiert der Referee den Head Coach, dass der nächste Verstoß in einer 15-Meterstrafe für unsportliches Verhalten resultiert.

A.R. 3.5.2.VI Nach einem Down, der in einem 1. und 10 an der B-40 resultiert, bewegen sich elf Team A-Spieler ohne ein Huddle zu ihren Positionen für den nächsten Down. Der Ball ist freigegeben, als A22 aus seiner Teamzone heraus auf das Spielfeld läuft und in Höhe der Neunmetermarkierungen stehen bleibt. Als er oder die Coaches erkennen, dass er der zwölfte Spieler ist, dreht er sich um und läuft zurück an die Seitenlinie und in seine Teamzone. Der Ball wurde nicht gesnappt. **Regelung:** Dead Ball Foul, Auswechselfehler. Nach Definition wurde A22 zu einem Spieler, als er in Höhe der Neunmetermarkierungen und damit in einer Offense Formation stehen blieb und muss daher für einen Down im Spiel bleiben. 5-Meterstrafe. Team A's Ball, 1. und 15 von der B-45 (Regel 2.27.9.b).

A.R. 3.5.2.VII Zu einem späten Zeitpunkt in der ersten Halbzeit hat Team A keine Timeouts mehr. Ein Passspiel endet kurz vor der Line to Gain inbounds an der B-25. Die Game Clock läuft bei 0:10 und Team A schickt sofort schnell sein Kicking Team zu einem Fieldgoal auf das Spielfeld. Es ist Team A's Ball, 4. und 3 von der B-25. **Regelung:** Team B muss in dieser Situation damit rechnen, dass Team A ein Fieldgoal versuchen wird und daher seine Fieldgoal Defense bereit halten. Der Umpire muss nicht über dem Ball stehen bleiben, da die Defense bezüglich des kommenden Downs nicht verunsichert ist.

A.R. 3.5.2.VIII Zu einem späten Zeitpunkt in der ersten Halbzeit hat Team A keine Timeouts mehr. Ein Passspiel endet kurz vor der Line to Gain inbounds an der B-25. Die Game Clock läuft bei 0:30, ohne dass Team A erkennen lässt, wie es weitergehen soll. Es ist Team As Ball, 4. und 3 von der B-25. Erst als die Game Clock bei 10 Sekunden angelangt ist, schickt es schnell sein Kicking Team zu einem Fieldgoalversuch auf das Spielfeld und Team B beeilt sich, darauf zu reagieren. **Regelung:** Der Referee startet die in den Mechanics aufgeführte Auswechselprozedur und der Umpire bewegt sich zum Ball, um den Snap zu verhindern. Hat der Referee festgestellt, dass die Defense ausreichend Zeit hatte, seine Auswechselungen vorzunehmen, schickt er den Umpire zurück in seine

Position. Wenn die Game Clock auf „0“ heruntergelaufen ist, bevor der Umpire zurückgeht, ist die Halbzeit beendet.

A.R. 3.5.2.IX 1. und 10 von der A-25. Zu einem späten Zeitpunkt in der ersten Spielperiode avanciert Ballträger A21 nach rechts in Richtung seiner Teamzone und wird an der A-30 von B54 durch einen Tackle getroffen. A21 setzt seine Vorwärtsbewegung fort und landet mit seinem Körper an der A-34 (a) gerade noch inbounds; (b) im Aus. Es gibt keine weiteren Auswechslungen für Team A. **Regelung:** Team A's Ball, 2. und 1 an der A-34. In (a) hält die Game Clock nicht an und die Play Clock wird auf 40 Sekunden gesetzt und innerhalb einer Sekunde nachdem der Ball dead wurde, gestartet. Team A kann den Ball schnappen, wenn dieser spielbereit ist. In (b) wird die Game Clock angehalten und mit Ballfreigabe durch den Referee wieder gestartet. Die Play Clock wird auf 40 Sekunden gesetzt und innerhalb einer Sekunde, nachdem der Ball dead wurde, gestartet. Der Referee breitet seine Arme aus („T – Signal“) und zeigt so an, dass ein Auswechselformprozess im Gange ist und dadurch Team B die Möglichkeit gegeben werden muss, seinerseits Auswechslungen vorzunehmen. Wenn Team A-Spieler nach einem Down zwischen den 20-Meterlinien auf ihrer Spielfeldseite ins Aus gehen, wird der Referee durch das („T – Signal“), den Prozess der Auswechslungsmechanics starten.

Artikel 3.5.3 Mehr als 11 Spieler auf dem Feld und außereuropäische Spieler

A.R. 3.5.3.I A3, ein einwechselnder Ersatzspieler betritt das Huddle oder nimmt eine Position in einer Formation ein und: (a) nach ungefähr zwei Sekunden verlässt A34 das Huddle und das Spielfeld an seiner Seitenlinie oder (b) nach ungefähr vier Sekunden verlässt A34 das Huddle und das Spielfeld an seiner Seitenlinie. **Regelung:** (a) Legal. (b) Foul (**Beachte:** Ein ausgewechselter Spieler, der innerhalb von drei Sekunden das Huddle verlässt, wird so behandelt, als hätte er es sofort verlassen.).

A.R. 3.5.3.II 3. und 5 von der B-35. Es befinden sich 12 Team B Spieler in der Formation auf dem Feld und keiner dieser Spieler versucht, das Feld zu verlassen, während der Ball spielbereit ist. Team A snappt und A44 erzielt 3 Meter Raumgewinn. **Regelung:** Live Ball Foul. Team A, 1. und 10 von der B-30.

A.R. 3.5.3.III Team A befindet sich mit elf Spielern im Huddle, als sich A27 dem Huddle nähert (innerhalb von 10 Metern), während dieses sich auflöst. **Regelung:** Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot (Regel 2.27.9.a).

A.R. 3.5.3.IV 3. und 5 von der B-35. Es befinden sich 12 Team B Spieler in der Formation auf dem Feld. B44 erkennt, dass er der zwölfte Spieler ist und versucht das Feld zu verlassen. Als der Ball gesnappt wird, (a) befindet sich B44 noch auf dem Feld, aber sein nächster Schritt bringt ihn ins Aus oder (b) B44 berührt die Seitenlinie in dem Moment, als der Snap durchgeführt wird. Nach dem Snap erzielt A44 3 Meter Raumgewinn. **Regelung:** a) Live Ball Foul durch B44, Team A, 1. und 10 von der B-30. (b) Kein Foul durch B44, Team A, 4. und 2 von der B-32. Um nicht als zwölfter Spieler gezählt zu werden, muss sich B44 außerhalb des Feldes befinden.

A.R. 3.5.3.V Team A hat sich zu einem Fieldgoalversuch aufgestellt und Team B hat 11 Spieler auf dem Spielfeld. Unmittelbar bevor der Snap erfolgt, läuft ein zwölfter Team B-Spieler auf das Spielfeld. Der Ball wird gesnappt, und der Kicker führt den Kick durch. **Regelung:** Live Ball Foul. 5-Meterstrafe, Previous Spot oder Team A kann das Ergebnis des Downs akzeptieren.

A.R. 3.5.3.VI Team A stellt sich an der B-3 zu einem Zweipunkteversuch beim Try auf. Team B hat elf Spieler in seiner Defense Formation. Der zwölfte Team B-Spieler läuft unmittelbar vor oder mit dem Snap auf das Spielfeld. A22 erhält vom Quarterback den Handoff und (a) wird an der B-1 getackelt; (b) trägt den Ball in B's Endzone. **Regelung:** Live Ball Foul gegen Team B, Auswechselfehler. (a) Team B wird mit Halbierung der Distanz zur Goalline bestraft und den Try von der B-1,5 wiederholen lassen. (b) Team A lehnt die Strafe beim erfolgreichen Try ab.

A.R. 3.5.3.VII 3. und 5 von der B-35. Es befinden sich 12 Team B Spieler in Position auf dem Feld und keiner dieser Spieler versucht das Feld zu verlassen, während der Ball spielbereit ist. Beide Teams sind in Formation und der Snap steht unmittelbar bevor. Die Play Clock ist schon fast abgelaufen und Quarterback A12 hat Probleme die Defense zu lesen und (a) verlangt ein Timeout oder (b) die Play Clock läuft aus. **Regelung:** Wenn die zuständigen Schiedsrichter zwölf Team B Spieler zählen, beide Teams in Formation sind und kein Team B Spieler versucht, das Feld zu verlassen, (a) bietet die Crew Team A an, das Timeout zurückzunehmen und Team B wird für einen Auswechselfehler bestraft. Team A, 1. und 10 von der B-30. (b) Kein Foul für Spielverzögerung, Team B wird für einen Auswechselfehler bestraft. Team A, 1. und 10 von der B-30.

A.R. 3.5.3.VIII 1. und 10 von der B25. Team A snappt den Ball mit 12 Sekunden verbleibender Spielzeit in der vierten Spielperiode. QB A12 kann

keinen freien Receiver finden. Er verlässt die Tackle Box und wirft den Ball weg, der jenseits der neutralen Zone landet. Das Play endet mit 6 Sekunden verbleibender Spielzeit. Bei der Defense nahmen 12 Spieler am Play teil. **Regelung:** Foul durch Team B für einen Auswechselfehler. Die 5-Meterstrafe wird vom Previous Spot geahndet. Team A hat die Wahl, die Game Clock auf 12 Sekunden zurücksetzen zu lassen. Die Game Clock startet dann mit dem Snap.

A.R. 3.5.3.IX 1. und 10 von der B25. Team A snappt den Ball mit 12 Sekunden verbleibender Spielzeit in der vierten Spielperiode. QB A12 kann keinen freien Receiver finden. Er verlässt die Tackle Box und wirft den Ball weg, der jenseits der neutralen Zone landet. Das Play endet mit 6 Sekunden verbleibender Spielzeit. Bei der Defense befanden sich 12 Spieler auf dem Spielfeld, aber B21 versuchte, das Spielfeld zu verlassen. Der Ball wurde jedoch gesnappt, bevor B21 das Spielfeld verlassen konnte. **Regelung:** Foul durch Team B für einen Auswechselfehler. Die 5-Meterstrafe wird vom Previous Spot geahndet. Wenn B21 keinen Einfluss auf das Spielgeschehen nahm, wird die Game Clock nicht korrigiert.

A.R. 3.5.3.X 1. und 10 von der B25. Team A snappt den Ball mit 12 Sekunden verbleibender Spielzeit in der vierten Spielperiode. QB A12 kann keinen freien Receiver finden. Er verlässt die Tackle Box, avanciert zehn Meter und wird inbounds getackelt. Die Game Clock bleibt bei 0:05 stehen. Bei der Defense nahmen 12 Spieler am Play teil. **Regelung:** Foul durch Team B für einen Auswechselfehler. Es besteht keine Verpflichtung, die Strafe zu akzeptieren, damit die Game Clock zurückgesetzt werden kann. Team A kann die 5-Meterstrafe ablehnen und die Game Clock auf 12 Sekunden zurückstellen lassen. Die Game Clock startet dann mit dem nächsten Snap.

Regel 4

Live Ball, Dead Ball, im Aus

Abschnitt 4.1 Live Ball – Dead Ball

Artikel 4.1.2 Live Ball wird zum Dead Ball

A.R. 4.1.2.I 4. und 15 von der A-30, Team A puntet. B44 befindet sich in Position zum Fangen des Kicks. Bei dem Versuch, den Kick zu fangen, mufft B44 den Kick an der B-35. Während der Ball nach der Berührung auf dem Boden rollt, pfeift der Backjudge irrtümlich ab. A88 greift nach dem rollenden Ball und recovers ihn in einer unmittelbar folgenden Aktion an der B-30. Während des Kicks hielt B22 einen Gegner fest und es liegt eine Flagge auf dem Spielfeld. **Regelung:** Irrtümliches Abpfeifen. Regel 4.1.2.b.3.c trifft zu. Team A lehnt die Strafe für das Halten ab und erhält den Ball mit einem 1. und 10 von der B-30.

A.R. 4.1.2.II 4. und 15 von der A-30, Team A puntet. B44 befindet sich in Position zum Fangen des Kicks. Bei dem Versuch, den Kick zu fangen, mufft B44 den Kick an der B-35. Während der Ball nach der Berührung auf dem Boden rollt, pfeift der Backjudge irrtümlich ab. Der Ball wird unter einem Stapel liegender Spieler begraben. Während des Kicks hielt B22 einen Gegner fest und es liegt eine Flagge auf dem Spielfeld. **Regelung:** Irrtümliches Abpfeifen. Regel 4.1.2.b.3.c trifft nicht zu, da es keine klar sichtbare Recovery des Balls gab. Der Ball wird zum Previous Spot zurückgebracht und die 10-Meterstrafe für das illegale Halten wird durchgeführt. Team A bleibt in Ballbesitz, 1. und 10 von der A-40.

A.R. 4.1.2.III 1. und 10 von der B-45. Ballträger A22 wird getackelt und fällt zu Boden, als er fumbelt. Ein Schiedsrichter pfeift irrtümlich ab. Spieler beider Teams versuchen den Ball zu recovern, und (a) B66 recovers den Ball klar sichtbar, während er auf dem Boden liegt. (b) es ist nicht klar, wer den Ball recovers hat. **Regelung:** Regel 4.1.2.b.2.b wird angewandt. (a) Falls festgestellt wird, dass A22 die Kontrolle über den Ball verloren hat, bevor der Spieler down war, dann gehört der Ball Team B am Punkt der Recovery durch B66. (b) Falls nicht sicher bestimmt werden kann, welches Team den Ball recovers hat, kann Team A wählen, den Down vom Previous Spot zu wiederholen oder den nächsten Down an der Stelle zu spielen, an der der Ball sich befand, als er frei wurde.

A.R. 4.1.2.IV 4. und 15 von der A-30, Team A puntet. B44 befindet sich in Position zum Fangen des Kicks. Bei dem Versuch, den Kick zu fangen, mufft B44 den Kick an der B-35. Als B44 den Kick scheinbar fängt, pfeift der Backjudge irrtümlich ab, aber der Ball rollt auf dem Boden, nachdem B44 ihn gemufft hat. A88 verfolgt den Ball und recovert ihn in der unmittelbar folgenden Aktion nach dem Pfiß an der B-30. **Regelung:** Irrtümliches Abpfeifen. Regel 4.1.2.b.2.b trifft zu. Team A erhält den Ball mit einem 1. und 10 an der B-30.

A.R. 4.1.2.V Vierter und 15 von der A-30, Team A puntet. B44 befindet sich in Position zum Fangen des Kicks. Bei dem Versuch, den Kick zu fangen, mufft B44 den Kick an der B-35. Als B44 den Kick scheinbar fängt, pfeift der Backjudge irrtümlich ab, aber dieser rollt auf dem Boden, nachdem B44 ihn gemufft hat. Der Ball verschwindet unter einem Stapel auf dem Boden liegender Spieler. **Regelung:** Irrtümliches Abpfeifen. Regel 4.1.2.b.2.b trifft nicht zu, da es keine klar sichtbare Recovery des Balls gab. Der Ball wird zum Previous Spot zurückgebracht und der Down wird wiederholt, 4. und 15 von der A-30.

Artikel 4.1.3 Ball wird für dead erklärt

A.R. 4.1.3.I Während A1 den Ball zu einem Place Kick hält, (a) wird er von einem Team B-Spieler getackelt und ein Team B-Spieler recovert einen freien Ball, (b) entreißt ein Team B-Spieler A1 den Ball oder (c) schlägt ein Team B-Spieler A1 den Ball aus den Händen. **Regelung:** (a) und (b) Der Ball bleibt im Spiel, (c) das Schlagen durch B1 ist legal und resultiert in einen Fumble.

A.R. 4.1.3.II Team A befindet sich in einer Formation, um ein Fieldgoal zu erzielen. Beim Snap befindet sich A22 in einer Position, um einen Place Kick mit dem rechten Fuß durchzuführen, während sich A 33 in der Position des Holders befindet. Der Snap geht zu A33, der mit einem Knie den Boden berührt. Direkt nach dem Snap läuft A22 nach links in Richtung der neutralen Zone. A33, der sich mit dem Knie noch auf dem Boden befindet, wirft den Ball zu A22, der den Ball fängt und diesen über die Line-to-Gain advanct, bevor er getackelt wird. **Regelung:** Legales Spiel, weil A22 sich beim Snap in Position zum Kicken eines Place Kicks befand. 1. und 10 für Team A.

A.R. 4.1.3.III 3. und 10 von der A-35. Quarterback A11 läuft auf seine rechte Seite und rutscht mit den Füßen voran, weil er erkennt, dass er nicht weiterkommt. Als er das Rutschen beginnt, befindet sich der vorderste Punkt des Balles an der A-44. Als das Rutschen beendet ist, befindet sich der vorderste Punkt des Balles an der A-46. **Regelung:** 4. und

1 von der A-44. Der Ball wird an dem Punkt dead, an dem sich sein vorderster Punkt befand, als das Rutschen begann.

A.R. 4.1.3.IV 3. und 10 von der B-40. Quarterback A12 nimmt den Snap und läuft auf die rechte Seite. Da er keinen freien Receiver finden kann, avanciert er. Nachdem er die Line to Gain erreicht hat, macht er Anstalten, als würde er an der B-27 mit den Füßen voran rutschen. Er bleibt jedoch auf seinen Füßen und avanciert zu einem Touchdown. **Regelung:** Der Ball wird an dem Punkt dead, als A12 vortäuscht, er würde mit den Füßen voran rutschen. Die Schiedsrichter müssen abpfeifen und den Ball für dead erklären. Team A hat einen First Down und 10 an der B-27.

Artikel 4.1.4 Ballfreigabe

A.R. 4.1.4.I Snapper A1 snappt den Ball, bevor dieser spielbereit ist. A2 mufft den Snap und B1 recovers den Ball. **Regelung:** Dead Ball Foul, Spielverzögerung. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot, Team A's Ball. Der Ball wird nicht zum Live Ball und alle Aktionen sollen sofort von den Schiedsrichtern unterbunden werden.

A.R. 4.1.4.II Kicker A1 führt den Kickoff durch, bevor der Ball vom Referee freigegeben wurde. **Regelung:** Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Der Ball wird nicht zum Live Ball und alle Aktionen sollen sofort von den Schiedsrichtern unterbunden werden.

Abschnitt 4.2 Im Aus

Artikel 4.2.1 Spieler im Aus

A.R. 4.2.1.I Ein im Spielfeld befindlicher Ballträger prallt gegen einen auf der Seitenlinie befindlichen Spieler oder Schiedsrichter oder wird von ihnen berührt. **Regelung:** Der Ballträger ist nicht im Aus.

A.R. 4.2.1.II Ballträger A1 läuft im Spielfeld in der Nähe der Seitenlinie, als er vom einem Team B-Teammitglied, der sich auf einer Seitenlinie befindet, berührt wird. **Regelung:** Regel 4.2.1 besagt, dass ein Spieler sich im Aus befindet, wenn er mit einem Körperteil irgendetwas anderes als einen Spieler oder einen Schiedsrichter berührt, der sich auf oder hinter einer Seitenlinie befindet. Strafe – 15 Meter oder andere illegale Behinderungs-Strafen (Regeln 9.2.3 und 9.2.5).

A.R. 4.2.1.III Team A führt von der A-35 einen Onside Kick durch. A33 läuft in der Nähe der Seitenlinie und tritt an der A-45 ins Aus. An der A-47 springt er und schlägt den Ball vorwärts. Dieser rollt an der A-49 ins Aus. **Regelung:** Team A Foul für einen Free Kick im Aus an der A-47. Der in der Luft befindliche A33 befindet sich im Aus, als er den Ball berührte, da er sich nicht wieder inbounds etabliert hatte, nachdem er ins Aus ging. Kein Foul für das Nach-vorne-Schlagen eines freien Balles, da der Ball dead wird, sobald A33 ihn berührt (Regel 4.2.3.a).

Artikel 4.2.3 Freier Ball im Aus

A.R. 4.2.3.I A88 befindet sich in der Luft (kein Bodenkontakt) und erreicht den von A12 geworfenen Vorwärtspass. A88 hat den Ball sicher in seinen Händen. B28 befindet sich im Aus und berührt mit der Hand den Ball in A88's Händen, während sich dieser noch in der Luft befindet. A88 landet mit seinem rechten Fuß inbounds und hält den Ball weiterhin sicher unter Kontrolle, als er vollständig auf dem Boden landet. **Regelung:** Vollständiger Vorwärtspass.

Artikel 4.2.4 Im Aus am vordersten Punkt

A.R. 4.2.4.I Ein Spieler, der sich mit einem Fuß hinter einer Goalline im Aus befindet, berührt einen freien Ball im Spielfeld. **Regelung:** Der Ball ist dead und befindet sich im Aus an seinem vordersten Punkt im Spielfeld. Wenn dieser freie Ball ein unberührter Free Kick war, so ist das ein Free Kick im Aus und ein Foul. Strafe – 5 Meter vom Previous Spot oder Team B's Ball 30 Meter jenseits Team A's Free Kick-Linie.

Regel 5

Serie, Line to Gain

Abschnitt 5.1 Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

Artikel 5.1.3 Forward Progress

A.R. 5.1.3.I A88, der sich in der Luft befindet, erlangt einen Meter innerhalb der gegnerischen Endzone sichere Kontrolle über einen legalen Vorwärtspass. Als A88 den Ball sicher kontrolliert, wird er (a) von B21 berührt und A88 kommt zuerst auf seinen Knien an der B-1 mit dem Ball in seinen Händen auf dem Boden auf, wobei er die Ballkontrolle behält; (b) wird A88 von B21 berührt und kommt zuerst auf seinen Füßen an der B-1 auf dem Boden auf, wobei er die Ballkontrolle behält. **Regelung:** Touchdown in beiden Fällen (Regel 5.1.3.a Ausnahme 2, 8.2.1.b)

A.R. 5.1.3.II Receiver A88 läuft eine Route tief in B's Endzone und kommt zurück in Richtung QB A12, der einen legalen Vorwärtspass auf A88 wirft. A88 springt im Laufen hoch und erreicht noch einen Meter innerhalb B's Endzone den Ball, den er sicher kontrolliert. Als sich A88 in der Luft befindet, wird er von keinem Team B-Spieler berührt und behält sichere Kontrolle über den Ball als er an der B-1 landet (a) auf seinen Knien oder (b) auf seinen Füßen. Nachdem A88 seine Balance gefunden hat, läuft er mit dem Ball und wird an der B-5 zu Boden gebracht, wo der Ball für dead erklärt wird. **Regelung:** Kein Touchdown. (a) Team A's Ball an der B-1, wo der Ball für dead erklärt wurde. (b) Team A's Ball an der B-5, wo er für dead erklärt wurde.

A.R. 5.1.3.III A2, der sich in der Luft befindet, erreicht an der A-35 einen legalen Vorwärtspass. Als A2 den Ball erreicht, wird er von B1 berührt und kommt zuerst an der A-33 mit dem Ball in seinen Händen auf dem Boden auf, wo der Ball für dead erklärt wird. **Regelung:** Team A's Ball an der A-35. Das ist der Punkt des Forward Progress.

A.R. 5.1.3.IV A4 hechtet mit dem Ball in seinem Besitz über die 50-Meterlinie, wobei der Ball die 50-Meterlinie durchbricht, die die Line to Gain für einen First Down ist. Er wird zur A-49 zurückgedrängt, wo ein Körperteil, außer Hand oder Fuß, den Boden berührt. **Regelung:** First Down am Punkt des Forward Progress (Regel 4.1.3.b).

A.R. 5.1.3.V A6 hat den Ball in seinem Besitz und hechtet ohne gegnerischen Kontakt über die 50-Meterlinie, die die Line to Gain für einen First Down ist, und wird dann hinter die 50-Meterlinie zurückgedrängt. A6 läuft selbstständig weiter und wird an der A-49 getackelt, wo ein Körperteil, außer Hand oder Fuß, den Boden berührt. **Regelung:** Kein First Down. Der Punkt des Forward Progress ist die A-49.

A.R. 5.1.3.VI A5 hechtet mit dem Ball in seinem Besitz über die Goalline, wobei der Ball die Goalline durchbricht, und wird bis an die B-1 zurückgedrängt, wo ein Körperteil von A5, außer dessen Hand oder Fuß, den Boden berührt. **Regelung:** Touchdown. Der Ball wird dead, wenn er in A5's Besitz die Fläche der Goalline durchbricht.

Abschnitt 5.2 Down und Ballbesitz nach einer Strafe

Artikel 5.2.3 Foul vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes

A.R. 5.2.3.I Team A's legaler Vorwärtsspass prallt im vierten Down auf den Boden, nachdem er einen ursprünglich unberechtigten Team A-Spieler berührt hat, der sich illegal mehr als drei Meter jenseits der neutralen Zone befindet. **Regelung:** Foul, unberechtigt downfield – 5 Meter vom Previous Spot. Team B's Ball, First Down und 10, wenn die Strafe abgelehnt wird (Regel 7.3.10).

Artikel 5.2.6 Fouls zwischen den Downs

A.R. 5.2.6.I 4. und 2 von der A-35. A1 fängt den Snap und fumbelt den Ball an der A-38 und der Ball geht (a) an der A-40 oder (b) an der A-30 ins Aus. Unmittelbar nachdem der Ball ins Aus gerollt ist, begeht Team A ein persönliches Foul. **Regelung:** (a) Team A's Ball, First Down und 10 von der A-23. Die Game Clock startet mit der Ballfreigabe. (b) Team B's Ball, First Down und 10 von der A-15. Die Game Clock startet mit dem Snap.

Artikel 5.2.7 Fouls zwischen den Serien

A.R. 5.2.7.I 3. und 4 von der B-30. Ballträger A22 geht an der B-18 ins Aus. B88 begeht ein Foul, unmittelbar nachdem der Ball im Aus ist. **Regelung:** First Down und Goal für Team A von der B-9. Die Game Clock startet, außer nach dem Zwei-Minuten-Timeout, mit der Ballfreigabe.

A.R. 5.2.7.II 4. und 4 von der A-16. Ballträger A22 geht an der A-18 ins Aus. A77 begeht ein Foul, unmittelbar nachdem der Ball im Aus ist. **Regelung:** Team B's Ball von der A-9. First Down und Goal. Die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 5.2.7.III Beim 4. und 5 erzielt Team A sechs Meter Raumgewinn und bekommt eine neue Serie zuerkannt. Nachdem der Ball spielbereit ist und vor dem Snap begeht A55 (a) ein persönliches Foul oder (b) einen Fehlstart. **Regelung:** (a) 1. und 25. (b) 1. und 15.

A.R. 5.2.7.IV 3. und 4 von der 50-Meterlinie. Nachdem der Ball spielbereit ist und vor dem Snap bewegt sich B60 durch die neutrale Zone und berührt dort Snapper A50. A61 foulte danach B60. A61's Foul war ein persönliches Foul. **Regelung:** Team B wird mit 5 Metern für das Offside bestraft. Danach wird Team A mit 15 Metern bestraft. Die Kette und der Downanzeiger werden verschoben; Team A's Ball, 1. und 10 von der A-40.

A.R. 5.2.7.V Nach der Erzielung eines First Downs durch Team A hat der Umpire den Ball an der B-30 auf dem Boden platziert. Der Referee zeigt dem Umpire an, dass sich dieser in seine Position bewegen kann, und bevor er den Ball freigeben kann, snappt A55 den Ball. **Regelung:** Dead Ball Foul Team A, Spielverzögerung. 5-Meterstrafe, 1. und 10 von der B-35. **Beachte:** Das ist ein Foul zwischen den Serien, da es sich ereignet, bevor der Ball für die nächste Serie freigegeben wurde. Daher ist es ein 1. und 10, kein 1. und 15 (Regeln 4.1.1, 4.1.4).

A.R. 5.2.7.VI Ballträger A22 wird an der B-5 von B44 hart getackelt. Daraus resultiert ein 1. und Goal an der B-5. Nachdem der Ball dead wurde, schlug A22 B44 gegen den Helm. **Regelung:** 15-Meterstrafe gegen Team A; A22 wird disqualifiziert. Nach der Strafdurchführung ist es A's Ball, 1. und 10 von der B-20.

Regel 6

Kicks

Abschnitt 6.1 Free Kicks

Artikel 6.1.2 Free Kick-Formation

A.R. 6.1.2.I Der Ball wird gekickt, obwohl er auf einem illegalen Kicking Tee stand, beim Kickoff gepuntet wurde oder von einem Punkt zwischen der Hash Mark und der näheren Seitenlinie gekickt wurde. **Regelung:** Illegaler Kick. Dead Ball Foul. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot (Regel 2.16.1.b).

A.R. 6.1.2.II Kicker A11 stellt den Ball auf einem Tee in der Mitte des Feldes zu einem Free Kick auf, wobei sich vier seiner Mitspieler auf der linken Seite des Balles und sechs auf der rechten Seite aufstellen. Der Ball wird vom Tee heruntergeweht und A55, der sich vorher auf der linken Seite aufgestellt hatte, hält den Ball auf dem Tee für den mit dem rechten Fuß kickenden A11 fest. Keiner der anderen Team A-Spieler verändert seine Position. Als der Ball durch A11 gekickt wird, befindet sich A55 auf der rechten Seite des Kickers. **Regelung:** Foul von Team A wegen einer illegalen Formation beim Kick. Strafe – 5 Meter vom Previous Spot und Wiederholung des Kicks oder 5 Meter von dem Punkt, an dem der Dead Ball zu Team B gehört.

A.R. 6.1.2.III Der Free Kicker A11 stellt den Ball auf ein Tee direkt an der rechten Hash Mark. Alle anderen Mitspieler stellen sich zu seiner Linken auf. Bei der Ballfreigabe laufen vier Team A-Spieler, die sich auf A11's linker Seite befanden, auf die rechte Seite und befinden sich in der Zone auf A11's rechter Seite, als A11 den Ball kickte. **Regelung:** Legale Formation.

A.R. 6.1.2.IV A11 stellt den Ball auf einem Tee in der Mitte des Feldes auf der 35-Meterlinie zu einem Free Kick auf. A12 stellt sich in der Nähe des Balles auf. Nach der Ballfreigabe läuft A11 vorwärts, um zu kicken und A12 läuft plötzlich vor ihm her und kickt den Ball. Als der Ball gekickt wird, befindet sich A11 direkt hinter dem Ball, wobei drei Mitspieler sich auf einer Seite des Balles befinden. A12 befindet sich mit seinem Standbein auf der gleichen Seite des Balles, auf der sich die drei Mitspieler befinden. **Regelung:** Foul durch Team A wegen der illegalen Formati-

on. Strafe – 5 Meter vom Previous Spot und Wiederholung des Kicks, wenn sich Team B dafür entscheidet oder 5 Meter von dem Punkt, an dem der Dead Ball zu Team B gehört.

A.R. 6.1.2.V Team A begeht ein Offside während des Free Kicks. B27 reconvert den Kick, während er sich mit einem Knie auf dem Boden befindet. **Regelung:** Foul von Team A für Offside. Der Ball wird dead am Punkt der Recovery. Strafe: Team B kann 5 Meter vom Previous Spot mit neuem Free Kick oder 5 Meter vom Dead Ball Spot mit eigenem ersten Down und 10 wählen. Die Recovery von B27 startet ein Laufspiel, welches sofort endet. Gleiches gilt, wenn B27 einen Fair Catch vervollständigt.

A.R. 6.1.2.VI Team A begeht ein Offside während des Free Kicks und B17 fängt den Ball an der B-15. B17 advanct den Ball zu der B-45, wo er fumbelt. A67 reconvert den Ball an der B-47 und advanct zu der B-35, wo auch er fumbelt. B20 reconvert den Ball an der B-33 und wird dort gestoppt. **Regelung:** Team A's Foul für Offside. Team B kann wählen, dass Team A den Kick nach einer 5-Meterstrafe vom Previous Spot wiederholt oder Team B kann einen First Down und 10 von der eigenen 38-Meterlinie haben.

A.R. 6.1.2.VII Team A befindet sich in einer Kickoff Formation an der A-35. Zwei Spieler, A33 und A66, stehen in einem Vierpunktstand. Dabei befinden sich ihre Füße an der A-29 und ihre Hände an der A-31. Der unberührte Kick prallt in B's Endzone auf den Boden und wird für dead erklärt. **Regelung:** Touchback. Team A-Foul, illegale Formation. Weder A33 noch A66 hatten wenigstens einen Fuß an der A-30. Team B hat zwei Möglichkeiten, die Strafe anzunehmen. Es kann den Ball nach einer 5-Meterstrafe von der B-25 (dem Punkt, an dem ihm der Dead Ball gehört) an der B-30 ins Spiel bringen oder Team A von der A-30 noch einmal kicken lassen (Regel 6.1.8).

A.R. 6.1.2.VIII Zu einem späten Zeitpunkt im Spiel stellt sich Team A zu einem Free Kick von der A-35 auf. Kicker A10 platziert den Ball an der rechten Hash Mark zu einem offensichtlichen Onside Kick. Nach der Ballfreigabe durch den Referee läuft A10 auf den Ball zu, nimmt diesen auf und läuft zur linken Hash Mark an der A-35. Er legt den Ball auf den Boden und kickt diesen sofort. Team A reconvert den Ball legal an der A-46. **Regelung:** Gemäß der Interpretation darf der Ball, nachdem er auf oder zwischen den Hash Marks platziert wurde, nach der Ballfreigabe nur dann anders positioniert werden, wenn ein Team-Timeout genommen wurde. Dead Ball Foul. 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot.

A.R. 6.1.2.IX Zu einem späten Zeitpunkt im Spiel stellt sich Team A zu einem Free Kick von der A-35 auf, während Team A mit zwei Punkten zurückliegt. Team A stellt sich zu einem Onside Kick auf. Das Kicking Team hat sechs Spieler auf der linken Seite des Kickers und vier Spieler auf dessen rechter Seite. Kicker A90 hat sich zu dem Kick auf der linken Seite der Formation aufgestellt. Als A90 anläuft, laufen auch die Spieler auf seiner linken Seite an. A90 stoppt abrupt und bleibt vor dem Ball stehen, während die links befindlichen Spieler weiterlaufen und die Team A-Restraining Line überqueren. Auch diese Spieler halten an und kehren hinter die Restraining Line zurück. Als sie sich hinter der Restraining Line befinden, dreht sich A90 schnell um und kickt den Ball auf die rechte Seite der Formation, während sich alle Team A-Spieler hinter ihrer Restraining Line befinden. **Regelung:** Dead Ball Foul, 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot. Gemäß der Regel (Regel 6.1.2.c) muss sich jeder Team A-Spieler, außer dem Kicker und einem potenziellen Ballhalter beim Kick hinter dem Ball befinden. Befinden sie sich jenseits des Balles und der Ball wird gekickt, ist das eine Live Ball Foul für ein Offside bei einem Free Kick. Gemäß der Interpretation begeht ein Team A-Spieler ein Dead Ball Foul für ein Offside beim Free Kick, wenn er, nachdem der Ball freigegeben wurde, seine Restraining Line überquert und sich dann zurück hinter seine Restraining Line begibt, bevor der Kick durchgeführt wird. Diese Interpretation gilt nicht für Situationen, wenn der Ball vom Kicking Tee fällt (Regel 6.1.2.d). Wenn der Ball vom Kicking Tee fällt, müssen die Schiedsrichter sofort abpfeifen und die Teams zurück hinter ihre Restraining Lines schicken.

Artikel 6.1.3 Free Kick Recovery

A.R. 6.1.3.I A33 berührt illegal einen Free Kick; danach reconvert er oder A44 illegal den Kick. **Regelung:** Beide Berührungen sind Fälle illegalen Berührens. Solange es keine angenommene Strafe oder aufhebende Fouls gibt, kann Team B wählen, den Ball an jeder Stelle der illegalen Berührung durch Team A zu übernehmen.

A.R. 6.1.3.II Team A führt von der A-35 einen Onside Kick durch. Der unberührte Kick befindet sich an der A-43, als A55 an der A-46 B44 von vorne über der Taille blockt. A28 mußt den Ball an der A-44, und nachdem der Ball zu der A-46 rollt, blockt A88 B22 an der A-42. Der Ball wird letztendlich von A20 an der A-44 reconvert. **Regelung:** Der Block durch A55 ist ein Foul, und die Berührung durch A28 ist illegal, da Team A nicht berechtigt ist, den Ball zu berühren, weil dieser weder die 10 Meter überbrückt noch Team B berührt hat. Der Block von A88 ist legal,

weil er durchgeführt worden ist, nachdem der Ball die 10 Meter überbrückt hat. Team A befindet sich am Ende des Downs legal in Ballbesitz, als A20 den Ball an der A-44 reconvert. Team B hat zwei Möglichkeiten: die Strafe für den illegalen Block ablehnen und den Ball an der A-44 aufgrund der illegalen Berührung zu übernehmen oder das Privileg bezüglich illegalen Berührens nicht wahrnehmen und Team A nach einer 5-Meterstrafe für den illegalen Block durch A55 erneut von der A-30 kicken lassen. Es ist besonders zu beachten, dass der Dead Ball Spot, die A-44, kein Enforcement Spot ist, da der Ball am Ende des Downs nicht zu Team B gehört (Regel 6.1.12).

Artikel 6.1.10 Illegale Wedge-Formation

A.R. 6.1.10.I Free Kick von der A-35. Der Kick ist hoch und weit und fliegt in Richtung des Pylons, wo B22 sich in Position befindet, den Ball zu fangen. Während des Kicks formieren B56 und B44 an der B-40 eine Wedge. Der Ball (a) trifft B22 an der B-3 am Gesichtsgitter, prallt nach vorne und geht an der B-10 ins Seitenaus; (b) kommt an der B-3 auf dem Boden auf und rollt an der B-2 unberührt ins Seitenaus. **Regelung:** (a) Foul für eine illegale Wedge-Formation, Team B's 1. und 10 an der B-5; (b) Foul für den Free Kick ins Aus, aber kein Foul für eine illegale Wedge-Formation.

Abschnitt 6.2 Free Kick im Aus

Artikel 6.2.1 Kicking Team

A.R. 6.2.1.I Ein Kickoff von der A-35 geht unberührt von Team B ins Aus und Team A berührte illegal den Ball. **Regelung:** Team B hat vier Wahlmöglichkeiten. Es kann den Ball an der Stelle der illegalen Berührung snappen, eine 5-Meterstrafe vom Previous Spot annehmen, wodurch Team A noch einmal von der A-30 aus kicken muss, den Ball am Inbounds Spot von der B-35 ins Spiel bringen oder am Inbounds Spot, nach einer 5-Meterstrafe von dort, wo der Ball ins Aus gegangen ist, ins Spiel bringen (Regel 6.1.8).

A.R. 6.2.1.II Team A begeht ein Offside oder einen Auswechselfehler und der Kickoff von der A-35 geht ins Aus, nachdem er von einem Team B-Spieler berührt wurde. **Regelung:** Team B kann wählen, entweder für das Offside oder den Auswechselfehler den Kickoff durch Team A nach einer 5-Meterstrafe vom Previous Spot wiederholen zu lassen oder den

Ball am Inbounds Spot, 5 Meter von dort, wo der Ball ins Aus ging, zu snappen (Regel 6.1.8).

Artikel 6.2.2 Receiving Team

A.R. 6.2.2.I Ein Free Kick von der A-35 geht, unberührt von Team B, zwischen den Goallines ins Aus und Team A begeht ein Offside. **Regelung:** Team B hat drei Optionen: Es kann eine 5-Meterstrafe vom Previous Spot akzeptieren, wobei Team A von der A-30 den Kickoff wiederholt, den Ball an der B-35 am Inbounds Spot snappen oder den Ball nach einer 5-Meterstrafe von dem Punkt, an dem der Ball ins Aus ging, am Inbounds Spot snappen.

A.R. 6.2.2.II Ein Free Kick von der A-35 geht, unberührt von Team B, zwischen den Goallines ins Aus und Team A foult, nachdem der Ball ins Aus ging. **Regelung:** Team B kann wählen, ob Team A nach einer 5-Meterstrafe, gefolgt von einer 15-Meterstrafe noch einmal kickt; oder ob Team B den Ball entweder am Inbounds Spot von der 50-Meterlinie oder am Inbounds Spot, 20 Meter jenseits, wo der Ball ins Aus ging, selbst ins Spiel bringen will.

A.R. 6.2.2.III Ein Free Kick streift im Flug einen Team B-Spieler, der in seiner Endzone steht und danach geht der Ball auf der B-3 in Aus. **Regelung:** Team B's Ball an der B-3 am Inbounds Spot.

A.R. 6.2.2.IV Free Kick von der A-35. B17 springt im Spielfeld hoch und ist der erste Spieler, der Team A's Free Kick ergreift, während er sich noch in der Luft befindet. Er landet anschließend im Aus und hat den Ball in seinem Besitz. **Regelung:** Kein Foul. Team B's Ball an dem Punkt, an dem B17 mit dem Ball die Seitenlinie überquert. B17 berührt den Kick inbounds. Das Fangen ist nicht vollständig, aber dem Fangen geht die Berührung voraus (Regel 2.11.4). Die Regelung ist dieselbe, als wenn B17 auf dem Boden stehen würde (Regel 2.27.15).

Abschnitt 6.3 Scrimmage Kicks

Artikel 6.3.1 Hinter der neutralen Zone

A.R. 6.3.1.I Nachdem ein Punt die neutrale Zone fünf Meter überquert hat, berührt B33 den Ball. Dieser prallt zurück hinter die neutrale Zone, wo er im Spielfeld von A33 reconvert wird. **Regelung:** Der Ball ist dead, wenn er reconvert wird und darf nicht advanct werden. First Down für

Team A (Regeln 6.3.3 und 6.3.6.a). Die Game Clock startet nach einem legalen Kick-Down mit dem Snap.

A.R. 6.3.1.II Team A's unberührter Punt oder Fieldgoalversuch fliegt jenseits der neutralen Zone und wird durch einen starken Wind zurückgeweht und berührt zuerst den Boden, einen Spieler oder einen Schiedsrichter hinter der neutralen Zone. **Regelung:** Der Kick hat die neutrale Zone nicht überquert, bis er den Boden, einen Spieler, einen Schiedsrichter oder irgendetwas jenseits der neutralen Zone berührt. Jeder Scrimmage Kick kann nach dem Fangen oder Recovern durch Team B oder dem Fangen oder Recovern durch Team A in oder hinter der neutralen Zone advanct werden, wenn der Ball die neutrale Zone nicht überquert hat (Regel 2.16.7).

A.R. 6.3.1.III Der Scrimmage Kick überquert nicht die neutrale Zone, als B1 durch A1 bei der Möglichkeit, einen Kick zu fangen, behindert wird. **Regelung:** Die Behinderung der Möglichkeit, einen Kick zu fangen, trifft nicht zu und alle Spieler sind berechtigt, den Ball zu berühren, zu recovern oder zu advancen. Daher dürfen alle Spieler einen Gegner bei dem tatsächlichen Versuch, an den Ball zu gelangen, legal wegdrücken (Regel 9.3.5); aber kein Spieler darf einen Gegner festhalten, damit dieser nicht an den Ball oder damit ein Mitspieler an den Ball gelangen kann (Regeln 9.1.5 Ausnahme 3).

A.R. 6.3.1.IV Team A's Punt, von hinter seiner eigenen Goalline aus, überquert die neutrale Zone ins Spielfeld, berührt einen Team B-Spieler und prallt zurück hinter Team A's Goalline, wo A32 den Ball recovers. **Regelung:** Safety (Regeln 6.3.3, 9.1.3 und 8.5.1.a).

Artikel 6.3.2 Jenseits der neutralen Zone

A.R. 6.3.2.I Team A berührt illegal seinen Kick und, nachdem Team B den Ball berührt hat, recovers ihn Team A. **Regelung:** Die Berührung von Team A, nachdem Team B den Kick berührt hat, ist legal und, um den Ball zu bekommen, muss Team B ihn an der Stelle übernehmen, an der Team A den Kick illegal berührt hat. Solange die illegale Berührung durch das Kicking Team nicht auch eine illegale Recovery ist und sich keine Fouls ereignen, kann das Receiving Team den Ball mit der Gewissheit spielen, dass es ihn später an der Stelle der illegalen Berührung übernehmen kann.

A.R. 6.3.2.II Während eines Scrimmage Kicks begeht A1 eine Violation, wonach B1 den Ball recovers, advanct und fumbelt. A2 recovers den Fum-

ble, und während er den Ball advancet, hält, trippt oder schlägt B2. **Regelung:** Team A kann den Ball dort übernehmen, wohin ihn die Strafe für Team B's Foul bringt; aber wenn Team A die Strafe ablehnt, kann Team B wählen, den Ball an der Stelle der illegalen Berührung durch Team A zu übernehmen. Liegt eine Flagge für das Schlagen, wird B2 disqualifiziert.

A.R. 6.3.2.III Team A's Punt überquert die neutrale Zone und wird zuerst von A80 berührt. Danach recovert B40 den Ball, advancet 5 Meter und fumbelt. A20 recovert den Fumble und erzielt einen Touchdown. Während A20's Lauf hielt B70 einen Gegenspieler fest. **Regelung:** Die Punkte zählen nicht. 5- und 10-Meterstrafen werden nicht auf den Try oder den anschließenden Kickoff übertragen. Die Strafe für Team B's Foul wird gemäß den Regeln aufgehoben, weil es keinen Enforcement Spot gibt. Der Ball gehört Team B am Punkt der illegalen Berührung (Regel 10.2.5.a.2).

A.R. 6.3.2.IV Team A's Punt überquert die neutrale Zone und wird zuerst von A80 berührt. Danach recovert B40 den Ball, advancet 5 Meter und fumbelt. B70 hält, während B40 advancet. A20 recovert den Fumble und erzielt einen Touchdown. **Regelung:** Die Punkte zählen nicht. 5- und 10-Meterstrafen werden nicht auf den Try oder den anschließenden Kickoff übertragen. Durch die illegale Berührung wird ein Enforcement Spot vorgegeben, daher kann die Strafe für Team B's Foul gemäß der Regel 5.2.4 durchgeführt werden. Der Ball gehört Team B entweder am Punkt der illegalen Berührung oder an dem Punkt, der sich aus der Strafdurchführung ergibt (Regeln 10.2.2 und 9.1.3).

Artikel 6.3.4 Nichtbeachtung erzwungener Berührung

A.R. 6.3.4.I Team A kickt von der A-30. Der unberührte Kick kommt an der B-3 zur Ruhe, als B1 von A3 in den Ball geblockt wird, wodurch der Ball durch die Endzone und über die Endlinie getrieben wird. **Regelung:** Touchback. Da A3 B1 in den Ball geblockt hat, hat B1 nicht die Verantwortung für die Ballberührung. Der Antrieb des Balles wird nicht Team B, sondern dem Kick durch Team A angelastet (Regel 8.7.1).

A.R. 6.3.4.II Team A's langer Fieldgoalversuch wird zuerst durch A1 berührt, als dieser den rollenden Ball zurückschlägt. Der Ball prallt gegen den in der Nähe stehenden B1. **Regelung:** Illegale Berührung durch A1. Team B's Ballberührung wird nicht beachtet (Regeln 2.11.4 und 8.4.2.b).

A.R. 6.3.4.III Während eines Scrimmage Kicks kommt der unberührte Ball an der B-3 zur Ruhe, als A80 von B22 gegen den Ball geblockt wird, wodurch dieser in die Endzone getrieben wird und dort den Boden berührt.

Regelung: Der Ball wird dead, wenn er den Boden in der Endzone berührt. Touchback – Berührung durch A80 wird ignoriert (Regel 2.11.4). Gemäß der Regel hat keines der Teams den gekickten Ball berührt (Regel 8.6.1.b).

A.R. 6.3.4.IV Als der Punt auf dem Boden rollt, blockt Punt Receiver B22 A88 um zu verhindern, dass dieser den Ball recovern kann. Die beiden Spieler blocken sich gegenseitig, als der Ball das Bein von B22 berührt. A44 recovert den Ball an der B-30. **Regelung:** Team A's Ball, 1. und 10 von der B-30. Das ist keine erzwungene Ballberührung. Auch wenn A88 in Kontakt mit B22 ist, als der Ball das B22's Bein berührt, wurde die Ballberührung nicht durch den Kontakt herbeigeführt. Die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 6.3.4.V Als ein Punt auf dem Boden rollt, blockt A44 B33 in den Ball. Der Ball springt seitlich weg und trifft B48 am Bein. Team A recovert. **Regelung:** Team A's Ball, 1. und 10 am Punkt der Recovery. Obwohl B33's Berührung erzwungen wurde, wurde die Berührung von B48 wiederum nicht erzwungen (Regel 2.11.4). Durch B48's Berührung kann Team A den Kick legal recovern (Regel 6.3.4.a).

Artikel 6.3.9 Bodenberührung auf oder hinter der Goalline

A.R. 6.3.9.I A33 berührt illegal einen Punt und der Ball rollt danach in Team B's Endzone, wo Team B den Ball recovert und ins Spielfeld trägt. **Regelung:** Der Ball wird dead, wenn er den Boden in der Endzone berührt. Team B kann entweder einen Touchback wählen oder den Ball am Punkt von Team A's illegaler Berührung annehmen (Regel 4.1.3.c).

A.R. 6.3.9.II Ein Punt geht in Team B's Endzone und wird jenseits der neutralen Zone nicht von Team B berührt. Team B begeht ein persönliches Foul, nachdem der Ball den Boden in der Endzone berührt. **Regelung:** Touchback. Dead Ball Foul nach dem Touchback. Team B's Ball, First Down und 10 von der B-10 nach der Durchführung der Strafe von der B-20.

A.R. 6.3.9.III Ein Team B-Spieler berührt in seiner Endzone den fliegenden Scrimmage Kick und Team A recovert den Ball in der Endzone. **Regelung:** Team A-Touchdown (Regeln 6.3.3 und 8.2.1.d).

Artikel 6.3.11 Freier Ball hinter den Goallines

A.R. 6.3.11.I Team A snappt von der 50-Meterlinie und puntet. Der Kick ist jenseits der neutralen Zone unberührt, als er fliegend Team B's Goalline überquert. A88 schlägt den Ball zurück ins Spielfeld, und der Ball rollt an der B-4 ins Aus. **Regelung:** Kein Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Illegales Berühren. Der Punkt der Violation ist die B-20. B's Ball, 1. und 10 von der B-20.

A.R. 6.3.11.II Team A snappt von der 50-Meterlinie und puntet. Der Kick ist jenseits der neutralen Zone unberührt, als A88 über die Goalline greift und den Ball ins Spielfeld zurückschlägt. B22 recovert an der B-2 und advancet bis zu der B-12, wo A66 ihn tackelt, indem er ihn am Helmgitter zieht. **Regelung:** Kein Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Illegales Berühren. Team B kann die Strafe für das Ziehen am Helmgitter annehmen, wodurch das Privileg des illegalen Berührens aufgehoben wird. Team B's Ball, First Down und 10 von der B-27.

A.R. 6.3.11.III Team A snappt von der 50-Meterlinie und puntet. Der Kick ist jenseits der neutralen Zone unberührt, als A88 über die Goalline greift und den Ball ins Spielfeld zurückschlägt. B22 mufft den Ball an der B-2 und A43 recovert ihn an der B-6. Während der Ball frei ist, hält B77 A21 an der B-10. **Regelung:** Team A kann das Privileg des illegalen Berührens durch die Annahme der Strafe für das Halten aufheben. Die Strafe wird vom Previous Spot mit einem automatischen First Down durchgeführt. Postscrimmage Kick Regeln treffen auf Team B's Foul nicht zu, da Team B nicht als nächstes den Ball ins Spiel bringt (Regel 10.2.3).

A.R. 6.3.11.IV Team A kickt von der 50-Meterlinie. Während des Kicks clippt B1 an der B-25. Der unberührte Kick wird von Team A aus der Endzone zurückgeschlagen und geht an der B-2 ins Aus. **Regelung:** Kein Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Illegales Berühren. B77's Clipping Foul wird gemäß den Postscrimmage Kick-Regeln durchgeführt. Team A nimmt die Strafe an, wodurch das Privileg hinsichtlich illegalen Berührens aufgehoben wird. Die Strafe wird vom Postscrimmage Kick Enforcement Spot, B-20 mit Distanzhalbierung, durchgeführt. B's Ball, 1. und 10 von der B-10.

A.R. 6.3.11.V Team A snappt von der 50-Meterlinie und puntet. Der Kick ist jenseits der neutralen Zone unberührt, als er fliegend Team B's Goalline überquert. A88 schlägt den Ball zurück ins Spielfeld und dieser rollt an der B-4 ins Aus. Während des Kicks blockte A55 einen Gegner unter der Gürtellinie. **Regelung:** Kein Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Illegales Berühren. Der Punkt der Violation ist die B-20. Team

B kann die Strafe für den tiefen Block annehmen, wobei diese entweder von der B-4 oder dem Previous Spot mit Wiederholung des Downs durchgeführt wird. Wenn Team B die Strafe ablehnt, erhält es durch die illegale Berührung von A einen 1. und 10 von der B-20.

Artikel 6.3.12 Spieler im Aus

A.R. 6.3.12.I A88 läuft in der Nähe der Seitenlinie, um einen Punt zu covern. Er tritt auf die Seitenlinie und kehrt wieder inbounds zurück, um weiter downfield zu laufen. Er tackelt den Kick Returner an der B-30. **Regelung:** Foul durch A88 für das Zurückkommen ins Spielfeld während eines Scrimmage Kick-Spieles. 5-Meterstrafe. Team B kann nach der Strafdurchführung vom Previous Spot den Down wiederholen lassen oder den Ball an der B-35 ins Spiel bringen.

Artikel 6.3.13 Fouls durch das Kicking Team

A.R. 6.3.13.I 4. und 7 von der A-35. Team A puntet. Beim Snap befinden sich fünf Team A-Spieler im Offense Backfield. Der Kick wird teilweise geblockt und rollt an der A-45 ins Aus. **Regelung:** Foul, illegale Formation. Team B kann den Ball übernehmen, B's Ball, 1. und 10 von der A-40 nach einer 5-Meterstrafe, die von der A-45 (dem Dead Ball Spot) durchgeführt wird. Oder Team B kann die 5-Meterstrafe vom Previous Spot annehmen und Team A den vierten Down von der A-30 wiederholen lassen.

A.R. 6.3.13.II 4. und 7 von der A-35. Team A puntet. Beim Snap befinden sich fünf Team A-Spieler im Offense Backfield. Der Kick wird teilweise geblockt, überquert nicht die neutrale Zone und wird von B88 recoverd. B88 advanct bis zu der A-28, wo er getackelt wird. **Regelung:** Foul, illegale Formation. Team B kann die Strafe ablehnen und den Ball übernehmen, B's Ball, 1. und 10 von der A-28. Oder Team B kann die 5-Meterstrafe vom Previous Spot annehmen und Team A den vierten Down von der A-30 wiederholen lassen.

A.R. 6.3.13.III 4. und 7 von der A-35. Team A puntet. Beim Snap befinden sich fünf Team A-Spieler im Offense Backfield. Der Kick wird teilweise geblockt, überquert die neutrale Zone, rollt wieder zurück hinter die neutrale Zone und geht dann an der A-32 ins Aus. **Regelung:** Foul, illegale Formation. Team B kann den Ball übernehmen, B's Ball, 1. und 10 von der A-27 nach einer 5-Meterstrafe, die von der A-32 (dem Dead Ball Spot) durchgeführt wird. Oder Team B kann die 5-Meterstrafe vom

Previous Spot annehmen und Team A den vierten Down von der A-30 wiederholen lassen.

A.R. 6.3.13.IV 4. und 15 von der A-5. Punter A88 befindet sich in A's Endzone, als er den Ball kickt. Tackle A77 hält einen Gegner in A's Endzone und es liegt dafür eine Flagge auf dem Boden. Team B advancet den Ball bis zu der B-45. **Regelung:** Team B hat die Wahl, den Ball an der A-45 nach der Strafdurchführung von der B-45 zu übernehmen oder die Punkte für den Safety zu akzeptieren, da die Annahme der Strafe in der Endzone in einem Safety resultiert (Regel 10.2.4).

Artikel 6.3.14 Defense Linemen bei Scrimmage Kicks

A.R. 6.3.14.I 4. und 3 von der B-25. Team A hat sich zu einem Fieldgoalversuch aufgestellt. B50 befindet sich innerhalb eines Meters an seiner Scrimmage Line und in der Lücke zwischen Snapper und Guard. B50's Schulter überlappt die Schulter des Snappers. Der Fieldgoalversuch ist gut. **Regelung:** Live Ball Foul von B50. Team A kann die drei Punkte behalten und die Strafe ablehnen oder die Strafe annehmen und damit die Punkte ablehnen und es ist A's Ball, 1. und 10 von der B-20.

A.R. 6.3.14.II 4. und 6 von der A-24. Team A befindet sich in einer Scrimmage Kick Formation und puntet. B50 hat sich innerhalb des Körperrahmens des Snappers aufgestellt und befindet sich innerhalb eines Meters an der Scrimmage Line. Der Punt rollt an der B-40 ins Aus. **Regelung:** Live Ball Foul von Team B. Team A kann die Strafe annehmen und hat einen 4. und 1 von der A-29 oder die Strafe ablehnen und dann ist es B's Ball, 1. und 10 von der B-40.

A.R. 6.3.14.III 4. und 7 von der B-20. Team A hat sich zu einem Fieldgoalversuch aufgestellt. Defense Linemen B55, B57 und B78 stehen Schulter an Schulter nebeneinander. B57 steht Guard A66 direkt gegenüber, während sich B55 und B78 rechts bzw. links an den Lücken neben A66's Schultern befinden. Nach dem Snap bewegen sich alle drei vorwärts. (a) Alle drei berühren hauptsächlich A66; (b) B55 und B57 berühren A66, während B78 den rechten Offense Tackle A65 blockt; (c) B57 und B78 blocken gemeinsam gegen A66, während B55 sich streckt, um den Kick zu blocken. **Regelung:** (a) Foul. 5-Meterstrafe. Wenn Team A die Strafe annimmt, ist es ein 4. und 2 an der B-15. (b) und (c) Kein Foul. Die Aktionen der drei Defense Spieler richten sich nicht hauptsächlich gegen einen einzelnen Spieler und daher ist das Verhalten legal.

A.R. 6.3.14.IV 4. und 4 von der B-20. Team A hat sich zu einem Fieldgoalversuch aufgestellt. Team A hat fünf Spieler im Backfield. Defense Linemen B55, B57 und B78 stehen Schulter an Schulter nebeneinander. B57 steht Guard A66 direkt gegenüber, während sich B55 und B78 rechts bzw. links an den Lücken neben A66's Schultern befinden. Nach dem Snap bewegen sich alle drei vorwärts. Alle drei berühren hauptsächlich A66. Der Holder nimmt den Snap, steht auf und wirft einen vollständigen Pass auf den berechtigten A88, der an der B-10 getackelt wird. **Regelung:** Foul von Team A, illegale Formation. Foul von Team B, Drei-gegen-Einen (Offense Lineman). Die Fouls heben sich auf und der Down wird wiederholt.

Abschnitt 6.4 Gelegenheit zum Fangen eines Kicks

Artikel 6.4.1 Behinderung der Fangmöglichkeit

A.R. 6.4.1.I Ein Team A-Spieler fängt einen Free Kick unmittelbar neben B55, wodurch verhindert wird, dass dieser den Ball fängt. **Regelung:** Behinderung beim Fangen eines Kicks. Strafe – 15 Meter vom Spot of Foul.

A.R. 6.4.1.II Ein Team B-Spieler, der im Begriff ist, einen Scrimmage Kick zu fangen, wird getackelt, bevor er den Ball erreicht, fängt aber im Fallen den Ball. **Regelung:** Behinderung beim Fangen eines Kicks. Strafe – 15 Meter vom Spot of Foul. Disqualifikation des Team A-Spielers, wenn es sich um ein schweres Foul handelt. Wenn das Foul sich zwischen den Goallines ereignet, wird die Strafe vom Spot of Foul durchgeführt und Team B bringt den Ball durch einen Snap ins Spiel. Ereignet sich das Foul hinter Team B's Goalline, wird Team B ein Touchback zuerkannt und die Strafe wird vom Succeeding Spot durchgeführt. Die Regelung bliebe die gleiche, wenn der Ball gemufft oder gefumbelt wird. Die Regelung bliebe bei einem erfolglosen Fieldgoalversuch die gleiche, weil Team B den Ball jenseits neutralen Zone berührte.

A.R. 6.4.1.III Während ein Kick jenseits der neutralen Zone fliegt, steht oder läuft A1 zwischen B1 und dem fliegenden Kick. (a) A1 wird vom Ball berührt, während B1 in Position ist, den Kick zu fangen oder (b) B1 prallt gegen A1 bei dem Versuch, den Kick zu fangen. **Regelung:** (a) und (b) Behinderung beim Fangen eines Kicks – Strafe: 15 Meter vom Punkt des Fouls.

A.R. 6.4.1.IV Bei dem Versuch eines Team B-Spielers, einen Kick zu fangen, ohne Fair Catch-Signal, mufft er den Ball. Der Ball wird danach

von einem Gegner berührt, der den Receiver nicht behindert, als dieser in Position ist, den Ball zu fangen. **Regelung:** Keine Behinderung beim Fangen eines Kicks. Durch das fehlende Fair Catch-Signal endet der Schutz zum ungehinderten Fangen eines Kicks, wenn ein Team B-Spieler den Ball mufft.

A.R. 6.4.1.V Ein Team A-Spieler berührt jenseits der neutralen Zone als erster oder fängt einen Scrimmage Kick, den kein Receiver hätte fangen können, während der Ball flog. **Regelung:** Illegales Berühren, aber keine Behinderung beim Fangen eines Kicks.

A.R. 6.4.1.VI B25 steht an der B-35 in Position zum Fangen eines Punts. Während sich der Ball in der Luft befindet, läuft A88 sehr nah an B25 seitlich vorbei, so dass B25 seine Position verändern muss, um den Kick zu fangen. A88 berührt B25 nicht und betritt auch nicht die 1-Meterzone direkt vor B25. **Regelung:** Foul von A88, Behinderung beim Fangen eines Kicks, 15-Meterstrafe vom Punkt des Fouls. Auch wenn B25 in der Lage ist, den Kick zu fangen, verdrängt A88 ihn mit seiner Aktion von seiner ursprünglichen Position und behindert dadurch die Möglichkeit zum Fangen.

A.R. 6.4.1.VII B10 gibt ein Fair Catch-Signal, mufft den Ball und fängt ihn anschließend. **Regelung:** Wenn B10 die Möglichkeit zum Fangen des Kicks nach seinem Muff hat, darf er nicht beim Fangen behindert werden. Wenn B10 den gemufften Kick fängt, wird der Ball am Punkt von B10's erster Berührung dead.

A.R. 6.4.1.VIII 4. und 10 von der 50-Meterlinie. B17 befindet sich an der B-20 in dem Bereich, um Team A's hohen Scrimmage Kick zu fangen. Während der Ball sich herabsenkt, berührt A37 B17 in brutaler Weise, bevor dieser den Ball berührt. A37 verzögerte seine Geschwindigkeit nicht und machte auch sonst keine Anstalten, B17 auszuweichen. **Regelung:** Schweres Persönliches Foul durch Team A, Behinderung beim Fangen eines Kicks. Strafe –15 Meter vom Punkt des Fouls. A37 wird disqualifiziert.

A.R. 6.4.1.IX 4. und 10 von der Mittellinie. Team A's Scrimmage Kick senkt sich an der B-30. B18, von der B-20 kommend, muss an der B-25 um A92 herum laufen, um den Kick an der B-30 zu fangen. **Regelung:** Foul durch A92 wegen der Behinderung beim Fangen eines Kicks. Strafe –15 Meter vom Punkt des Fouls (B-25).

A.R. 6.4.1.X Punt Receiver B44 steht an der B-30 in Position zum Fangen des Kicks. A11 stürmt das Spielfeld hinunter, um den Punt zu überwa-

chen. A11 bleibt etwa 30 Zentimeter vor B44 stehen, als sich der Kick auf B44 herabsenkt. B44 fängt den Ball, ohne sich durch die Präsenz durch A11 irritieren zu lassen oder ohne seine Position zu verändern. A11 wiederum weicht nicht zurück, um B44 mehr Platz zu lassen. **Regelung:** Foul, Behinderung beim Fangen eines Kicks. A11 betrat die 1-Meterzone direkt vor B44. 15-Meterstrafe.

A.R. 6.4.1.XI Punt Receiver B22 steht an der B-30 und wartet auf den Punt. Dabei befindet sich sein Mitspieler B88 drei Meter vor ihm. A44, der sich downfield befindet, um den Kick zu überwachen, blockt B88 legal gegen B22, als dieser nach dem Kick greift. Der Ball trifft B22 an dessen Schultern und prallt davon. Team A recovers den Ball an der B-25. **Regelung:** Team A's Ball, 1. und 10 von der B-25. Das ist keine Behinderung beim Fangen eines Kicks. A44's Aktion richtet sich gegen B88, der nicht in Position zum Fangen eines Kicks ist, und nicht gegen B22. Dadurch hat A44 die Fangmöglichkeit von B22 nicht behindert. Durch die Berührung von B22 kann Team A legal den Kick recovern.

A.R. 6.4.1.XII 4. und 5 von der A-30. Punt Receiver B22 befindet sich an der B-30 in Position zum Fangen eines Kicks. Er gibt kein Signal. A88 befindet sich seitlich innerhalb eines Meters neben B22. A88 berührt B22 nicht. B22 fängt an der B-30 den Kick und wird anschließend an der B-32 getackelt. B22 wird durch die Präsenz von A88 nicht gezwungen, seine Position oder die Art des Fangens zu ändern. **Regelung:** Legales Spiel. Keine Behinderung beim Fangen eines Kicks. A88 befindet sich weniger als einen Meter von B22 entfernt, behindert jedoch nicht die Fangmöglichkeit von B22, da er nicht direkt vor ihm ist B's Ball, 1. und 10 von der B-32.

A.R. 6.4.1.XIII B44 steht an der B-25 in Position zum Fangen eines Punts. Während der Ball noch sehr hoch in der Luft ist und deutlich bevor er sich B44 nähert, läuft A88 innerhalb eines Meters unmittelbar vor B44 her, ist aber nicht in der Nähe, als der Ball ankommt. B44 fängt den Kick und wird getackelt. **Regelung:** Kein Foul. Obwohl A88 die 1-Meterzone direkt vor B44 durchläuft, ist das so früh, dass diese Aktion keine Behinderung der Fangmöglichkeit eines Kicks darstellt.

Abschnitt 6.5 Fair Catch

Artikel 6.5.1 Dead, wo gefangen

- A.R. 6.5.1.I** Nach einem gültigen oder ungültigen Signal muffed B1 den Punt und B2, der nicht signalisierte, fängt den Ball nach dem Kick. **Regelung:** Der Ball wird dead, als er von B2 gefangen wird. Er wird anschließend an den Punkt der ersten Berührung durch B1 platziert.
- A.R. 6.5.1.II** B1 steht mit einem Bein im Aus und mit dem anderen im Spielfeld, als er ein gültiges oder ein ungültiges Fair Catch-Signal anzeigt. Er fängt dann den Kick inbounds. **Regelung:** Es gibt keine Regelung für einen Receiving Team Spieler, der während eines Kicks ins Aus geht. Das Fangen ist legal und der Ball wird mit dem Fangen dead.
- A.R. 6.5.1.III** Während eines Free Kicks gibt B21 an der B-5 ein gültiges Fair Catch Signal. B21 muffed den Kick und reconvert den Ball sofort an der B-5. **Regelung:** Kein vollständiger Fair Catch. B's Ball, 1. und 10 von der B-5.

Artikel 6.5.2 Kein Advancen

- A.R. 6.5.2.I** B1 macht ein Fair Catch-Signal vor dem Muff von B2. Danach fängt oder reconvert B1 den Ball und advancet ihn. **Regelung:** Durch B1's Signal ist der Ball dead, sobald er gefangen oder reconvert wird. Zwei Schritte sind B1 erlaubt, damit dieser zum Stillstand kommt oder seine Balance wiedererlangen kann. Ein dritter oder jeder weitere Schritt ist illegal. Die Strafe wird vom Punkt des Fangens oder der Recovery geahndet. Wenn B1 getackelt wird, dann wird dieses Tackling nicht geahndet, es sei denn, es handelt sich um einen Forcible Contact oder es ereignet sich so spät, dass der Tackler wissen konnte, dass es nicht in der Absicht lag, Raumgewinn zu erzielen. Wenn der Kick in der Endzone gefangen oder reconvert wird, ist das ein Touchback. Wird B1 getackelt, bevor er einen dritten Schritt macht, hat nur der Tackler gefoult.
- A.R. 6.5.2.II** Team A puntet. Nachdem B1 an seiner B-20 einen Fair Catch angezeigt hat, lässt er absichtlich den Ball zu Boden fallen, wo B2 den abprallenden Ball reconvert und ihn zu der B-35 trägt. **Regelung:** Der Ball ist am Punkt der Recovery dead. Der Raumgewinn ist illegal. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot, dem Punkt der Recovery. Team B's Ball, First Down und 10 (Regel 5.2.7).

A.R. 6.5.2.III Punt Receiver B22 macht ein ungültiges Signal, indem er eine Hand nur kurz nach oben reckt. Er fängt den Ball an der B-35 und sprintet bis zu der B-40, wo er getackelt wird. **Regelung:** Der Ball ist am Punkt des Fangens dead. Foul, Spielverzögerung durch B22. 5-Meterstrafe vom Dead Ball Spot. Kein Foul durch den Tackler, da B22 deutlich als Ballträger fungierte. B's Ball, 1. und 10 von der B-30.

Artikel 6.5.3 Ungültige Signale

A.R. 6.5.3.I A1 oder B1 zeigt jenseits der neutralen Zone einen Fair Catch an, während der Kick nicht die neutrale Zone überquert. **Regelung:** Alle Signale durch Team A werden ignoriert. Team B darf kein Fair Catch-Signal geben, da der Ball die neutrale Zone nicht überquert. Der Ball wird jedoch dead, sobald er gefangen oder reconvert wird (Regeln 2.8.1.a und 4.1.3.g)

A.R. 6.5.3.II Bei einem Free Kick gibt B1 in der Nähe einer Seitenlinie ein ungültiges Fair Catch-Signal, mufft den Kick und dieser fliegt ins Aus. **Regelung:** Team B's Ball, First Down und 10 am Inbounds Spot.

A.R. 6.5.3.III Ein Scrimmage Kick berührt den Boden jenseits der neutralen Zone, prallt hoch in die Luft und danach zeigt B1 einen Fair Catch an. **Regelung:** Ungültiges Signal. Der Ball ist dort dead, wo er reconvert wurde.

A.R. 6.5.3.IV B1 fängt jenseits der neutralen Zone den Scrimmage Kick und zeigt danach einen Fair Catch an. **Regelung:** Ungültiges Signal. Der Ball ist dead, wenn das Signal zum ersten Mal gegeben wird.

A.R. 6.5.3.V Team A's Scrimmage Kick rollt jenseits der neutralen Zone, als B17 seine Mitspieler auffordert, vom Ball wegzubleiben. Dabei winkt er mit seinen Armen unterhalb seiner Taille oder tiefer. **Regelung:** Ungültiges Signal. Der Ball wird gemäß den Regeln dead, wenn eines der Teams ihn reconvert.

A.R. 6.5.3.VI Während sich ein Free Kick in der Luft befindet, gibt B21 ein winkendes Signal, welches nicht alle Anforderungen eines gültigen Fair Catch Signales erfüllt. Der Ball wird gefangen (a) von B21 an der B-5 oder (b) von B44 an der B-5. **Regelung:** Der Ball wird mit dem Fangen dead. (a) B's Ball, 1. und 10 von der B-25; (b) B's Ball, 1. und 10 von der B-5.

A.R. 6.5.3.VII Während sich ein Free Kick in der Luft befindet, streckt B21 beide Arme seitlich aus („T-Signal“), ohne den Kick zurücktragen zu wollen. Der Kick wird an der B5 a) von B21 oder b) von B44 gefangen.

Regelung: Der Ball wird mit dem Fangen dead. a) Team B's Ball, 1. und 10 an der B-25. b) Team B's Ball, 1. und 10 an der B-5.

Artikel 6.5.4 Illegaler Block oder Kontakt

A.R. 6.5.4.I B1 gibt ein gültiges oder ungültiges Fair Catch-Signal und berührt den Punt nicht, aber während der unberührte Ball im Spielfeld frei ist, blockt er einen Gegner (a) im Spielfeld; (b) in der Endzone des Receivers. **Regelung:** (a) Wenn der Ball die neutrale Zone überquert und Team B in Ballbesitz ist, wenn der Down endet, wird das Receiving Team mit 10 Metern vom Postscrimmage Kick Enforcement Spot bestraft. (b) Safety. Die Regelung ist die gleiche bei einem erfolglosen Fieldgoalversuch.

A.R. 6.5.4.II B1 zeigt an der 50-Meterlinie einen Fair Catch an und berührt den Punt nicht. Während der Ball an der B-45 auf dem Boden rollt, benutzt B1 illegal seine Hände bei dem Versuch, an den Ball zu gelangen und der Ball wird in Team B's Besitz für dead erklärt. **Regelung:** Strafe – 10 Meter, Postscrimmage Kick Enforcement. Der Ball gehört zu Team B (Regel 10.2.3).

Artikel 6.5.5 Kein Tackling

A.R. 6.5.5.I B1 und B2 zeigen beide einen Fair Catch an. B1 mufft und B2 ist im Begriff, den gemufften Ball zu fangen, als er von A1 getackelt wird. **Regelung:** Keine Behinderung, aber Halten. Strafe – 10 Meter vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört.

A.R. 6.5.5.II B22 macht einen Fair Catch und wird getackelt, bevor er den Ball mehr als zwei Schritte getragen hat. **Regelung:** Foul des Tacklers. Strafe – 15 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 6.5.5.III B1 fängt den Ball, nachdem B3 einen Fair Catch angezeigt hat. **Regelung:** Der Ball ist dead, sobald und wo er gefangen wurde. B1 hat keinen Anspruch auf den Schutz der Fair Catch Regel, hat aber den gleichen Schutz wie bei jedem anderen Dead Ball (Regel 6.5.1.d).

Regel 7

Snappen und Werfen des Balles

Abschnitt 7.1 Das Scrimmage

Artikel 7.1.2 Shift und Fehlstart

A.R. 7.1.2.I Nach einem Huddle oder Shift kommen alle Team A-Spieler zum Stillstand und bleiben für eine Sekunde still stehen. Dann, vor dem Snap, wechseln zwei oder mehr gleichzeitig ihre Positionen. **Regelung:** Alle elf Team A-Spieler müssen vor dem Snap erneut für eine Sekunde still stehen bleiben, andernfalls ist es ein Live Ball Foul beim Snap für einen illegalen Shift. Strafe – 5 Meter vom Previous Spot (Regel 2.22.1).

A.R. 7.1.2.II Zehn Team A-Spieler shiften, während A1 in seiner Position verbleibt. A1 bewegt sich danach rückwärts, bevor eine Sekunde vergangen ist und der Ball wird gesnappt. **Regelung:** Falls A1, der sich bewegt hat, vor dem Snap nie mit den anderen zehn Team A-Spielern für eine Sekunde still stand, ist das mit dem Snap ein Dead Ball Foul für einen Fehlstart. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 7.1.2.III Nachdem die Team A-Spieler für eine Sekunde still gestanden haben, entfernt sich End A88 weiter vom Ende der Scrimmage Line und stoppt. Bevor eine Sekunde vergeht, startet Back A36 seine Rückwärtsbewegung. **Regelung:** Legal. Aber wenn Back A36 startet, bevor A88 stoppt, bedeutet die gleichzeitige Bewegung der beiden Spieler einen Shift und alle Team A-Spieler müssen vor dem Snap für eine Sekunde still stehen (Regel 2.22.1).

A.R. 7.1.2.IV Team A ist in einer No Huddle Offense und alle Spieler bewegen sich zur Scrimmage Line, als der Ball freigegeben wird. Obwohl einige Spieler sich in ihren Positionen aufstellen und stoppen, bewegt sich wenigstens ein Spieler ohne zu stoppen weiter und bewegt sich weiterhin, als der Ball gesnappt wird. **Regelung:** Dead Ball Foul – illegaler Shift, der in einem Fehlstart resultiert, da Team A die eine Sekunde Stillstand vor dem Snap nicht eingehalten hat. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Die Schiedsrichter müssen abpfeifen und das Spiel stoppen.

A.R. 7.1.2.V 3. und 3 an der B-40. Quarterback A12 befindet sich in einer Shotgun Formation und täuscht das Klatschen in die Hände vor, (a)

während er in Position steht; (b) während er mit den Händen und Schultern in übertriebener Art und Weise nach vorn zuckt und den Start des Spielzuges vortäuscht. **Regelung:** Regel 7.1.2.b.4.c erklärt, dass es ein Fehlstart ist, wenn der Quarterback eine schnelle, plötzliche, ruckartige Bewegung macht, die den Start des Spielzuges vortäuscht. In (a) kein Foul; in (b) Fehlstart durch A12.

A.R. 7.1.2.VI 1. und 10 von der A-25. Defender B70 hat sich mit seiner rechten Hand und seinem Helm in der neutralen Zone aufgestellt. Als die Play Clock runterläuft, richtet sich der eingeschränkte Lineman A77 auf und berührt B70. **Regelung:** Dead Ball Foul. Fehlstart durch A77, das in einem 1. und 15 an der A-20 resultiert. In diesem Spielzug hat sich die Defense in der neutralen Zone aufgestellt, ohne dass es eine sofortige Reaktion der Offense gibt. Und wenn dann schließlich die Offense sich bewegt, um den Defender zu berühren, ist das ein Fehlstart der Offense (Regel 7.1.2.b.3)

Artikel 7.1.3 Einschränkung der Offense – vor dem Snap

A.R. 7.1.3.I A21 hat sich legal am Ende der Scrimmage Line in der Nähe von A88 aufgestellt, der in einem Drei-Punkt-Stand steht. Team A steht in dieser Formation für eine Sekunde still. Danach bewegt sich A21 zu einer legalen Backfield Position und stoppt. Anschließend bewegt sich A88 zu einer entfernteren Position an der Scrimmage Line. **Regelung:** Legal, wenn beide, A21 und A88, still stehen, wenn der Snap beginnt (Regeln 2.22.1 und 7.1.4.a).

A.R. 7.1.3.II A21 hat sich legal am Ende der Scrimmage Line in der Nähe von A88 aufgestellt, der in einem Drei-Punkt-Stand steht. Team A steht in dieser Formation für eine Sekunde still. Danach verlässt A21 die Scrimmage Line und bewegt sich ins Backfield. A88 bewegt sich zu einer entfernteren Position an der Scrimmage Line. **Regelung:** A88 kann seinen Drei-Punkt-Stand aufgeben, da er sich jetzt am Ende der Scrimmage Line befindet. Aber Team A muss vor dem Snap erneut für eine Sekunde still stehen, damit der Spielzug legal wird (Regel 7.1.4).

A.R. 7.1.3.III B71 überquert die neutrale Zone in Team A's Backfield und greift keinen Team A-Spieler an. A23, legal im Backfield, bewegt sich absichtlich, um B71 zu berühren. **Regelung:** Team A-Foul, Fehlstart. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

A.R. 7.1.3.IV Snapper A1 hebt den Ball an oder bewegt ihn vorwärts, bevor die Rückwärtsbewegung des Snaps beginnt. B2 schlägt den Ball weg,

so dass er frei wird, wegrollt und von B3 recovert wird. **Regelung:** Team A-Foul. Illegaler Snap, Ball bleibt dead. Strafe - 5 Meter vom Succeeding Spot (Regel 4.1.1).

A.R. 7.1.3.V A66, ein eingeschränkter Lineman zwischen dem Snapper und dem Spieler am Ende der Line oder A72, ein eingeschränkter Spieler am Ende der Scrimmage Line:

1. hebt eine Hand oder die Hände vom Boden, als er von B1, der sich in der neutralen Zone befindet, bedroht wird.

Regelung: Sofort abpfeifen. Team B Dead Ball Foul, Offside. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

2. hebt eine Hand oder die Hände vom Boden, als B1 a) auf ihn zu stürmt, aber nicht in die neutrale Zone eindringt oder b) in die neutrale Zone eindringt, aber nicht die Position von A66 oder A72 bedroht.

Regelung: In beiden Fällen sofort abpfeifen. Team A Dead Ball Fouls. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot.

Beachte: Ein Team B-Spieler, der vor dem Snap in die neutrale Zone eindringt, kann maximal drei Team A-Linemen angreifen. Wenn der Team B-Spieler die neutrale Zone in Richtung eines direkt gegenüberstehenden Team A-Lineman betritt, gelten dieser Team A-Spieler und die beiden rechts und links danebenstehenden Linemen als angegriffen. Wenn der Team B-Spieler die neutrale Zone in Richtung einer Lücke zwischen zwei Team A-Linemen betritt, gelten nur diese beiden Team A-Spieler als angegriffen.

A.R. 7.1.3.VI Vor dem Snap verpasst A80, der kein eingeschränkter innerer Lineman oder Back ist, den Snap-Count und macht eine gewöhnliche Bewegung, die nicht abrupt, schnell oder ruckartig ist und den Start des Spieles nicht vortäuscht. Keiner der Team B-Spieler reagiert. **Regelung:** Kein Foul durch Team A.

Artikel 7.1.4 Anforderungen an das Offense Team – beim Snap

A.R. 7.1.4.I A30, der sich als ein Back aufgestellt hat, startet seine legale Bewegung. Er dreht sich dann so, dass er in Richtung seiner Scrimmage Line schaut und sich seitlich bewegt. Beim Snap hat sich A30 leicht vorgebeugt und bewegt sich entweder weiter seitlich oder verharrt an einer Stelle. **Regelung:** Legal.

- A.R. 7.1.4.II** A30, der sich als Back aufgestellt hat, startet seine legale Bewegung. Er dreht sich dann so, dass er in Richtung seiner Scrimmage Line schaut und sich seitlich bewegt. Beim Snap befindet sich A30 weiterhin hinter der neutralen Zone, bewegt sich leicht vorgebeugt nach vorne oder seine seitliche Bewegung geht leicht in Richtung seiner Scrimmage Line. **Regelung:** Live Ball Foul beim Snap für illegale Bewegung, Strafe – 5 Meter vom Previous Spot.
- A.R. 7.1.4.III** Team A's Formation beim Snap beinhaltet nur 10 Spieler: fünf Spieler an der Scrimmage Line, die Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 tragen, ein Spieler an der Scrimmage Line trägt die Nummer 82 und vier Spieler sind im Backfield. **Regelung:** Die Formation ist legal, weil Team A nicht mehr als vier Spieler im Backfield hat und die erforderliche Anzahl (fünf) an der Scrimmage Line trägt Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79.
- A.R. 7.1.4.IV** Beim 4. und 8 schickt Team A zwei Ersatzspieler mit den Nummern 21 und 33 in das Spiel, als Ausnahme zur vorgeschriebenen Nummerierung. Diese Spieler stellen sich legal zwischen den Ends an der Scrimmage Line auf. Nachdem der Ball gesnappt wurde, wirft ein Team A-Spieler, der sich 15 Meter tief in einer Scrimmage Kick-Formation aufgestellt hat, einen legalen Vorwärtspass zu einem berechtigten Receiver und erzielt dadurch 10 Meter Raumgewinn. **Regelung:** Legales Spiel. (Beachte: Das gleiche Spiel aus einer Fieldgoal Formation ist legal).
- A.R. 7.1.4.V** A33 nimmt, als Ausnahme zur vorgeschriebenen Nummerierung, eine Position an der Scrimmage Line ein und steht neben End A88. Vor dem Snap shiftet A88 zu einer Backfield-Position, wobei der Flanker auf der entgegengesetzten Seite der Formation auf eine End-Position an der Line shiftet. **Regelung:** Illegale Formation. Da A33 nun ein End ist, befindet er sich beim Snap in einer illegalen Position (Live Ball Foul). Strafe – 5 Meter, Previous Spot.
- A.R. 7.1.4.VI** A33 nimmt, als Ausnahme zur vorgeschriebenen Nummerierung, eine Position an der Scrimmage Line links neben Snapper A85 ein, wobei A85 am Ende der Line steht. Alle anderen Team A-Spieler an der Line befinden sich zu A33's Linken. Nach einem Stopp von einer Sekunde shiften alle Spieler, ausgenommen A85, legal zur anderen Seite, wobei A33 nun als End postiert ist. **Regelung:** Wenn der Ball gesnappt wird, während sich A33 in dieser Position befindet, ist das ein Foul für eine illegale Formation. A33 muss sich beim Snap zwischen den End-Spielern befinden. Strafe – 5 Meter, Previous Spot.

A.R. 7.1.4.VII Team A hat sich an der B-45 in einer Formation aufgestellt, in der der Snapper A88 sich am rechten Ende der Line befindet. Die Linemen zu seiner Linken sind mit 56, 63, 72, 22, 79 und 25 nummeriert. Es befinden sich vier Team A-Spieler im Backfield. A44 steht 10 Meter direkt hinter dem Snapper und die anderen Backs stehen zu seiner Linken einige Meter hinter der Scrimmage Line. Kein Spieler befindet sich in Position als Holder für einen Place Kick. Nach dem Snap wirft A44 einen vollständigen Vorwärtspass auf Snapper A88, der einen Touchdown erzielt. Das ereignet sich (a) beim ersten oder zweiten Down; (b) dritten oder vierten Down. **Regelung:** Da nur vier Offense Linemen Trikots mit Nummern von 50 bis 79 tragen, hängt die Legalität der Offense Formation davon ab, ob sich Team A in einer Scrimmage Kick-Formation befindet. Eine Voraussetzung für die Scrimmage Kick-Formation ist, „dass es offensichtlich ist, dass ein Kick versucht werden wird.“ (a) Illegale Formation: beim ersten und zweiten Down ist es eher unwahrscheinlich, dass ein Team punten wird. Daher ist es nicht offensichtlich, dass ein Kick versucht werden wird. (b) Legales Spiel: Touchdown. Beim dritten oder vierten Down ist es wahrscheinlich, dass ein Team kicken wird. (Regel 2.16.10).

A.R. 7.1.4.VIII Team A stellt sich auf, wobei A11 sich in einer Linie 10 Meter hinter dem Snapper befindet. Die anderen drei Backs haben sich rechts und links außerhalb der Tackle Box verteilt. Nur vier der Offense Linemen tragen Trikots mit den Nummern von 50 bis 79. A11 erhält den Rückpass vom Snapper, während sich Team A in dieser Formation befindet. **Regelung:** Live Ball Foul, illegale Formation. Es befinden sich nicht genug Spieler an der Scrimmage Line mit Nummern von 50 bis 79. Team A befindet sich nicht in einer Scrimmage Kick Formation, da es in dieser Konstellation nicht offensichtlich ist, dass ein Kick versucht werden wird (Regel 2.16.10).

A.R. 7.1.4.IX Team A stellt sich mit sechs Spielern an der Scrimmage Line auf. Fünf von ihnen tragen Trikots, die von 50 bis 79 nummeriert sind. Ein siebter Spieler, A88, befindet sich in einer Position als End, hat sich jedoch so aufgestellt, dass seine Füße und seine Schultern sich deutlich in einem 45-Grad-Winkel zur Scrimmage Line befindet. Die anderen vier Spieler befinden sich eindeutig im Backfield. Der Ball wird gesnappt, während sich Team A in dieser Aufstellung befindet. **Regelung:** Live Ball Foul, illegale Formation. Jeder Team A-Spieler muss entweder ein Lineman oder ein Back sein. A88 ist keines von beiden.

Artikel 7.1.5 Einschränkung der Defense

- A.R. 7.1.5.I** Snapper A1 hebt den Ball an und, bevor er ihn rückwärts wirft, schlägt B2 den Ball weg und B3 recovers den freien Ball. **Regelung:** Sofort abpfeifen. Team A Dead Ball Foul. Illegaler Snap. Der Ball bleibt dead, denn er wurde nicht durch einen legalen Snap ins Spiel gebracht. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Team A bleibt in Ballbesitz.
- A.R. 7.1.5.II** Snapper A1 beginnt legal mit dem Snap, aber B2 schlägt ihm den Ball aus der Hand, bevor A1 den Snap vervollständigen kann, und B3 recovers den freien Ball. **Regelung:** Sofort abpfeifen. Team B Dead Ball Foul. Der Ball bleibt dead. Strafe – 5 Meter vom Succeeding Spot. Team B darf den Ball nicht berühren, bevor dieser gesnappt worden ist. Team A bleibt in Ballbesitz.
- A.R. 7.1.5.III** Vor dem Snap überquert ein Team B-Spieler die neutrale Zone, ohne einen Gegenspieler zu berühren, und bewegt sich hinter einem Team A-Lineman weiter auf den Quarterback oder den Kicker zu. **Regelung:** Ein Team B-Spieler, der sich auf Team A's Seite der neutralen Zone befindet und sich ungehindert auf den Quarterback oder den Kicker zu bewegt, während er sich hinter einem Offense Lineman befindet, behindert Team A's Spielvorbereitung. Strafe - Team B-Foul, Offside, Dead Ball. 5 Meter vom Succeeding Spot.
- A.R. 7.1.5.IV** Linebacker B56 befindet sich stationär einen Meter jenseits der neutralen Zone. Als die Offense ihre Snap Signale ruft, täuscht B56 einen Angriff in Richtung der Line vor und versucht so, offensichtlich einen Fehlstart der Offense zu provozieren. **Regelung:** Dead Ball Foul. Spielverzögerung. 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot.
- A.R. 7.1.5.V** 3. und 2 von der B-45. Team A ist in Formation und der Snap steht unmittelbar bevor. QB A12 ist in einer Shotgun-Formation und nutzt ein Klatschen der Hände als Startsignal. Ein Team B (a) Teammitglied oder (b) ein Assistenz-Coach klatscht in die Hände und End A88 begeht einen Fehlstart oder der Snapper snappt den Ball. **Regelung:** Dead Ball Foul. Spielverzögerung durch verwirrende Signale. S21 in beiden Fällen. Durch die Strafe hat Team A einen 1. und 10 von der B-40. Die Regel besagt, dass kein Spieler Defense-Signale benutzen darf, die den Klang oder den Charakter von Offense Startsignalen haben oder diese Signale in anderer Weise behindern oder stören. Der Sinn der Regel schließt Teammitglieder oder Coaches ein, die klatschen, wenn der Snap unmittelbar bevorsteht, um damit die Offense zu einem Fehlstart zu verleiten.

Artikel 7.1.6 Ballübergabe nach vorne

A.R. 7.1.6.I A83, ein berechtigter Receiver, ist der End an seiner Scrimmage Line und steht in der Nähe des Snappers in einer unausgeglichene „T“- Formation. Quarterback A10 nimmt den ihm übergebenen Snap und gibt den Ball sofort weiter zu A83. **Regelung:** Wenn die Bewegung des Balles vorwärts ist und der Ball A10's Hand verlässt, bevor er von A83 berührt wird, ist es ein legaler Pass. A83 könnte sich zwar genügend umgedreht haben, um einen Rückpass oder einen Handoff (legal) entgegen zu nehmen; aber wenn diese Aktion unmittelbar nach dem Snap erfolgte, ist es unwahrscheinlich, dass für einen Handoff genug Zeit verblieb, damit die Voraussetzungen des „Umdrehens“ und der „zwei Meter hinter der Scrimmage Line“ zutreffen.

Abschnitt 7.2 Rückpass und Fumble

Artikel 7.2.4 Im Aus

A.R. 7.2.4.I B20 fängt (a) in seiner Endzone oder (b) auf seiner 3-Meterlinie einen legalen Vorwärtspass ab und wird durch seinen eigenen Schwung in seine Endzone getragen oder (c) fängt den Vorwärtspass im Spielfeld und geht freiwillig zurück in seine Endzone (kein Eigenschwung). In jedem Fall fumbelt er in der Endzone und der Ball rollt nach vorne und geht an der B-2 ins Aus. **Regelung:** Der Ball gehört Team B am Spot of Fumble (Team B's Endzone): (a) Touchback, (b) Team B's Ball an der B-3 und (c) Safety (Regeln 8.5.1 und 8.6.1).

A.R. 7.2.4.II Beim zweiten Down fumbelt A1 den Ball, der auf den Boden prallt und hoch in die Luft zurückspringt. B2 erreicht den Ball, während er sich über dem Boden befindet und landet im Aus auf den Boden (a) jenseits des Fumble-Punktes oder (b) hinter dem Fumble-Punkt. **Regelung:** (a) Team A's Ball am Fumble-Punkt, (b) Team A's Ball an dem Punkt, an der Ball die Seitenlinie überquert (Regeln 4.2.4 und 7.2.4).

Abschnitt 7.3 Vorwärtspass

Artikel 7.3.1 Legaler Vorwärtspass

A.R. 7.3.1.I 1. und 10 von der A-25. QB A12 befindet sich in einer Shotgun-Formation an der A-15 und Slot Receiver A80, der sich auf der weiten Seite der Formation aufgestellt hat, bewegt sich vor dem Snap zurück

auf A12 zu. A12 fängt den Snap und flippt den Ball sofort dem, vor ihm vorbeilaufenden A80 zu. (a) A80 fängt den Ball aus der Luft, als er an A12 vorbei ist und avanciert downfield, bis er an der A-40 ins Aus läuft oder (b) mußt den Ball, den ihm A12 zuwirft und der Ball fällt zu Boden. **Regelung:** Das kurze Flippen des Balles durch A12 wird als legaler Vorwärtspass gewertet, solange er nicht klar und deutlich rückwärts geworfen wird. (a) Vollständiger Vorwärtspass auf A80, Team A's Ball, 1. und 10 von der A-40, (b) wenn der Ball auf den Boden trifft, wird das als unvollständiger Vorwärtspass geregelt und das Vorwärtspass-Spiel ist vorbei.

A.R. 7.3.1.II 1. und 10 von der A-25. QB A12 befindet sich in einer Shotgun-Formation an der A-15 und Slot Receiver A80, der sich auf der weiten Seite der Formation aufgestellt hat, bewegt sich vor dem Snap zurück auf A12 zu. A12 fängt den Snap und flippt den Ball vor sich in die Luft, als A80 an ihm vorbeiläuft. A80 fängt den Ball nicht, sondern läuft weiter an A12 vorbei. A12 fängt den Ball selbst aus der Luft und (a) avanciert downfield und läuft an der A-40 ins Aus oder (b) wirft von der A-20 den Ball auf A88, der diesen an der A-40 fängt und dort zu Boden gebracht wird. **Regelung:** Das kurze Flippen des Balles durch A12 wird als legaler Vorwärtspass gewertet, solange er nicht klar und deutlich rückwärts geworfen wird. (a) Das Fangen des Vorwärtspasses durch A12 ist legal und der Raumgewinn resultiert in einem 1. und 10 für Team A an der A-40. (b) Das Fangen des Vorwärtspasses durch A12 ist legal, aber der Vorwärtspass auf A88 ist der zweite Vorwärtspass während des Downs und damit ein illegaler Vorwärtspass gemäß Regel 7.3.2.d.

Artikel 7.3.2 Illegaler Vorwärtspass

A.R. 7.3.2.I Quarterback A10, der sich innerhalb der Tackle Box befindet und versucht Raumverlust zu verhindern, wirft absichtlich einen Verzweiflungspass, der in einer Zone, in der kein berechtigter Team A-Spieler eine geeignete Möglichkeit zum Fangen des Vorwärtspasses hat, unvollständig wird. **Regelung:** Illegaler Vorwärtspass wegen absichtlichen Wegwerfens eines Vorwärtspasses. Strafe – Downverlust am Spot of Foul. Die Game Clock startet mit dem Snap (Regel 3.3.2.d.4), sofern nicht Regel 3.4.4 zutrifft.

A.R. 7.3.2.II Nach dem Zwei-Minuten-Timeout in der vierten Spielperiode findet A10 keinen freien Receiver. Um Zeit einzusparen, wirft er einen unvollständigen Vorwärtspass in eine Zone, in der sich kein berechtigter Team A-Spieler befindet. **Regelung:** Illegaler Vorwärtspass wegen

absichtlichen Wegwerfens eines Vorwärtspasses. Strafe – Downverlust am Punkt des Fouls. Da sich dieses Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt es unter die 10-Sekunden-Abzugs-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 7.3.2.III Beim dritten Down, nach dem Zwei-Minuten-Timeout, mußt A4, der vorgesehene Holder für ein Fieldgoal, den Snap und er oder der vorgesehene Kicker A3 recover den Ball und wirft ihn sofort zu Boden.

Regelung: Illegaler Vorwärtspass wegen absichtlichen Wegwerfens eines Vorwärtspasses, um Zeit einzusparen. Strafe – Downverlust am Punkt des Fouls. Da sich dieses Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt es unter die 10-Sekunden-Abzugs-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 7.3.2.IV Nach dem Zwei-Minuten-Timeout wird der Ball über den Kopf von Quarterback A12, der in einer Shotgun-Formation steht, gesnappt. A12 recovert den Ball und wirft ihn sofort vorwärts zu Boden. **Re-**

gelung: Illegaler Vorwärtspass wegen absichtlichen Wegwerfens eines Vorwärtspasses, um Zeit einzusparen. Strafe – Downverlust am Punkt des Fouls. Da sich dieses Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt es unter die 10-Sekunden-Abzugs-Regel (Regel 3.4.4).

A.R. 7.3.2.V Im dritten Down gegen Ende der ersten Halbzeit mußt A1 den Snap. A1 oder A4 fängt den gemußten Ball und wirft ihn sofort vorwärts auf den Boden. **Regelung:** Legales Spiel.

A.R. 7.3.2.VI Im dritten Down gegen Ende der ersten Halbzeit fängt A1, der sich 7 Meter hinter dem Snapper aufgestellt hat, den Snap und wirft den Ball sofort vorwärts auf den Boden. **Regelung:** Legales Spiel.

A.R. 7.3.2.VII Mit nur noch einigen Sekunden verbleibender Spielzeit in einer Halbzeit ist der Ball freigegeben. Team A stellt sich schnell auf und der Ball wird legal zu Quarterback A12 gesnappt, der den Ball sofort nach vorne zu Boden wirft. Team A's Formation war zum Zeitpunkt des Snaps nicht legal. Als der Ball dead wurde, verbleiben noch zwei Sekunden Spielzeit. **Regelung:** Strafe – 5 Meter vom Previous Spot. Die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 7.3.2.VIII QB A10 sprintet in Richtung einer Seitenlinie und befindet sich außerhalb der Tackle Box, als er einen legalen Vorwärtspass wirft, der von einem Defense Lineman weggeschlagen wird und dann hinter der neutralen Zone landet. **Regelung:** Legales Spiel. Ohne das Wegschlagen wäre der Ball jenseits der neutralen Zone gelandet, so dass A10 im Sinne der Regel gehandelt hat.

A.R. 7.3.2.IX 3. und 5 von der A-40. QB A12 geht gerade zurück, um einen Pass zu werfen. Er befindet sich in schwerer Bedrängnis der Defense Spieler, als er einen Rückpass auf Back A22 wirft, der den Ball aus der Tackle Box heraus trägt. Kurz bevor A22 getackelt wird, wirft er von der A-35 einen Vorwärtspass über die neutrale Zone und der Ball landet 20 Meter vom nächsten berechtigten Team A-Receiver entfernt auf dem Boden. **Regelung:** Foul, absichtliches Wegwerfen. Die Ausnahme bzgl. der Tackle Box gilt nur für den Spieler, der den Snap oder den daraus resultierenden Rückpass kontrolliert. Downverlust am Punkt des Fouls. 4. und 10 von der A-35 (Regel 7.3.2.h Ausnahme).

A.R. 7.3.2.X QB A12 steht in einer Shotgun Formation. Er mußt den Rückpass vom Snapper und A63 reconvert den Ball innerhalb der Tackle Box. In schwerer Bedrängnis der Defense Spieler verläßt A63 die Tackle Box und wirft einen unvollständigen Vorwärtspass, der jenseits der neutralen Zone unvollständig ist. **Regelung:** Legales Spiel. A63 kontrollierte den Rückpass, der aus dem Snap resultierte (Regel 7.3.2.h Ausnahme).

A.R. 7.3.2.XI 2. und 10 von der A-40. A11 erhält den Longsnap und übergibt den Ball an Back A44. A44 macht ein paar Schritte in Richtung der Scrimmage Line und wirft dann einen Rückpass auf A11, der sich weiterhin in der Tackle Box befindet. Um einigen Tacklern auszuweichen, verläßt A11 die Tackle Box. Da er nicht in der Lage ist, einen freien Receiver zu finden, wirft er von der A-35 den Ball in eine Zone, in der sich kein berechtigter Receiver befindet. Der Ball landet jenseits der neutralen Zone im Aus. **Regelung:** Illegaler Vorwärtspass. Downverlust an der A-35, 3. und 15. A11 verliert das Recht, den Ball legal wegzuworfen, da er den Ballbesitz an einen anderen Spieler übertrug, bevor er den Vorwärtspass warf.

A.R. 7.3.2.XII 3. und 10 von der A-30. QB A11 geht zurück, um einen Vorwärtspass zu werfen. Kurz bevor er an der A-20 getackelt werden kann, wirft er den Ball vorwärts in eine Zone, in der sich kein berechtigter Receiver befindet. Tackle A77 fängt an der A-28 den Vorwärtspass und wird an A's 32 getackelt. **Regelung:** Illegaler Vorwärtspass, Downverlust am Punkt des Passes, 4. und 20 von der A-20. Das ist ein absichtliches Wegwerfen des Balles, weil A11 den Ball in eine Zone warf, in der sich kein berechtigter Team A-Receiver befand. Es ist hier zu beachten, dass es keine illegale Berührung durch A77 ist, weil sich die Regel bezüglich illegalen Berührens nur auf einen legalen Vorwärtspass bezieht (Regel 7.3.11).

A.R. 7.3.2.XIII Quarterback A11 geht zurück, um einen Vorwärtspass zu werfen. Er verlässt die Tackle Box. Er fumbelt den Ball, der direkt in seine Hände zurückspringt. A11 wirft dann den Ball vorwärts und dieser landet jenseits der neutralen Zone in einem offenen Bereich, in dem sich kein berechtigter Receiver befindet, der die Möglichkeit hätte, den Ball zu fangen. **Regelung:** Legales Spiel, da A11 den Ballbesitz nicht an einen anderen Spieler übertrug.

Artikel 7.3.4 Verlust der Berechtigung durch Verlassen des Feldes

A.R. 7.3.4.I Der berechtigte A88 geht freiwillig ins Aus, kehrt zurück inbounds und ist der erste Spieler, der den legalen Vorwärtspass berührt. Diese Berührung durch A88 ereignet sich in Team B's Endzone. **Regelung:** Illegale Berührung. Strafe – Downverlust am Previous Spot.

A.R. 7.3.4.II Der berechtigte A88 geht während eines Downs, in dem ein legaler Vorwärtspass geworfen wird, freiwillig ins Aus. Er kehrt zurück inbounds, berührt aber nicht den Pass und wird von einem Gegner festgehalten, bevor der Ball von irgendeinem Spieler berührt wird. **Regelung:** Keine Passbehinderung – A88 ist nicht berechtigt, einen legalen Vorwärtspass zu fangen. Foul – Halten durch die Defense, Strafe – 10 Meter vom Previous Spot und automatischer First Down.

A.R. 7.3.4.III Der Wide Receiver A88 wird von B1 ins Aus geblockt und läuft dann 20 Meter, bevor er inbounds zurückkehrt. A88 fängt einen legalen Pass in Team B's Endzone. **Regelung:** Foul für illegales Berühren wegen A88's Unterlassung, sofort wieder ins Feld zurückzukehren. Strafe – Downverlust am Previous Spot.

A.R. 7.3.4.IV Der berechtigte Receiver A44 läuft eine Passroute in der Nähe einer Seitenlinie. Als ein legaler Vorwärtspass in seine Richtung fliegt, tritt er versehentlich auf die Seitenlinie, springt, mufft den Pass während er sich in der Luft befindet, landet inbounds auf dem Boden, ergreift den Ball und landet inbounds auf seinen Knien, wobei er den Ball fest in seinen Händen hält. **Regelung:** Unvollständiger Vorwärtspass. A44 berührt den Ball erstmalig, als er sich in der Luft und damit noch im Aus befindet und sich so noch nicht inbounds etabliert hatte. (Regel 2.27.15).

Artikel 7.3.5 Berechtigung erlangt oder wiedererlangt

A.R. 7.3.5.I Team B berührt einen legalen Vorwärtspass in der Nähe der Seitenlinie, während sich der ursprünglich berechnigte A1 im Aus befindet. A1 kommt ins Feld zurück und berührt den Pass. **Regelung:** Legales Spiel. Die Berührung durch Team B berechnigt alle Spieler während des verbleibenden Downs, den Vorwärtspass zu berühren.

Artikel 7.3.6 Vollständiger Pass

A.R. 7.3.6.I Zwei gegnerische Spieler erreichen einen legalen Vorwärtspass, während sie springen, und beide Spieler kehren gleichzeitig auf den Boden innerhalb des Feldes zurück. **Regelung:** Gleichzeitiges Fangen, Ball wird dem passenden Team zuerkannt (Regel 2.4.4).

A.R. 7.3.6.II Zwei gegnerische Spieler erreichen einen legalen Vorwärtspass, während sie springen und ein Spieler kehrt vor dem anderen auf den Boden innerhalb des Feldes zurück. **Regelung:** Kein gleichzeitiges Fangen. Der Pass ist vollständig oder abgefangen für den Spieler, der zuerst auf den Boden zurückkehrt (Regel 2.4.4).

A.R. 7.3.6.III Ein inbounds in der Luft befindlicher Spieler erreicht einen legalen Vorwärtspass. Noch in der Luft wird er von einem Gegner getackelt und für einen Moment deutlich festgehalten, bevor er in eine Richtung getragen wird. Er landet daraufhin mit dem Ball im oder außerhalb des Feldes. **Regelung:** Der Pass ist vollständig. Der Ball ist an der Stelle dead, wo der Receiver oder der Spieler, der den Ball abfängt, in einer Art festgehalten wird, die ihn daran hindert, sofort auf den Boden zurückzukehren (Regeln 4.1.3.p).

A.R. 7.3.6.IV Der in der Luft befindliche A80 erreicht einen legalen Vorwärtspass an seiner 30-Meterlinie. Noch im Flug wird er von B40 getackelt und bis zu der A-34 geschoben, wo er zu Fall gebracht wird. **Regelung:** Team A's Ball an der A-34 (Regel 5.1.3.a).

A.R. 7.3.6.V Der in der Luft befindliche A80 erreicht einen legalen Vorwärtspass an seiner 30-Meterlinie. Noch während er sich im Flug befindet, wird er von B40 getackelt und zu der A-26 zurückgeschoben, wo der Ball dead wird. **Regelung:** Team A's Ball an der A-30 (Regel 5.1.3.a Ausnahme).

A.R. 7.3.6.VI A86 wird von B18 an der B-2 legal ins Aus geblockt. A86 versucht, sofort wieder ins Spielfeld zurückzukommen und springt von außen in die Luft. Er befindet sich in der Luft, als er QB A16's legalen Vor-

wärtspass erreicht. Er landet in Team B's Endzone mit dem Ball in seinen Händen. **Regelung:** Unvollständiger Vorwärtspass. A86 etablierte sich nicht inbounds, bevor er den Pass berührte und war damit faktisch im Aus (Regel 2.27.15).

A.R. 7.3.6.VII B33 springt, während er inbounds ist, und befindet sich in der Luft, als er Team A's legalen Vorwärtspass erreicht. Er vervollständigt die Interception, indem er (a) im Spielfeld landet und dort getackelt wird oder (b) in Team B's Endzone landet und dort getackelt wird. **Regelung:** B33 ist ein Ballträger, bis er den Ballbesitz verliert oder der Ball gemäß der Regel dead wird. (a) 1. und 10 für Team B. (b) Touchback (Regeln 4.1.3.c, 4.2.3.a, 5.1.1.e und 7.3.4).

A.R. 7.3.6.VIII Während sich der berechnigte Receiver A89 inbounds in der Luft befindet, erreicht er einen Vorwärtspass und leitet diesen weiter an (a) den berechtigten A80, der den Pass fängt oder (b) B27, der den Pass abfängt. **Regelung:** Legales Spiel in beiden Fällen. A89 hat einen Vorwärtspass weggeschlagen (Regeln 2.4.3, 2.11.3 und 9.4.1.a).

A.R. 7.3.6.IX Der in der Luft befindliche Receiver A85 ergreift den Ball. Bei der Landung berührt er zuerst den Boden mit seinem linken Fuß, als er inbounds zu Boden fällt. Unmittelbar, nachdem A85 auf den Boden prallt, wird der Ball frei und berührt den Boden. **Regelung:** Unvollständiger Pass. Ein in der Luft befindlicher Receiver muss die Kontrolle über den Ball behalten, wenn er zu Boden fällt, damit das Fangen vollständig ist.

A.R. 7.3.6.X Der in der Luft befindliche Receiver A85 ergreift den Ball. Bei der Landung berührt er zuerst den Boden inbounds mit seinem linken Fuß, als er inbounds zu Boden fällt. Unmittelbar, nachdem A85 auf den Boden prallt, wird der Ball frei, berührt aber nie den Boden, bevor der Spieler den Ball wieder unter Kontrolle hat. **Regelung:** Vollständiger Pass. Wenn der inbounds befindliche Receiver zu Boden fällt und die Kontrolle verliert, ist das Fangen vollständig, solange der Spieler inbounds bleibt und der Ball nie den Boden berührt.

A.R. 7.3.6.XI Der in der Luft befindliche Receiver A85 ergreift den Ball. Bei der Landung berührt er zuerst den Boden inbounds mit seinem linken Fuß, als er im Aus zu Boden fällt. Unmittelbar, nachdem A85 auf den Boden prallt, wird der Ball frei. **Regelung:** Unvollständiger Pass, unabhängig davon, ob der Ball zu Boden fällt oder nicht, da der Receiver im Aus ist.

A.R. 7.3.6.XII Receiver A85 streckt sich an der B-2 und ergreift einen Vorwärtspass, fällt aber selbstständig zu Boden, als er versucht, das Fan-

gen zu vervollständigen. Als A85 in der Endzone zu Boden fällt, wird der Ball sofort frei und fällt zu Boden. **Regelung:** Unvollständiger Pass. Jeder Receiver, der während des Fangprozesses selbstständig zu Boden fällt, muss die Kontrolle über den Ball behalten, wenn er zu Boden fällt.

A.R. 7.3.6.XIII Receiver A85 befindet sich inbounds in der Luft über Team B's Endzone und ergreift einen Vorwärtspass. Während er sich in der Luft befindet, wird er von einem Defender geblockt und fällt dadurch zu Boden. Unmittelbar nachdem A85 auf den Boden prallt, wird der Ball frei und berührt den Boden. **Regelung:** Unvollständiger Pass. Ein in der Luft befindlicher Receiver, der berührt wird, bevor er alle Voraussetzungen zur Vervollständigung des Fangens erfüllt, muss weiterhin die Kontrolle über den Ball behalten, nachdem er zu Boden gefallen ist.

A.R. 7.3.6.XIV Der berechnigte Receiver A80 befindet sich in der Luft, als er einen legalen Vorwärtspass erreicht. Er ergreift den Ball fest mit seinen Händen und als er auf den Boden kommt, berührt die Nase des Balles den Boden, bevor ein Körperteil von A80 den Boden berühren kann. A80 hält den Ball weiterhin fest unter Kontrolle in seinen Händen. Danach berührt A80 mit seinen Knien den Boden und er hat den Ball fest in seinem Besitz. **Regelung:** Vollständiger Pass.

A.R. 7.3.6.XV Der berechnigte Receiver A80 befindet sich in der Nähe einer Seitenlinie in der Luft, als er, in Richtung Spielfeld schauend, einen legalen Vorwärtspass erreicht. Als er in Richtung Spielfeld landet, (a) schleifen seine Zehen deutlich auf dem Boden inbounds, bevor er ins Aus fällt; (b) berühren in einer fortführenden Bewegung zuerst seine Zehen den Boden inbounds und danach kommen seine Fersen auf der Seitenlinie auf. Er behält den Ball in beiden Fälle fest in seinem Griff. **Regelung:** (a) Vollständiger Pass. (b) Unvollständiger Pass. Die fortführende Zehen-Fersen Berührung ist Teil einer Einzelbewegung und gemäß der Interpretation ist er im Aus gelandet und hat somit das Fangen nicht vervollständigt.

A.R. 7.3.6.XVI Defender B21 befindet sich in der Nähe der Seitenlinie in der Luft, als er einen legalen Vorwärtspass erreicht und unter Kontrolle hat. Er landet mit beiden Füßen inbounds und fällt zu Boden. Als B21 in die Luft sprang, befand sich seine linke Ferse im Aus. Im Sprungvorgang verließ seine Ferse eher den Boden als die Zehen. **Regelung:** Unvollständiger Vorwärtspass, da B21 durch die Berührung seiner Ferse im Aus als „ein Spieler im Aus“ betrachtet wird. Er bleibt so lange ein „im Aus befindlicher Spieler“, bis er den Boden inbounds berührt, oh-

ne gleichzeitig im Aus zu sein. Befinden sich die Ferse oder die Zehen im Aus, wenn ein Spieler beim Sprung mit einer durchgehenden Ferse-Zeh- oder Zeh-Ferse-Bewegung vom Boden abhebt, befindet sich der Spieler im Aus, solange er sich nicht wieder inbounds etabliert.

Artikel 7.3.7 Unvollständiger Pass

A.R. 7.3.7.I Ein Spieler berührt einen legalen Vorwärtspass, während er (a) eine Begrenzungslinie berührt; (b) sich in der Luft befindet, nachdem er zuvor im Aus war. **Regelung:** In beiden Fällen ist der Ball im Aus, der Pass ist unvollständig und der Down zählt. Der Spieler verliert seine Berechtigung, wenn er ins Aus geht (Regeln 2.27.15, 4.2.3.a und 7.3.3).

A.R. 7.3.7.II 4. und 9 von der A-6. A1 wirft den Ball in seiner Endzone absichtlich zu Boden, um Raumverlust zu vermeiden. **Regelung:** Team B kann die Strafe für einen Safety akzeptieren. Wenn sie die Strafe ablehnen, ist es Team B's Ball, First Down und Goal von der A-6.

A.R. 7.3.7.III 3. und 9 von der A-6. A1 wirft einen zweiten Vorwärtspass aus seiner Endzone. B2 fängt den Ball ab und wird an der A-20 zu Boden gebracht. **Regelung:** Team B kann die Strafe annehmen, die in einem Safety resultiert oder das Ergebnis des Downs akzeptieren und den Ball für einen First Down von der A-20 behalten.

Artikel 7.3.8 Illegaler Kontakt und Passbehinderung

A.R. 7.3.8.I B33, der sich jenseits der neutralen Zone mit seinem Rücken zum Ball befindet, winkt mit seinen Armen vor dem Gesicht des berechtigten Receivers A88 herum. Es kommt dabei zu keinem Körperkontakt. **Regelung:** Kein Foul. Es gibt kein Foul für eine Defense Passbehinderung, wenn es keinen Körperkontakt gibt.

A.R. 7.3.8.II Wide Receiver A80 befindet sich 15 Meter jenseits der neutralen Zone und dreht seinen Rücken zur neutralen Zone. Der Passer wirft den Ball hoch über A80's Hände, die er über dem Kopf ausgestreckt hat. Der Ball ist überworfen worden und befindet sich jenseits des Receivers (nicht fangbarer Pass), als B2 A80 am Helmgitter zu Boden zieht. **Regelung:** Persönliches Foul (9.1.12.a), aber keine Passbehinderung. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot. First Down und 10 für Team A. Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden.

A.R. 7.3.8.III A83, ein Wide Receiver, befindet sich 10 Meter vom nächsten inneren Lineman entfernt. Er läuft in Richtung Spielfeldmitte. Bevor der

Ball geworfen wird, wird er von B1, einem Linebacker, legal geblockt und dadurch zu Boden geworfen. **Regelung:** Legal, es sei denn der Block wurde unter der Gürtellinie ausgeführt (Regel 9.1.6).

A.R. 7.3.8.IV Beim Snap befindet sich A88 an der Scrimmage Line 10 Meter von der Tackle Position entfernt und A44 befindet sich im Backfield, vier Meter hinter und seitlich von A88's Innenseite. Bevor der Passer den Ball loslässt, wird B1 von A88 fünf Meter jenseits der neutralen Zone geblockt. Der Pass wird zu A44 geworfen, der sich vorwärts bewegt hat und zur Seite läuft, in den Bereich, in dem B1 von A88 geblockt wurde.

Regelung: Team A-Foul. Offense Passbehinderung. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot.

A.R. 7.3.8.V Bevor der Ball geworfen wird, bewegt sich der Wide Receiver A88 vier Meter downfield, direkt vor und auf den Defender B1 zu. An diesem Punkt wird A88 von B1 weggedrückt, worauf dieser seine Hände benutzt, um B1 zu berühren. **Regelung:** Team A-Foul. Offense Passbehinderung, wenn der legale Vorwärtspass die neutrale Zone überquert. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot.

A.R. 7.3.8.VI Bevor der Ball geworfen wird, läuft Wide Receiver A88 schräg nach innen, wo der Linebacker B1 versucht, ihn zu blocken. A88 benutzt seine Hände, um B1 wegzuschieben. **Regelung:** Team A-Foul. Offense Passbehinderung, wenn der legale Vorwärtspass die neutrale Zone überquert. Wenn B1 seinen ursprünglichen Kontakt jenseits der neutralen Zone unterhalb der Gürtellinie angesetzt hatte, hat Team B auch gefoult und die Live Ball Fouls heben sich auf.

A.R. 7.3.8.VII A88, ein berechtigter Receiver, läuft eine 10-Meter-Route und biegt in einem 90 Grad-Winkel in Richtung Seitenlinie. Nachdem der Ball geworfen wurde, erreicht ihn B2 und tackelt oder blockt ihn oder ergreift oder zieht ihn, bevor A88 den Ball, einen fangbaren Vorwärtspass, berührt. **Regelung:** Team B-Foul. Defense Passbehinderung. Strafe – Spot of Foul und First Down.

A.R. 7.3.8.VIII A80, ein Tight End, läuft 10 Meter bis in Team B's Backfield und biegt danach in Richtung des Torpfostens ab. B1 befindet sich einen Schritt hinter und außerhalb von A80, als er ihn erreicht. Nachdem der legale Vorwärtspass geworfen wurde, wird A80 von B1 getackelt oder geblockt, ergriffen oder gezogen, als der Ball über A80's ausgestreckte Hände fliegt. **Regelung:** Team B-Foul. Defense Passbehinderung. Strafe – First Down am Spot of Foul, wenn das Foul sich weniger als 15 Meter vom Previous Spot entfernt ereignet hat. 15-Meterstrafe vom Previous Spot und First Down, wenn sich das Foul mehr als 15 Meter jenseits der neutralen Zone ereignet hat.

A.R. 7.3.8.IX A88 und B2 laufen dicht nebeneinander her, bevor der Ball geworfen wird. Einer von beiden oder beide fallen, als sich ihre Füße berühren und verheddern. Keiner der beiden stellte dem anderen absichtlich ein Bein. **Regelung:** Kein Foul.

A.R. 7.3.8.X Bevor der Pass geworfen wird, laufen Wide Receiver A88 und Defender B1 Schulter an Schulter und Seite an Seite 15 Meter jenseits der neutralen Zone. A88 befindet sich dabei näher zur Seitenlinie und B1 näher zur Hash Mark. A88 biegt zur Spielfeldmitte ab. B1 bewegt sich nicht zur Seite und A88 prallt gegen ihn. **Regelung:** Kein Foul, denn der Pass wurde nicht geworfen.

A.R. 7.3.8.XI Wide Receiver A88 und Defender B1 laufen Schulter an Schulter und Seite an Seite 15 Meter jenseits der neutralen Zone. A88 befindet sich dabei näher zur Seitenlinie und B1 näher zur Hash Mark. Ein legaler Vorwärtspass wird in Richtung eines Torpfostens geworfen. Während der Ball fliegt, biegt A88 nach innen, in Richtung des fangbaren Vorwärtspasses ab. B1 bewegt sich nicht zur Seite und macht auch keinen Versuch, an den Ball zu gelangen und A88 prallt gegen ihn. **Regelung:** Team B-Foul. Defense Passbehinderung. 15-Meterstrafe vom Previous Spot und First Down.

A.R. 7.3.8.XII A44, ein Slot Back, läuft 25 Meter downfield eine Pass-Route in Richtung eines Goalline-Pylons. B1, ein Safety, befindet sich zwischen A44 und dem Pylon, als der Ball geworfen wird. B1 verringert augenscheinlich seine Geschwindigkeit und prallt mit A44 zusammen, bevor der fangbare Ball den Boden berührt. **Regelung:** Team B-Foul. Defense Passbehinderung. Strafe – 15-Meter vom Previous Spot und First Down (Regel 7.3.8.c).

A.R. 7.3.8.XIII A80, ein Tight End, bewegt sich bei einer Pass-Route quer durch die Defense Formation und berührt 25 Meter tief im Defense Backfield B1, einen Safety, bevor oder nachdem der Ball geworfen wurde. A88, ein Wide Receiver, der auf der gegenüberliegenden Seite von A80 beim Snap stand, läuft an A80 und B1 vorbei und fängt hinter ihnen den legalen Vorwärtspass. **Regelung:** Team A-Foul. Offense Passbehinderung. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot.

A.R. 7.3.8.XIV 4. und Goal von der B-5. Team A's legaler Vorwärtspass ist unvollständig, aber Team B beging an der B-1 oder in seiner Endzone eine Passbehinderung. **Regelung:** First Down und Goal für Team A an B-2.

A.R. 7.3.8.XV Bei einem legalen Vorwärtspass versuchen A80 und B60 jen-

seits der neutralen Zone diesen Vorwärtspass zu fangen, der in Richtung von A80 geworfen wurde. Der Pass ist zu hoch und wird als nicht fangbar gewertet. Als der Ball A80 überfliegt, drückt dieser gegen B60's Brust. **Regelung:** Keine Offense Passbehinderung.

A.R. 7.3.8.XVI A80 und B60 versuchen jenseits der neutralen Zone einen Vorwärtspass zu fangen, der in Richtung von A80 geworfen wurde. A14, der nicht versucht, den Pass zu fangen, blockt B65 jenseits der neutralen Zone, entweder bevor der Pass geworfen wurde oder während der nicht fangbare Pass in der Luft ist. **Regelung:** Team A-Foul. Offense Passbehinderung. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot.

Artikel 7.3.9 Passbehinderung: Zusammenfassung

A.R. 7.3.9.I Ein legaler Vorwärtspass wird jenseits der neutralen Zone von einem berechtigten Spieler eines Teams berührt oder gemufft oder streift einen Schiedsrichter. Danach, während der Ball weiterhin fliegt, hält ein Spieler von Team A oder Team B einen berechtigten Gegner, der sich jenseits der neutralen Zone befindet. **Regelung:** Regeln bezüglich Passbehinderung gelten nicht, nachdem der Pass berührt wurde. Wird als Foul während eines freien Balles geahndet. Strafe – 10 vom Previous Spot.

A.R. 7.3.9.II Bei einem legalen Vorwärtspass hinter der neutralen Zone befindet sich der berechtigte A1 direkt neben B1. A1 ist im Begriff, den Pass zu berühren, als B1 A1 wegdrückt und der Pass ist unvollständig. **Regelung:** Legal. Regeln bezüglich Passbehinderung gelten nicht hinter der neutralen Zone (Regeln 7.3.9.d, 9.1.5 Ausnahme 4 und 9.3.5 Ausnahme 5).

A.R. 7.3.9.III Während A88 eine Passroute in der Nähe einer Seitenlinie läuft, berührt er die Seitenlinie, unmittelbar bevor ein Defense Spieler gegen ihn springt und den Pass zu Boden schlägt. **Regelung:** Keine Defense Passbehinderung. A88 wurde zu einem unberechtigten Spieler, als er auf die Seitenlinie trat (Regel 7.3.3).

Artikel 7.3.10 Unberechtigt jenseits der neutralen Zone

A.R. 7.3.10.I Der unberechtigte Lineman A70 läuft mehr als drei Meter jenseits der neutralen Zone und berührt keinen Gegner. Er dreht um und kehrt hinter die neutrale Zone zurück, bevor A10 einen legalen Vorwärtspass wirft, der die neutrale Zone überquert. **Regelung:** Unberechtigt downfield. Strafe – 5 Meter vom Previous Spot.

A.R. 7.3.10.II Der unberechtigte Lineman A70 berührt einen Gegner innerhalb eines Meters jenseits der neutralen Zone. Er drängt B4 weiter als drei Meter jenseits der neutralen Zone zurück und kehrt danach hinter die neutrale Zone zurück, bevor A1 einen legalen Vorwärtspass wirft, der die neutrale Zone überquert. **Regelung:** Team A-Foul, Offense Passbehinderung. Strafe – 15 Meter vom Previous Spot (Regel 7.3.8.b).

A.R. 7.3.10.III 1. und 10 von der A-37. Der unberechtigte Lineman A70 erhebt sich nach dem Snap und läuft downfield. Als der Passer den Ball loslässt, durchbricht der Helm von A70 die Fläche über der A-40. Der Pass überquert die neutrale Zone und fällt an der A-39 unvollständig zu Boden. **Regelung:** Foul, unberechtigter Receiver downfield. Ein Teil von A70's Körper befand sich mehr als drei Meter jenseits der neutralen Zone, als der Pass geworfen wurde.

Artikel 7.3.11 Illegales Berühren

A.R. 7.3.11.I Nach dem Zwei-Minuten-Timeout wirft Quarterback A10, der sich innerhalb der Tackle Box befindet, einen Verzweigungspass, um einen Raumverlust zu verhindern. Der Pass wird unvollständig, nachdem er zuvor vom unberechtigten A58 berührt wurde, als dieser versuchte, den Pass zu fangen. **Regelung:** Foul wegen absichtlichem Wegwerfen des Balles. Keine illegale Berührung des Passes, da dieser illegal war. Strafe – Downverlust am Punkt des Passwurfes. Die Game Clock startet mit dem Snap (Regeln 3.3.2.d.4 und 7.3.2.h). Da sich das Foul nach dem Zwei-Minuten-Timeout ereignet, fällt es unter die 10-Sekunden-Abzugs-Regel 3.4.4. Falls die Spielzeit in dieser Spielperiode ausläuft, wird die Spielperiode nicht verlängert.

A.R. 7.3.11.II Team A snappt von der A-10. QB A12 geht zurück und wirft einen Vorwärtspass zum unberechtigten A70, während dieser sich in seiner Endzone befindet und (a) den Pass berührt, als er versucht, diesen zu fangen und der Pass wird unvollständig; (b) den Pass fängt und in der Endzone getackelt wird oder (c) den Pass fängt und den Ball bis zur A-3 advanct, wo er getackelt wird. **Regelung:** (a) Team B kann die 5-Meterstrafe, die einen Downverlust enthält, vom Previous Spot annehmen, wodurch der Down zählt. (b) der Ball ist in der Endzone dead, für dessen Antrieb Team A verantwortlich ist, und Team B kann den Safety oder die Strafe, die einen Downverlust enthält, vom Previous Spot wählen. (c) 5-Meterstrafe und Downverlust. Der Versuch zählt, wenn die Strafe abgelehnt wird und der Dead Ball Spot günstiger für Team B ist als die Strafe (**Beachte:** (a), (b) und (c) könnten in Bezug auf die Po-

sition eines berechtigten Team A-Spielers oder der Örtlichkeit, von der A10 den Ball wirft, Intentional Grounding sein) (Regel 10.1.1.b). Wird auf ein Intentional Grounding **entschieden**, gibt es kein illegales Berühren eines Vorwärtspasses.

Artikel 7.3.12 Persönliche Fouls durch Team B während eines legalen Vorwärtspass-Spieles

A.R. 7.3.12.I 2. und 15 von der A-15. A11 wirft einen Vorwärtspass zu A88. Während des Downs erhält B60 eine Flagge für einen anhaltenden Kontakt zum Kopf von Tackle A79. Der Pass auf A88 ist (a) vollständig an der A-20, und A88 advanct bis zu der A-30, wo er getackelt wird; (b) unvollständig oder abgefangen. **Regelung:** (a) Die Strafe wird von der A-30 durchgeführt, A's Ball, 1. und 10 von der A-45. (b) Die Strafe wird vom Previous Spot durchgeführt, A's Ball, 1. und 10 von der A-30 (Regel 9.1 Strafe).

A.R. 7.3.12.II 2. und 15 von der A-20. A11 wirft einen legalen Vorwärtspass, der für A88 gedacht ist. Während des Passes erhält Defensive End B99 eine Flagge für ein unsportliches Verhalten. Der Pass auf A88 ist (a) vollständig, wonach A88 advanct und an der A-30 zu Boden gebracht wird; (b) unvollständig oder abgefangen. **Regelung:** (a) Die Strafe wird vom Ende des Laufes, A-30, durchgeführt. 1. und 10 für Team A an der A-45. (b) Die Strafe wird vom Previous Spot durchgeführt, 1. und 10 für Team A von der A-35 (Regel 9.2.1.a.1 Strafe).

Regel 8

Punkte

Abschnitt 8.2 Touchdown

Artikel 8.2.1 Wie erzielt

A.R. 8.2.1.I Während Ballträger A1 versucht zu punkten, berührt er mit seinem Fuß den Pylon, der sich auf der rechten Schnittstelle der Goalline mit der Seitenlinie befindet. Er trägt den Ball in seinem ausgestreckten rechten Arm, der sich über der Seitenlinie befindet. **Regelung:** Ob ein Touchdown erzielt wurde oder nicht, hängt vom Forward Progress des Balles in Bezug auf die Goalline ab, als der Ball dead wird (Regel 4.2.4.d und 5.1.3.a).

A.R. 8.2.1.II Ballträger A1, der im Spielfeld läuft, springt und befindet sich an der B-2 in der Luft. Er berührt den Boden zuerst drei Meter jenseits der Goalline im Aus. Der Ball im Besitz des Spielers überquert einen Pylon. **Regelung:** Touchdown (Regeln 4.2.4.d und 5.1.3.a).

A.R. 8.2.1.III Der in der Luft befindliche Ballträger A21 überquert fliegend die Seitenlinie. Der Ball in seiner Hand überquert über der B-1 die Seitenlinie. Die Bewegung setzt sich jenseits des Pylons fort und der Ball wird im Besitz von A21 im Aus für dead erklärt. **Regelung:** Der Ball wird an der B-1 für „im Aus“ erklärt (Regeln 2.12.1 und 4.2.4.d).

A.R. 8.2.1.IV Quarterback A12 vervollständigt einen Vorwärtspass auf einen Mitspieler, der in Team B's Endzone steht. (a) A12 befindet sich jenseits der neutralen Zone, als er den Ball wirft. (b) Der Receiver trägt die Trikotnummer 73. **Regelung:** In beiden Fällen ist das Ergebnis des Downs ein Touchdown. Die Strafe wird je nach Team B's Optionen vollständig.

A.R. 8.2.1.V Ballträger A22 springt von der B-1 seitlich in Richtung Goalline. Der Ball, der sich in seinem Besitz befindet, (a) berührt den Pylon; (b) überquert den Pylon oberhalb oder (c) überquert die Goalline innerhalb des Pylons. A22 berührt danach erst drei Meter jenseits der Goalline den Boden im Aus. **Regelung:** (a), (b) und (c) In allen drei Fällen wird ein Touchdown erzielt. Der Ball, der sich A22's Besitz befindet, hat die Fläche der Goalline in allen drei Fällen durchbrochen.

A.R. 8.2.1.VI Ballträger A22 stürmt in Richtung des rechten Pylon auf B's Goalline. von der B-2 hechtet er vorwärts oder wird von einem Gegner vorwärts geblockt, so dass er keinen Bodenkontakt mehr hat. Der Ball in A22's rechter Hand überquert an der B-1 die Seitenlinie und passiert den Pylon außerhalb. Danach berührt A22 (a) den Pylon mit seinem Fuß oder seiner linken Hand; (b) erst drei Meter jenseits der Goalline den Boden im Aus. **Regelung:** (a) Touchdown. Die Fläche der Goalline wird verlängert, da A22 den Pylon berührt. (b) Kein Touchdown. Die Fläche der Goalline wird nicht verlängert, da A22 weder den Pylon noch den Boden in der Endzone berührte. Der Ball wird an der B-1 für „im Aus“ erklärt.

A.R. 8.2.1.VII Ballträger A22 stürmt in Richtung des rechten Pylon auf B's Goalline. Der Ball in A22's rechter Hand überquert die Verlängerung der Goalline außerhalb (z. B.: zur rechten) des Pylon. Danach tritt A22 (a) auf die Goalline oder (b) unmittelbar vor der Goalline auf die Seitenlinie. **Regelung:** (a) Touchdown. Die Fläche der Goalline wird verlängert, da A22 den Boden in der Endzone berührt. (b) Kein Touchdown. Die Fläche der Goalline wird nicht verlängert. Der Ball wird am Punkt der Überquerung für „im Aus“ erklärt.

A.R. 8.2.1.VIII Ballträger A22 stürmt in Richtung des rechten Pylon auf B's Goalline. Er hat den Ball in seiner rechten Hand. Sein Fuß berührt den Pylon, unmittelbar bevor der Ball (a) den Pylon überquert (b) die Verlängerung der Goalline zur Rechten (außerhalb) des Pylon überquert. **Regelung:** (a) und (b) Kein Touchdown in beiden Fällen. Da der Pylon sich im Aus befindet, wird der Ball dead, als A22 den Pylon berührt. Daher ist der Ball in beiden Fällen dead, bevor er die Goalline überqueren kann.

A.R. 8.2.1.IX Ballträger A22 wird geblockt und seine Vorwärtsbewegung wird inbounds nahe der Goalline an der Seitenlinie zu seiner Rechten gestoppt. Als er gestoppt wird, hat er den Ball in seiner rechten Hand, die er über die Goalline (a) innerhalb des Pylon oder (b) außerhalb des Pylon ausgestreckt hat. **Regelung:** (a) Touchdown. Der Ball wurde dead, als A22 ihn jenseits der Fläche über der Goalline streckte. (b) Kein Touchdown, da kein Teil seines Körpers den Pylon oder die Endzone berührte. In diesem Fall wird die Fläche der Goalline nicht verlängert.

A.R. 8.2.1.X Ballträger A33 läuft auf B's Goalline zu. Er lässt den Ball innerhalb der B-1 fallen und denkt, er hätte einen Touchdown erzielt. Er läuft durch die Endzone und in Richtung seiner Teamzone. Die Schiedsrichter zeigen keinen Touchdown an. Der Fumble prallt unmittelbar außer-

halb oder innerhalb der Goalline auf den Boden, rollt auf dem Boden in der Endzone und wird dort für dead erklärt, weil der Ball zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, diesen zu recovern. **Regelung:** Wenn ein Fumble inbounds zur Ruhe kommt und kein Spieler versucht, den Ball zu recovern, der sich jenseits des Fumble-Punktes befindet, gehört der Ball dem fumbelnden Team am Punkt des Fumbles. Team A's Ball an der B-1.

Abschnitt 8.3 Try Down

Artikel 8.3.1 Wie erzielt

A.R. 8.3.1.I Während eines Try fumbelt Team B, nachdem es in Ballbesitz gelangt ist, und Team A reconvert den Ball in Team B's Endzone. **Regelung:** Team B kann fumbeln, nachdem es einen Pass abgefangen hat, einen Kick gefangen oder reconvert hat oder einen Fumble oder einen Rückpass gefangen oder reconvert hat. Touchdown. Team A erhält zwei Punkte (Regel 8.3.2.d.1).

A.R. 8.3.1.II B19 ist der erste Spieler, der jenseits der neutralen Zone Team A's geblockten Kick beim Try berührt, als er den fliegenden Kick in der Endzone mufft. A66 reconvert den Ball in der Endzone. **Regelung:** Team A werden zwei Punkte zuerkannt.

Artikel 8.3.2 Gelegenheit zum Punkten

A.R. 8.3.2.I Bei einem Try gibt B2 einem Team A-Fumble einen neuen Antrieb und der Ball wird durch Team B in der eigenen Endzone reconvert. **Regelung:** Safety. Team A wird ein Punkt zuerkannt (Regeln 8.3.1 und 8.5.1).

A.R. 8.3.2.II Bei einem Try kickt B2 einen Team A-Fumble in Team B's Endzone hinein. Der Fumble wird dort von Team B reconvert. **Regelung:** Safety, ein Punkt für Team A oder Team A kann die Strafe für das illegale Kicken vom Basic Spot annehmen (Regeln 8.3.1 und 8.3.3.b.1) und den Down wiederholen.

A.R. 8.3.2.III Bei einem Ein-Punkt-Try blockt B2 den Kick von A1 und der Ball, der nicht die neutrale Zone überquerte, wird von A2 hinter der neutralen Zone reconvert und über Team B's Goalline advanct. **Regelung:** Team A erhält zwei Punkte zuerkannt (Regel 8.3.1).

- A.R. 8.3.2.IV** Bei einem Ein-Punkt-Try wird Team A's Kick geblockt. A2 reconvert den Ball im Spielfeld jenseits der neutralen Zone. **Regelung:** Der Ball ist dort dead, wo er durch A2 reconvert wurde. Der Try ist beendet.
- A.R. 8.3.2.V** Bei einem Ein-Punkt-Try wird Team A's Kick geblockt und der Ball, der jenseits der neutralen Zone nicht berührt wird, (a) wird von B3 an der B-1 reconvert oder (b) berührt den Boden in Team B's Endzone. **Regelung:** (a) B3 kann den Ball avancieren; (b) der Ball ist dead, der Try ist beendet (Regel 8.3.1).
- A.R. 8.3.2.VI** Bei einem Ein-Punkt-Try wird Team A's Kick geblockt. Der Ball wird von B3 reconvert und über Team A's Goalline avanciert. Während B3's Lauf clippt B4. **Regelung:** Keine Punkte, der Try ist beendet, und die Strafe wird durch die Regel aufgehoben (Regel 8.3.4.b).
- A.R. 8.3.2.VII** Bei einem Try fängt B1 Team A's legalen Vorwärtspass in seiner Endzone ab. Er trägt den Ball über Team A's Goalline und (a) es foulst niemand während des Laufes; (b) B3 clippt während des Laufes; (c) A2 foulst während des Laufes. **Regelung:** (a) Team B erhält zwei Punkte zuerkannt. (b) Keine Punkte, der Try ist beendet und die Strafe wird durch die Regel aufgehoben. (c) Team B erhält zwei Punkte zuerkannt und die Strafe wird durch die Regel aufgehoben (Regel 8.3.1 und 8.3.4.a und 8.3.4.b).
- A.R. 8.3.2.VIII** Bei einem Try mußt A1 den Hand-zu-Hand-Snap vom Snapper und der Ball wird von A2 reconvert und in die gegnerische Endzone getragen. **Regelung:** Team A erhält zwei Punkte zuerkannt (Regel 2.11.2).
- A.R. 8.3.2.IX** Bei einem Ein-Punkt-Try wird Team A's Kick geblockt und B75 reconvert den Ball an der B-2. Er avanciert und fumbelt den Ball. Der Ball rollt in B's Endzone, wo B61 den Ball reconvert und gestoppt wird. **Regelung:** Safety. Team A erhält einen Punkt (Regel 8.1.1).

Artikel 8.3.3 Foul während eines Try vor Team B-Ballbesitz

- A.R. 8.3.3.I** Bei einem Try ereignet sich ein Foul, während Team A's legaler Kick, der sich unberührt in der Luft befindet, die neutrale Zone überquert hat. **Regelung:** Wenn das Foul von Team A verursacht wurde, der Try erfolglos ist und Team B nicht in Ballbesitz gelangt, ist der Try vorüber. Wenn das Foul von Team A verursacht wurde und der Try erfolgreich ist, wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt, der Try wird wiederholt. Wenn das Foul von Team B verursacht wurde und der Try erfolgreich ist, wird Team A der Punkt zuerkannt, es sei denn, Team A

entscheidet, dass es die Strafe annehmen und einen 2-Punkte-Versuch unternehmen will. Der Try ist vom Postscrimmage Kick Enforcement ausgenommen. Persönliche Fouls von Team B können beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden geahndet werden. Wenn der Try erfolglos war, kann Team A die Strafe annehmen und der Try wird wiederholt.

A.R. 8.3.3.II Beide Teams foulten während des Try und Team B erlangte keinen Ballbesitz. **Regelung:** Wiederholung des Try vom Previous Spot.

A.R. 8.3.3.III Team A hat sich zu einem Try in der Spielfeldmitte an der B-3 aufgestellt. Team A verursacht einen Fehlstart und die Strafe bringt den Ball auf die B-8. Der Fieldgoalversuch wird geblockt, aber B77 befand sich beim Snap in der neutralen Zone. Die Strafe bringt den Ball auf die B-4 zur Wiederholung des Try. Team A verlangt, dass der Ball auf die rechte Hash Mark verlegt wird. **Regelung:** Die Schiedsrichter kommen dem Verlangen nach und der Ball wird an der B-4 auf der rechten Hash Mark platziert.

A.R. 8.3.3.IV Während eines Try foulten beide Teams, bevor Team B einen Vorwärtspass abfängt. Während des Returns (a) clippt B23 oder (b) tackelt A18 den Ballträger, indem er dessen Helmgitter ergreift und daran zieht. **Regelung:** In beiden Fällen heben sich die Fouls auf und der Down wird wiederholt.

A.R. 8.3.3.V Während eines Try befindet sich B79 beim Snap in der neutralen Zone. B20 fängt einen Vorwärtspass ab und A55 tackelt ihn, indem er an B20's Helmgitter zieht. **Regelung:** Die Fouls heben sich auf und der Down wird wiederholt.

Artikel 8.3.4 Fouls während eines Try nach einem Team Ballbesitzwechsel

A.R. 8.3.4.I B15 fängt Team A's legalen Vorwärtspass (PAT-Versuch) ab und läuft zur Spielfeldmitte, wo er von A19 am Helmgitter ergriffen und getackelt wird. **Regelung:** Der Try ist vorüber und die Strafe wird durch die Regel aufgehoben.

A.R. 8.3.4.II B1 fängt Team A's legalen Vorwärtspass ab und trägt ihn zur Spielfeldmitte. Während des Laufes nach dem abgefangenen Pass clippt B2 in Team B's Endzone. **Regelung:** Die Strafe wird durch die Regel aufgehoben.

A.R. 8.3.4.III Während eines Zwei-Punkte-Try verursacht Team A einen illegalen Shift. B21 recovert einen Fumble und bei dem Return clippt B45,

während A80 einen Gegner schlägt. B21 advanct den Ball über A's Goalline. **Regelung:** Die Punkte zählen nicht, die Strafen gleichen sich aus, der Down wird nicht wiederholt und der Try ist vorbei. A80's Foul (Schlägerei) wird beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden geahndet. A80 wird disqualifiziert.

A.R. 8.3.4.IV Während eines Zwei-Punkte-Try verursacht Team A einen illegalen Shift. B21 reconvert einen Fumble und bei dem Return schlägt A80 einen Gegner. B21 advanct den Ball über A's Goalline. **Regelung:** Die Punkte zählen und die Strafe für A80's schweres Foul wird beim anschließenden Kickoff oder dem Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt. A80 wird disqualifiziert.

Abschnitt 8.4 Fieldgoal

Artikel 8.4.2 Nächster Down

A.R. 8.4.2.I 4. und 8 von der B-40. Team A's unberührter Fieldgoalversuch rollt an der B-7 ins Aus. **Regelung:** Team B's Ball an der B-40.

A.R. 8.4.2.II 4. und 8 von der B-40. Team A's Fieldgoalversuch wird von B1 an der B-10 berührt und geht an der B-5 ins Aus. **Regelung:** Team B's Ball an der B-5.

A.R. 8.4.2.III 4. und 8 von der B-40. Team A's Fieldgoalversuch prallt auf den Boden an der B-3 und von dort in die Endzone, wo er von einem Team B-Spieler aus der Luft gefangen und anschließend dead wird. **Regelung:** Touchback (Regel 8.6.1.b). Team B's Ball an der B-20.

A.R. 8.4.2.IV 4. und 8 von der B-18. Der erfolglose Fieldgoalversuch geht durch die Endzone ins Aus. **Regelung:** Team B's Ball an der B-20.

A.R. 8.4.2.V Team A's erfolgloser Fieldgoalversuch berührt den Boden jenseits der neutralen Zone und prallt zurück hinter die neutrale Zone, wo der Ball von B1 reconvert und in die Endzone advanct wird. **Regelung:** Touchdown (Regel 6.3.5).

A.R. 8.4.2.VI 4. und 6 von der B-18. Team A's erfolgloser Fieldgoalversuch berührt den Boden jenseits der neutralen Zone und springt zurück hinter die neutrale Zone bis zu der B-28, wo er ins Aus geht oder von einem der beiden Teams reconvert und in dessen Besitz für dead erklärt wird. Der Kick wird jenseits der neutralen Zone nicht berührt. **Regelung:** Team B's Ball, 1. und 10 von der B-28 (Regeln 6.3.6, 6.3.7 und 8.4.2.b).

A.R. 8.4.2.VII Team A snappt den Ball von der B-15, um ein Fieldgoal zu erzielen. Der Kick wird teilweise geblockt, überquert die neutrale Zone und landet an der B-12. Bevor irgendein Spieler den Ball berühren kann, prallt dieser zurück hinter die neutrale Zone und geht (a) an der B-17 und (b) an der B-25 ins Aus. **Regelung:** (a) Team B's Ball, 1. und 10 von der B-17; (b) Team B's Ball, 1. und 10 von der B-25 (Regeln 6.3.7 und 8.4.2.b).

A.R. 8.4.2.VIII 4. und Goal von der B-10. Beim Fieldgoalversuch wird der Ball geblockt und prallt an der B-7 auf den Boden. Er springt danach zurück bis an die B-13, wo B44 ihn mufft. A44 reconvert den Ball an der B-11. **Regelung:** A's Ball, 1. und 10 von der B-11. Team B hat einen Scrimmage Kick berührt, der die neutrale Zone überquert hatte (Regel 6.3.3).

Abschnitt 8.5 Safety

Artikel 8.5.1 Wie erzielt

A.R. 8.5.1.I A10 erreicht den Snap in seiner eigenen Endzone und wird zu Boden gebracht, wobei sich der Ball auf seiner Goalline und mit seinem vordersten Punkt im Spielfeld befindet. **Regelung:** Safety, weil ein Teil des Dead Balls sich auf der Goalline des Ballträgers befindet.

A.R. 8.5.1.II Ein Scrimmage Kick überquert nicht die neutrale Zone oder überquert die neutrale Zone und wird zuerst von Team B berührt oder wird nicht berührt und prallt zurück in die Endzone, wo der Ball in Team A's Besitz dead wird. **Regelung:** Safety (Regel 8.7.2.a).

A.R. 8.5.1.III B1 fängt tief in seiner Endzone einen legalen Vorwärtspass ab (kein Try), advanct, aber verlässt die Endzone nicht und wird dort zu Boden gebracht. Während seines Laufes clippt B2 in der Endzone A1. **Regelung:** Safety, da die Strafe den Ball in Team B's Besitz in der Endzone belässt.

A.R. 8.5.1.IV B1 fängt einen Vorwärtspass oder einen Fumble oder einen Free oder Scrimmage Kick zwischen seiner B-5 und der Goalline von B ab und sein Eigenschwung trägt ihn in die Endzone. Der Ball wird in Team B's Besitz in der Endzone für dead erklärt. **Regelung:** Team B's Ball an der Stelle, an der der Pass oder Fumble abgefangen oder der gegnerische Kick gefangen wurde. Die Regelung ist die gleiche, wenn B1 einen gegnerischen Fumble, einen Rückpass oder einen Kick unter ähnlichen Bedingungen reconvert.

- A.R. 8.5.1.V** B1 fängt einen Vorwärtspass oder einen Fumble oder einen Free- oder Scrimmage Kick zwischen seiner B-5 und der Goalline von B ab und seine Eigenbewegung bringt ihn in die Endzone. Bevor der Ball für dead erklärt wird, clippt B2 in der Endzone. B1 verlässt die Endzone nicht und der Ball wird für dead erklärt. **Regelung:** Safety durch die Strafe. Der Basic Spot zur Durchführung der Strafe ist der Punkt, an dem B1 zwischen der 5 und der Goalline Ballbesitz erlangte und der Punkt des Fouls liegt hinter dem Basic Spot.
- A.R. 8.5.1.VI** Team A's Fumble oder Rückpass berührt den Boden. Team B mufft den Ball bei dem Versuch ihn zu recovern, aber der Ball überquert Team A's Goalline, wo Team A auf den Ball fällt oder der Ball geht von der Endzone ins Aus. **Regelung:** Safety. Der Antrieb des Balles kam von dem Fumble oder dem Rückpass (Regel 8.7.2.a).
- A.R. 8.5.1.VII** Team A versucht von hinter der eigenen Goalline aus zu punten, aber A36 mufft den Ball. Nachdem A36 den Ball reconvert hat, berührt er einen Pylon am Schnittpunkt der Seitenlinie mit der Goalline. **Regelung:** Safety, es sei denn, der gesamte Ball befindet sich jenseits der Goalline, als A36 die Seitenlinie oder den Pylon berührt. Der Ball wird an seiner vordersten Stelle dead, wenn A36 den Pylon oder die Seitenlinie berührt (Regeln 2.31.3, 4.2.4.d).
- A.R. 8.5.1.VIII** B40 fängt einen Pass auf der B-4 ab. Sein Eigenschwung bringt ihn in Richtung der Endzone, als er den Ball an der B-1 fumbelt und (a) B40, der Fumbler, reconvert den Ball in der Endzone oder (b) B45, ein Mitspieler des Fumblers, reconvert den Fumble in der Endzone. **Regelung:** Safety in beiden Fällen.
- A.R. 8.5.1.IX** B47 fängt an der B-3 einen Pass ab. Er wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er fumbelt. Der Ball rollt ins Spielfeld. A33 reconvert den Ball an der B-2, wird getackelt und fumbelt. Der Ball rollt in B's Endzone und von dort ins Aus. **Regelung:** Touchback, Team B's Ball, 1. und 10 von der B-20. Die Regel bezüglich Eigenschwungs trifft nur dann zu, wenn der Ball in der Endzone verbleibt und dort für dead erklärt wird (Regel 8.6.1).
- A.R. 8.5.1.X** 3. und 5 von der B-30. B44 fängt in seiner Endzone einen Vorwärtspass ab. Während er sich noch in der Endzone befindet, fumbelt er. Der Ball rollt nach vorne ins Spielfeld und beim Kampf um den Ball rollt dieser zurück in B's Endzone. Anschließend (a) reconvert B44 am Boden liegend in der Endzone den Ball oder (b) rollt der Ball über die Endlinie ins Aus. **Regelung:** In beiden Fällen Safety, zwei Punkte für Team A. Der Antrieb, der den Ball beim zweiten Mal in B's Endzone

brachte, wurde durch B44's Fumble verursacht. Der Kampf um den Ball brachte keinen neuen Antrieb. Die Regel bezüglich Eigenschwung trifft nicht zu, da der Ball nicht in der Endzone verblieb (Regel 8.7.2).

A.R. 8.5.1.XI 4. und Goal von der B-8. Runner A44 wird an der B-5 getackelt und fumbelt. B54 schlägt den nach Bodenberührung freien Ball an der B-3 zurück in seine eigene Endzone. A88 sieht den freien Ball und recovert den Ball, der sich noch in der Endzone befindet. **Regelung:** Safety, zwei Punkte für Team A. Das Wegschlagen ist legal, weil es nach hinten erfolgt (Regel 9.4.1.c), aber B54 gibt dem Ball einen neuen Antrieb und ist dafür verantwortlich, dass der Ball in B's Endzone gelangt (Regel 8.7.2.b.1). Als A88 den Ball recovert, wird der Ball aufgrund der Fumble-Regel im 4. Versuch für dead erklärt (Regel 7.2.2.a Ausnahme 2). Die Regelung ist ein Safety, weil der Ball durch die Regel in der Endzone dead wird und B54 dafür verantwortlich ist, dass sich der Ball dort befindet (Regel 8.5.1.a). Die Safety-Regel und die Fumble-Regel im 4. Versuch scheinen hier in einem Konflikt zueinander zu stehen, aber Geist und Intention der Safety-Regel ist für diesen Spielzug die viel speziellere Regelung und hebt die Fumble-Regel im 4. Versuch aus, die als generelle Regelung beschreibt, wie Recoveries durch Team A in einem 4. Versuch zu handhaben sind.

Abschnitt 8.6 Touchback

Artikel 8.6.1 Wann zuerkannt

A.R. 8.6.1.I Team A's Fumble berührt den Pylon an der Schnittstelle von der B-Goalline mit der Seitenlinie. **Regelung:** Touchback. Team B's Ball von der B-20 (Regeln 7.2.4.c und 4.2.3.b).

A.R. 8.6.1.II B1 fängt Team A's legalen Vorwärtspass in seiner eigenen Endzone ab und danach reißt A1 ihm den Ball aus den Händen, während sie sich in der Endzone befinden. **Regelung:** Touchdown. Der Ball ist nicht automatisch dead, wenn er abgefangen wird, aber er wird dead, wenn A1 in Ballbesitz kommt. Wenn jedoch nach der Meinung des Schiedsrichters eine deutliche Zeitspanne vergangen war, in der der Team B-Spieler keine Anstalten machte, den abgefangenen Ball aus der Endzone hinaus zu tragen, ist die Anerkennung des Touchbacks gerechtfertigt.

A.R. 8.6.1.III 3. und 5 von der B-20. B44 fängt in B's Endzone einen Vorwärtspass ab. Während er sich noch in der Endzone befindet, fumbelt er. Der

Ball rollt vorwärts ins Spielfeld. Beim Kampf um den Ball kickt A33 den Ball in B's Endzone und über die Endlinie ins Aus. **Regelung:** 1. und 10 für Team B an der B-30. Das Ergebnis des Downs ist ein Touchback und daher ist die B-20 der Enforcement Spot für die 10-Meterstrafe für das illegale Kicken. Der Touchback resultiert aus dem Antrieb, den A33 dem Ball durch das illegale Kicken gab (Regeln 2.16.1.a, 8.7.1, 10.2.2.d.2.a).

Abschnitt 8.7 Verantwortlichkeit und Antrieb

Artikel 8.7.2 Anfänglicher Antrieb

A.R. 8.7.2.I Ballträger A1, der auf Team B's Goalline zuläuft, fumbelt den Ball, als ihm B1 den Ball aus seinen Händen schlägt oder ihn von hinten tackelt. In jedem Fall fumbelt A1 kurz vor der Goalline und der Ball geht in Team B's Endzone, wo er von Team B recovert wird. **Regelung:** Touchback. Der Antrieb des Balles wird dem Fumble von Team A zugerechnet (Regel 8.6.1.a).

A.R. 8.7.2.II Ein Team A-Kick berührt den Boden und ein Team B-Spieler schlägt den Ball über Team B's Goalline, wo ein Team B-Spieler den Ball am Boden liegend recovert oder der Ball ins Aus geht. **Regelung:** Team B gibt dem Ball einen neuen Antrieb. Safety, zwei Punkte für Team A. Das Wegschlagen des Kicks, nachdem dieser den Boden berührt hat, bedeutet, dass damit der Antrieb des Kicks beendet ist und dem Ball ein neuer Antrieb gegeben wurde. Jedoch das einfache Berühren oder Reflektieren des Kicks, oder wenn der Kick jemanden streift, bedeutet nicht, dass der Antrieb des Kicks beendet wurde (Regel 8.5.1.a).

A.R. 8.7.2.III Team A puntet. Der Ball wird von Team B berührt (kein neuer Antrieb) und überquert Team B's Goalline. Dann fällt Team B auf den Ball oder der Ball geht von der Endzone ins Aus. **Regelung:** Touchback. Die gleiche Regel trifft zu, wenn ein fliegender Kick Team B streift oder der Ball durch ein versuchtes Fangen lediglich abgelenkt wird. Team B kann den Ball recovern und avancieren und es ist ein Touchback, wenn ein Team B-Spieler in der Endzone zu Boden gebracht wird oder er hinter der Goalline ins Aus geht (Regel 8.6.1.a).

A.R. 8.7.2.IV Team A kickt einen Free Kick von der A-35. Der Ball rollt auf dem Boden an der B-3, als B10 ihn in die Endzone und von dort über die Endlinie ins Aus kickt. **Regelung:** Safety wegen des neuen Antriebs durch Team B. Nimmt Team A die Strafe (10 Meter) an, so ist es Team A's Ball auf der A-45, von wo aus der Free Kick wiederholt werden würde (Regeln 9.4.4 und 10.2.2.d.4).

Regel 9

Verhalten von Spielern und anderen, die den Regeln unterliegen

Abschnitt 9.1 Persönliche Fouls

Artikel 9.1.2 Schlagen und Tripping

A.R. 9.1.2.I Ein Defense Spieler streckt seinen Fuß aus und ein Gegner fällt darüber. (a) Der Gegner ist ein Wide Receiver, der eine Passroute läuft. (b) Der Gegner ist ein Ballträger. **Regelung:** In beiden Fällen (a) und (b) ist es ein persönliches Foul, Tripping. Strafe – 15 Meter, automatisch First Down.

A.R. 9.1.2.II Ballträger A1 schlägt den Tackler B6 mit seinem ausgestreckten Unterarm, unmittelbar bevor B6 ihn tackeln kann. **Regelung:** Persönliches Foul. Strafe – 15 Meter. Die Strafe wird vom Previous Spot durchgeführt, wenn sich das Foul hinter der neutralen Zone ereignet. Disqualifikation des Verursachers bei schweren Fouls. Safety, wenn sich das Foul in Team A's Endzone ereignet.

A.R. 9.1.2.III A11 wirft einen vollständigen Vorwärtspass auf A88, der einen Raumgewinn von 12 Metern erzielt und dann getackelt wird. Während des Downs verursacht B88 ein persönliches Foul gegen A79. **Regelung:** Die 15-Meterstrafe wird von dem Punkt, an dem A88 getackelt wurde, durchgeführt (Regeln 7.3.12 und 9.1 Strafe).

A.R. 9.1.2.IV 1. und 10 von der A-25. Defender B21 steht in einer engen Deckung und schlägt gegen das Gesichtsgitter von Receiver A88. A88 wird dadurch daran gehindert, seine Passroute zu laufen. A12 wird für sieben Meter Raumverlust gesackt. **Regelung:** Persönliches Foul durch B21 für Schlagen von A88. Team A erhält einen 1. und 10 von der A-40. Bei dieser Art von Aktion ist für ein Foul keine Voraussetzung, dass ein andauernder Kontakt zum Gesicht, Helm (inklusive Helmgitter) oder Hals vorliegt, wie in Regel 9.1.8.a.

Artikel 9.1.3 Targeting und Forcible Contact mit der Helmoberseite

A.R. 9.1.3.I Passer A12 befindet sich in der Tackle Box und schaut nach einem freien Receiver. Kurz bevor oder gleichzeitig mit dem Wurf des Balles wird A12 von der Seite an den Rippen, dem Oberschenkel oder am Knie von B79 berührt, der mit der Helmoberseite voran durch ein Targeting A12 angriff. **Regelung:** Foul durch B79 wegen Targeting und Herbeiführen eines Forcible Contact mit der Helmoberseite. Automatische Disqualifikation.

Artikel 9.1.4 Targeting und Forcible Contact gegen den Kopf-/ Halsbereich verteidigungsloser Spieler

A.R. 9.1.4.I Receiver A83 springt in die Luft, um einen Vorwärtspass zu erreichen. Als er mit dem Ball landet und im Begriff ist, seine Balance zu finden, wird er von B45 berührt, als dieser mit seinem Helm oder seiner Schulter voran gegen A83 prallt, der dabei über seiner Schulterpartie von B45 getroffen wird. **Regelung:** Foul durch B45 für Targeting gegen einen verteidigungslosen Spieler und Herbeiführen eines Forcible Contact über dessen Schultern. 15 Meter und automatisch First Down, sowie automatische Disqualifikation von B45.

A.R. 9.1.4.II Als der Ballträger A20 um den letzten Spieler am Ende seiner Scrimmage Line herumläuft und downfield advanct, senkt er seinen Kopf und berührt Defensive End B89, als dieser versucht, A20 zu tackeln. B89's Kopf ist hoch und die Helme der beiden Spieler prallen gegeneinander. **Regelung:** Kein Foul. Weder A20 noch B89 sind verteidigungslose Spieler und kein Spieler hat im Sinne der Regel 9.1.3 seinen Gegner durch ein Targeting angegriffen.

A.R. 9.1.4.III Nach dem Kickoff zur zweiten Halbzeit läuft A44 an der B-45. B66 springt auf A44 zu und trifft ihn von der Seite mit einem Blind Side Block. B66 trifft mit dem ersten Kontakt A44's (a) Hals, (b) Oberarm oder Schulter. **Regelung:** (a) Foul von B66 für einen Blind Side Block mit Angriff auf einen verteidigungslosen Spieler und die Berührung in dessen Kopf- oder Halsbereich. 15-Meterstrafe vom Ende des Laufes. B66 wird disqualifiziert. (b) Persönliches Foul, Illegaler Blind Side Block. Das ist kein Targeting, da der Kontakt von B66 nicht gegen den Kopf oder Halsbereich gerichtet ist (Regel 2.27.14).

A.R. 9.1.4.IV A12, der normalerweise auf der Quarterback Position spielt, hat sich als Wide Receiver im Offense Backfield aufgestellt. A33 befindet

sich fünf Meter hinter dem Snapper in einer „Shotgun Formation“. Nach dem Snap läuft A12 downfield und A33 versucht einen Vorwärtspass auf A12 zu werfen. Der Vorwärtspass wird abgefangen. Während des Interception Returns springt B55 auf A33 zu und trifft ihn mit einem Arm seitlich am Helm. **Regelung:** Foul von B55 für Targeting und Herbeiführen eines Kontakts am Kopf eines verteidigungslosen Spielers. Bezüglich Regel 2.27.14 ist A33 ein verteidigungsloser Spieler, weil er in dem Down die Position des Quarterbacks eingenommen hat.

A.R. 9.1.4.V A81 hat sich als Split End weit außen auf der linken Seite der Offense Formation aufgestellt. B89 hat sich an seiner Scrimmage Line zwischen A81 und dem nächsten an der Scrimmage Line stehenden Offense Lineman aufgestellt. B89 konzentriert sich auf den Ballträger und hat A81 aus den Augen verloren. A81 läuft nach innen, zielt auf B89 und springt in dessen Richtung. Er trifft mit seinem Unterarm B89 an dessen Hals. **Regelung:** Foul von A81, Illegaler Blind Side Block mit Targeting. Gemäß Regel 9.1.4 ist das eine 15-Meterstrafe, A81 wird disqualifiziert. B89 ist verteidigungslos, weil er in diesem Fall einen Block von einer Seite erhalten hat, auf die er sich nicht konzentriert (Blind Side) (Regel 2.27.14).

A.R. 9.1.4.VI Ballträger A33 hat einige Meter Raumgewinn erzielt, als er von zwei Defendern ergriffen wird. A33's Forward Progress wurde gestoppt und er wurde zurückgedrängt, aber der Ball wurde noch nicht für dead erklärt. Linebacker B55 beugt sich vor und wirft sich vorwärts. Dabei rammt er seinen Unterarm gegen die Seite von A33's Helm. **Regelung:** Foul von B55 für Targeting und Forcible Contact gegen den Kopf eines verteidigungslosen Spielers. 15-Meterstrafe. B55 wird disqualifiziert. A33 ist ein verteidigungsloser Spieler, da er sich im Griff seiner Gegner befindet und sein Forward Progress gestoppt wurde (Regel 2.27.14).

A.R. 9.1.4.VII Bei einem Punt Return springt B44 von der Blind Side mit der Schulter voran vorwärts-aufwärts gegen A66. Er trifft ihn dabei seitlich unterhalb der Schulter. **Regelung:** Persönliches Foul, Illegaler Blind Side Block. 15-Meterstrafe. A66 ist ein verteidigungsloser Spieler und B44 führt einen Blind Side Block aus. Das ist jedoch kein Targeting, weil der Kontakt sich nicht auf den Kopf-/Halsbereich erstreckte.

Artikel 9.1.6 Blocken unterhalb der Gürtellinie

A.R. 9.1.6.I 1. und 10 von der A-40. Back A44 hat sich hinter dem rechten Tackle A69 aufgestellt. Dabei befindet sich A44's linker Fuß innerhalb

von A69's äußerem Fuß. Beim Snap läuft A44 nach links durch das Offense Backfield und blockt B77 von der Seite unter der Gürtellinie. Zum Zeitpunkt des Blocks befindet sich B77 innerhalb der Tackle Box einen Meter im Offense Backfield. Beim Lauf erzielt A33 einen Raumgewinn von 12 Metern. **Regelung:** Illegaler tiefer Block durch A44, denn der Block kommt nicht direkt von vorne. Stationäre Backs, die sich innerhalb der Tackle Box aufgestellt haben, dürfen unter der Gürtellinie in der Tackle Box blocken, solange der Ball die Tackle Box noch nicht verlassen hat, solange der Block direkt von vorne erfolgt. Die 15-Meterstrafe wird vom Previous Spot geahndet. A's Ball, 1. und 25 von der A-25.

A.R. 9.1.6.II 1. und 10 von der A-40. Back A44 hat sich stationär vier Meter im Offense Backfield, direkt hinter dem rechten Tackle A69 aufgestellt. Nach dem Snap geht QB A12 innerhalb der Tackle Box weit zurück und schaut nach einem freien Receiver. Linebacker B55 stürmt zwischen Guard und Tackle auf der linken Seite durch. A44 läuft auf die linke Seite und blockt B55 unter der Gürtellinie an der A-36. Der Block ist direkt von vorne. Nach dem Block fängt A88 einen Vorwärtspass von A12 zu einem Raumgewinn von 15 Metern. **Regelung:** Legaler tiefer Block durch A44. A44 hatte sich beim Snap in einer stationäre Position innerhalb der Tackle Box befunden, der Block ereignete sich innerhalb der Tackle Box direkt von vorne gegen einen Gegner und der Ball hatte die Tackle Box noch nicht verlassen. A's Ball, 1. und 10 von der B-45.

A.R. 9.1.6.III Back A41 steht beim Snap in einer ausgeglichenen Formation unmittelbar hinter dem rechten Tackle. Seine linke Schulter befindet sich innerhalb der Tackle Box. Der Quarterback übergibt den Ball an Back A22, der gerade nach vorne läuft. A41 blockt B2, der seinerseits ins Offense Backfield gestürmt kommt, um A22 zu tackeln, als dieser die Scrimmage Line erreicht. A41's Block ist unter der Gürtellinie und deutlich von der Seite. **Regelung:** Illegaler tiefer Block. A41 befand sich beim Snap teilweise in der Tackle Box und hinter dem zweiten Lineman, aber der Block ist nicht von vorne.

A.R. 9.1.6.IV Defensive End B88 hat sich an der Außenschulter von Tackle A75 aufgestellt. Beim anfänglichen Angriff blockt B88 innerhalb der Tackle Box A75 unter der Gürtellinie von der Seite. **Regelung:** Legaler tiefer Block.

A.R. 9.1.6.V Back A22 steht stationär innerhalb der Tackle Box beim Snap. Nach dem Snap stürmt A22 durch die Lücke zwischen Guard und Tackle und blockt B55 direkt von vorne unter der Gürtellinie. Der Kontakt ereignet sich drei Meter jenseits der neutralen Zone. **Regelung:** Illega-

ler tiefer Block. Der Block ist zwar direkt von vorne, ereignet sich aber jenseits der neutralen Zone.

A.R. 9.1.6.VI A's Ball, 3. und 7 von der A-30. Der Ball liegt auf der linken Hash Mark. Back A22 hat sich vollständig außerhalb des Körperrahmens des linken Tackle aufgestellt. B40 bewegt sich im Defense Backfield in Richtung von A22, um ihn zu covern. Der Handoff geht an A44, der über die rechte Seite läuft. Als sich das Spielgeschehen entwickelt, folgt B40 dem Spielgeschehen und A22 verfolgt ihn. An der A-34, jenseits der Hash Mark überholt A22 B40 und blockt ihn deutlich unter der Gürtellinie und direkt von vorne. A44 wird an der B-45 getackelt. **Regelung:** Illegaler tiefer Block. A22 hatte sich beim Snap außerhalb der Tackle Box aufgestellt, daher kann A22 nicht legal tief blocken.

A.R. 9.1.6.VII A's Ball, 1. und 10 von der A-40. A12 nimmt den Snap und läuft auf die rechte Seite. Guard A66 kommt von der linken Seite und fungiert als Vorblocker für A12. B55 befand sich an der A-43 im Defense Backfield und bewegte sich vor dem Snap nach links. Als sich das Spielgeschehen entwickelt, blockt Linebacker B55 an der A-39 A66 von vorne gegen die Oberschenkel. A12 wird an der A-48 aus dem Spielfeld gedrängt. **Regelung:** Illegaler tiefer Block. B55 hatte sich nicht in einer stationären Position innerhalb eines Meters an der Scrimmage Line aufgestellt und kann daher nicht legal tief blocken.

A.R. 9.1.6.VIII Beim Snap hat sich Tight End A85 sechs Meter vom Snapper aufgestellt. Bevor der Ball die Tackle Box verlassen hat, blockt A85 Tackle B77 von der Seite unter der Gürtellinie. **Regelung:** Illegaler tiefer Block A85 hatte sich beim Snap anfänglich in einer Position außerhalb der Tackle Box befunden, daher kann A85 nicht legal tief blocken. 15-Meterstrafe.

A.R. 9.1.6.IX 1. und 10 von der A-45. Guard A66 befindet sich neben dem Snapper. Unmittelbar nach dem Snap blockt A66 (a) Nose Guard B55 an der A-46 oder (b) Linebacker B33 an der A-48. In beiden Fällen erfolgt der Block unter der Gürtellinie an der Seite des Gegners. **Regelung:** (a) legaler Block. A66 hat die Tackle Box zwar verlassen, aber ein Block, der einen Meter jenseits der neutralen Zone initiiert wird, wird als Block innerhalb der Tackle Box gewertet. (b) Foul, illegaler tiefer Block. In diesem Fall hat A66 die Tackle Box verlassen und ist in die zweite Ebene gegangen, um den Block auszuführen. Für einen legalen Block müsste er über der Gürtellinie angesetzt werden.

A.R. 9.1.6.X 3. und 10 von der A-25. Back A21 steht in der Tackle Box still und wartet auf den Snap. Nach dem Snap verlässt A21 die Tackle Box.

QB A12 befindet sich in der Pocket, um einen Pass zu werfen und A21 sieht, dass Linebacker B54 auf A12 zustürmt. A21 kehrt in die Tackle Box zurück, bevor A12 den Pass wirft und blockt B54 in der Tackle Box unter der Gürtellinie direkt von vorne. **Regelung:** Foul durch A21 für einen illegalen tiefen Block. Sobald ein Spieler während eines Downs die Tackle Box verlässt, wird dieser Spieler für den Rest des Downs als außerhalb der Tackle Box gewertet. A21 darf nicht mehr tief blocken, sobald er einmal die Tackle Box vollständig verlassen hatte, auch wenn er danach wieder in die Tackle Box zurückkehrt, um dort tief zu blocken.

A.R. 9.1.6.XI 3. und 10 von der A-25. Der linke Tackle A77 hat sich innerhalb der Tackle Box aufgestellt. Defender B55 hat sich in der Nähe der Scrimmage Line und etwas außerhalb von A77 aufgestellt. Beim Snap geht A77 zurück, um als Pass-Blocker zu fungieren und B55 stürmt gerade auf den im Backfield stehenden QB A12 zu. Während des ersten Angriffs an der Scrimmage Line durch B55 blockt A77 B55 unter der Gürtellinie und der Block hinter der neutralen Zone ist deutlich von der Seite. A77 hat einen Fuß in der Tackle Box, als er den Block beginnt. **Regelung:** Legaler Block von A77. Diese Aktion wird als Teil des ersten Angriffs an der Scrimmage Line gewertet. A77 kann unter der Gürtellinie blocken und der Block muss nicht von vorne sein. Nach dem ersten Angriff an der Scrimmage Line, und wenn es deutlich eine zweite Aktion ist, ist A77 bezüglich tiefen Blockens in der Tackle Box eingeschränkt und ein tiefer Block muss von vorne erfolgen.

A.R. 9.1.6.XII 3. und 10 von der A-25. Der linke Tackle A77 hat sich innerhalb der Tackle Box aufgestellt. Defender B60 hat sich in der Nähe der Scrimmage Line und innerhalb von A77, direkt gegenüber dem linken Guard aufgestellt. QB A12 nimmt den Snap an und übergibt den Ball an Back A32, der nach rechts advanct. Als B60 bei seinem ersten Angriff an der Scrimmage Line die Verfolgung aufnimmt, blockt ihn A77 unter der Gürtellinie von der Seite. **Regelung:** Legaler Block von A77. Diese Aktion wird als Teil des ersten Angriffs an der Scrimmage Line gewertet. A77 darf legal unter der Gürtellinie blocken und der Block muss nicht von vorne sein. Es gibt keine Beschränkung der Schrittzahl, damit eine Aktion noch als erster Angriff zählt, die Aktion darf aber nicht als zweite Aktion zu werten sein. Nach dem ersten Angriff und wenn es deutlich eine zweite Aktion ist, darf A77 in der Tackle Box nur dann noch unterhalb der Gürtellinie blocken, wenn der Block von vorne ausgeführt wird.

A.R. 9.1.6.XIII 3. und 10 von der A-25. Back A21 steht stationär innerhalb der Tackle Box beim Snap. Direkt nach dem Snap läuft A21 nach vorne

und blockt den blitzenden Linebacker einen Meter jenseits der neutralen Zone. Der Block ist unterhalb der Gürtellinie und von vorn. **Regelung:** Legaler Block von A21. Ein Block, der maximal einen Meter jenseits der neutralen Zone initiiert wird, wird als Block innerhalb der Tackle Box gewertet. Das gilt für Backs und Linemen, solange alle anderen Voraussetzungen für einen legalen tiefen Block gegeben sind.

Artikel 9.1.7 Nachspringen, Aktionen im Aus

A.R. 9.1.7.I Nachdem der Ball dead wird, wirft sich ein Spieler auf einen liegenden Gegner, der nicht in Ballbesitz ist. **Regelung:** Persönliches Foul. Strafe – 15 Meter vom Succeeding Spot und First Down, wenn das Foul durch einen Team B-Spieler verursacht wurde und nicht im Konflikt mit anderen Regeln steht. „Nachspringen“ trifft auf den Ballträger oder jeden anderen liegenden Gegner zu, wenn der Ball dead wird.

A.R. 9.1.7.II Während eines Sweep in Richtung einer Seitenlinie geht B55 ins Aus, um einem Block auszuweichen. Guard A66 fungiert als Vorblocker. Er tritt gerade mit seinem vorderen Fuß auf die Seitenlinie, als er mit seinen Schultern von vorne gegen B55's Taille blockt, der sich immer noch im Aus befindet. **Regelung:** Legaler Block. A66 hat noch nicht beide Füße im Aus.

Artikel 9.1.9 Roughing gegen den Passer

A.R. 9.1.9.I Nachdem der Ball die Hand von Passer A17 verlassen hat, macht B68 zwei Schritte und greift A17 an, ohne den Versuch, den Kontakt zu vermeiden. **Regelung:** Roughing gegen den Passer. Der Passer ist ein verteidigungsloser Spieler, der für Verletzungen anfällig ist und entsprechend geschützt werden muss. Nachdem er zwei Schritte gemacht hat, müsste B68 aufgefallen sein, dass A17 den Ball geworfen hat und in der Lage sein, einen Kontakt zu vermeiden.

A.R. 9.1.9.II Quarterback A11 geht zurück in seine Pocket, um einen Pass zu werfen. In dem Moment, als er den Ball loslässt, prallt B88 mit seinen Schultern gegen A11's Knie. Der Pass (a) ist unvollständig; (b) wird von A44 gefangen und dieser wird nach einem Raumgewinn von 12 Metern an der B-40 getackelt. **Regelung:** Foul von B88 für unnötig hartes Blocken gegen oder unterhalb der Knie eines Passers (Regel 9.1.9.b). Automatisch First Down und eine 15-Meterstrafe von (a) dem Previous Spot; (b) der B-40, dem Ende des Laufes von A44.

A.R. 9.1.9.III Quarterback A11 geht zurück in seine Pocket, um einen Pass zu werfen. Er läuft nach rechts, stellt sich auf und befindet sich in einer stationären Wurfhaltung, als B88 mit seinen Schultern gegen die Knie von A11 springt. A11 behält den Ball und geht durch den Kontakt von B88 zu Boden. **Regelung:** Foul von B88, Verletzung der Regel 9.1.9.b. Obwohl A11 per Definition kein Passer ist, da er noch keinen Pass geworfen hat, ist B88's Aktion ein Foul gemäß Regel 9.1.9.b, wegen A11's Verwundbarkeit als potentieller Passer in einer stationären Wurfhaltung.

Artikel 9.1.10 Chop Block

A.R. 9.1.10.I Bei einem Vorwärtsspass-Spiel blockt A75 B66 hinter der neutralen Zone. Während A75 B66 weiterhin berührt, blockt A47 anschließend B66 an dessen Oberschenkeln. **Regelung:** Chop Block. Strafe - 15 Meter vom Previous Spot.

A.R. 9.1.10.II Als sich das Spielgeschehen nach links verlagert, löst Tackle A77 seinen Kontakt mit B50 über dessen Oberschenkeln, als A27 B50 an dessen Knien blockt. **Regelung:** Chop Block. 15 Meter vom Basic Spot. Strafdurchführung vom Previous Spot, wenn sich das Foul hinter der neutralen Zone ereignet.

A.R. 9.1.10.III Unmittelbar nach dem Snap blocken der linke Guard A65 und der linke Tackle A79 gleichzeitig B66, der sich in der neutralen Zone befindet. (a) Beide Kontakte sind an den Oberschenkeln. (b) Ein Kontakt ist an der Gürtellinie und der andere an den Knien. **Regelung:** (a) Legale Blocks wegen der tief/tief kombinierten Blocks. (b) Foul, Chop Block.

A.R. 9.1.10.IV Tight End A87 und Wingback A43 fungieren als Vorblocker für den Ballträger, als beide gleichzeitig Linebacker B17 blocken, der sich drei Meter downfield befindet. (a) Beide Blocks sind über der Gürtellinie. (b) Ein Block ist über der Gürtellinie, der andere an den Knien. **Regelung:** (a) Legale Blocks. (b) Foul, Chop Block.

A.R. 9.1.10.V Nachdem er den Ball gesnappt hat, geht Snapper A54 downfield, um den Linebacker zu blocken und streift dabei Nose Guard B62. A54 hat dabei leichten Kontakt mit B62 oder B62 streckt einen Arm aus und versucht, von sich aus einen Kontakt mit A54 aufzunehmen. Während B62 und A54 in Kontakt sind, blockt Right Guard A68 B62 von vorne in Höhe dessen Knie. **Regelung:** Legal. A54 blockt nicht B62. Der unabsichtliche Kontakt oder B62's anfänglicher Kontakt sind nicht Teil eines kombinierten Blocks und daher ist das auch kein Chop Block.

Artikel 9.1.14 Kontakt gegen den Snapper

A.R. 9.1.14.I A10 steht in einer „Shotgun“ ähnlichen Formation 7,5 m hinter dem Snapper, der seinen Kopf gesenkt hält und zwischen seinen Beinen zurückschaut. Unmittelbar nach dem Snap greift Nose Guard B55 den Snapper direkt an und berührt ihn, indem er ihn zurückdrückt.

Regelung: Legal. Dem Snapper wird kein spezieller Schutz zugesprochen, weil Team A sich nicht in einer Scrimmage Kick-Formation befindet, da A10 sich nicht wenigstens 10 Meter hinter der neutralen Zone befindet (Regel 2.16.10). Der Snapper hat den üblichen Schutz gegen jedes persönliche Foul.

A.R. 9.1.14.II Team A befindet sich offensichtlich in einer Scrimmage Kick-Formation. Unmittelbar nach dem Snap greift Nose Guard B55 direkt den Snapper an, berührt ihn und drückt ihn zurück. Der Ball wird zu einem Backfieldspieler, drei Meter hinter der Scrimmage Line oder zum potentiellen Kicker gesnappt, der statt zu kicken mit dem Ball läuft oder diesen wirft. **Regelung:** Foul. Strafe – 15 Meter und automatisches First Down. Der Snapper darf nicht angegriffen werden, bevor eine Sekunde nach dem Snap vergangen ist, wenn Team A sich in einer Scrimmage Kick-Formation aufgestellt hat.

A.R. 9.1.14.III Team A befindet sich in einer Scrimmage Kick-Formation, wobei der Punter sich 15 Meter hinter der neutralen Zone befindet. Sofort nach dem Snap versucht Nose Guard B71, der sich innerhalb eines Meters an seiner Scrimmage Line außerhalb des Körperrahmens des Snappers aufgestellt hatte, durch die Lücke zwischen Snapper und dem daneben stehenden Lineman durchzubrechen. B71 berührt zuerst den neben dem Snapper stehenden Lineman. **Regelung:** Legal. Zufälliger Kontakt mit dem Snapper nach diesem anfänglichen legalen Kontakt ist kein Foul (Regel 2.16.10).

Artikel 9.1.15 Horse Collar Tackle

A.R. 9.1.15.I Als der Ballträger A20 in der Nähe der Seitenlinie das Feld hinunterläuft, ergreift ihn Defender B56 von hinten am Kragen des Trikots oder an der Kragenöffnung des Schulterschutzes. A20 wird zwar aufgehalten, geht aber nicht zu Boden, bis er von einem anderen Defender getackelt wird. **Regelung:** Legales Spiel, B56 beging kein Foul, da er A20 nicht abrupt nach unten zog.

Artikel 9.1.16 „Roughing“ oder „Running into“ Kicker oder Holder

- A.R. 9.1.16.I** A1 fängt einen langen Snap und will von hinter seiner Scrimmage Line punten, trifft aber nicht den Ball, der zu Boden fällt. Danach wird A1 von B1 berührt. **Regelung:** Kein Foul. Team A-Fumble. Es gibt keinen Kicker, bis der Ball tatsächlich gekickt wurde.
- A.R. 9.1.16.II** A1 kickt den Ball, wonach B1, der den Kick abblocken wollte und seine Bewegung nicht mehr stoppen kann, gegen den Kicker oder den Holder läuft. **Regelung:** Diese Aktion kann entweder „Roughing“ des Kickers oder Holders oder „Running into“ den Kicker oder Holder sein. Im Zweifel ist es ein „Roughing“, welches eine 15-Meterstrafe und einen automatischen First Down enthält.
- A.R. 9.1.16.III** A1 steht in einer Nicht-Scrimmage Kick-Formation und macht einen schnellen, unvorhergesehenen Kick, so schnell, dass B1 den Kontakt mit ihm nicht verhindern kann. **Regelung:** Das ist kein „Running into“ oder „Roughing the Kicker“, da diese Regel nur dann zutrifft, wenn es offensichtlich ist, dass ein Kick durchgeführt werden soll.
- A.R. 9.1.16.IV** B1 läuft in den Spieler A1, der den Ball gekickt hat und ausreichend Zeit hatte, seine Balance wiederherzustellen. **Regelung:** Kein Foul durch B1, es sein denn, dass seine Aktion als Umlaufen oder Werfen gegen einen Gegner, der offensichtlich nicht am Spielgeschehen teilnimmt, angesehen wird (Regel 9.1.12).
- A.R. 9.1.16.V** Nachdem B1 in den Kicker A25 lief, simuliert dieser, er wäre geroughed worden. **Regelung:** Die Fouls heben sich auf.
- A.R. 9.1.16.VI** Kicker A1 bewegt sich in einer Scrimmage Kick-Formation zwei oder drei Schritte seitlich, um einen schlechten Snap zu recovern oder er recovert einen Snap, der über seinen Kopf flog, bevor er den Ball kickt. Er wird von B2 durch dessen erfolglosen Versuch, den Kick zu blocken, berührt. **Regelung:** A1 verliert in jedem Fall nicht automatisch seinen Schutz, es sei denn, er trägt oder besitzt den Ball außerhalb der Tackle Box oder mehr als fünf Meter hinter seiner ursprünglichen Position beim Snap. Während er sich in der Tackle Box befindet, hat A1 das Anrecht auf den Schutz wie in anderen Kicking-Situationen. Wenn es offensichtlich wird, dass A1 versucht in einer normalen Punting-Situation zu kicken, müssen die Defense Spieler den Kontakt mit ihm vermeiden, nachdem er den Ball gekickt hat.

A.R. 9.1.16.VII Punter A22 befindet sich 15 Meter hinter der neutralen Zone, als er den langen Snap fängt. Er sprintet nach rechts in einem Winkel zur Scrimmage Line und läuft außerhalb der Tackle Box. Er stoppt dann, puntet und (a) wird sofort vom vorwärts hechtenden B89 getroffen oder (b) wird sofort vom vorwärts hechtenden B89 getroffen, der dabei ein „Targeting“ begeht. **Regelung:** (a) Legales Spiel. Kein Foul durch B89. A22 verliert seinen Schutz als Kicker, indem er den Ball außerhalb der Tackle Box trug (b) Auch wenn sich der Kicker außerhalb der Tackle Box befindet, ist Targeting ein persönliches Foul und die Strafe wird vom Previous Spot geahndet.

Artikel 9.1.17 Weiterführende Spielteilnahme ohne Helm

A.R. 9.1.17.I Während eines Downs verliert B55 seinen Helm ohne ein Helm-foul durch Team A. B55 nimmt seinen Helm sofort vom Boden auf, setzt ihn auf und verfolgt den Ballträger. **Regelung:** Persönliches Foul durch B55 für die weitere Spielteilnahme nach Helmverlust. 15-Meterstrafe. Die Game Clock stoppt am Ende des Downs und B55 muss das Spiel für den nächsten Down verlassen (Regel 3.3.10).

Artikel 9.1.18 Blind Side Block

A.R. 9.1.18.I B44 fängt an der B-20 einen Pass von A12 und advanct in Richtung A's Endzone. Während B44 advanct, nähert sich B21 in der Spielfeldmitte A88 von der ihm abgewandten Seite. B21 blockt A88 (a) mit **ausgestreckten Händen**; (b) Körper gegen Körper; (c) indem er ihm mit **Forcible Contact** mit der Schulter in die Brust trifft; (d) indem er ihn mit **Forcible Contact** mit der Schulter gegen den Kopf trifft. B44 advanct bis zu der A-20. **Regelung:** (a) und (b) kein Foul. (c) Persönliches Foul, Blind Side Block, 15-Meterstrafe vom Punkt des Fouls. (d) Persönliches Foul, Blind Side Block mit Targeting, 15-Meterstrafe vom Punkt des Fouls. B21 wird disqualifiziert.

Abschnitt 9.2 Fouls ohne Kontakt

Artikel 9.2.1 Unsportliches Verhalten

A.R. 9.2.1.I Team B erzielt durch einen Kickoff-Return einen Touchdown und die Team B-Ersatzspieler betreten das Spielfeld von der Teamzone aus, ohne am Spiel teilnehmen zu wollen. Sie rennen in die Endzone und

gratulieren dem Ballträger, wodurch die Ballfreigabe zum nachfolgenden Try erheblich verzögert wird. **Regelung:** Unsportliches Verhalten. Strafe – 15 Meter, durchgeführt beim Try, dem folgenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden. Schiedsrichter sollen die Nummern der verursachenden Spieler für eine mögliche Disqualifikation notieren, falls diese Spieler im weiteren Spielverlauf ein zweites unsportliches Verhalten-Foul verursachen (Regel 9.2.1.a.1 Strafe).

A.R. 9.2.1.II 3. und 15 von der B-20. Der berechnigte A88 fängt einen Pass an der B-18 und stürmt in Richtung Goalline. An der B-10 dreht er sich um und macht eine obszöne Geste in Richtung des ihm verfolgenden B99. Danach überquert A88 B's Goalline. **Regelung:** Live Ball Foul für unsportliches Verhalten. 15-Meterstrafe von der B-10, dem Punkt des Fouls und Wiederholung des dritten Downs. A's Ball, 3. und 20 von der B-25.

A.R. 9.2.1.III 2. und 5 von der B-40. Back A22 erhält einen Rückpass vom Quarterback, dreht sich nach rechts und stürmt in Richtung Goalline. Guard A66, der voraus gelaufen war, um für A22 zu blocken, blockt B90 legal zu Boden. A66 bleibt an der B-30 über dem am Boden liegenden B90 stehen, verhöhnt ihn und ruft obszöne Beleidigungen. Dafür erhält er eine Flagge von einem der Schiedsrichter, als sich A22 an der B-10 befindet. A22 setzt seinen Weg in die Endzone ungehindert fort. **Regelung:** Live Ball Foul für unsportliches Verhalten. 15-Meterstrafe von der B-30, dem Punkt des Fouls und Wiederholung des zweiten Downs. A's Ball, 2. und 10 von der B-45.

A.R. 9.2.1.IV 3. und 15 von der B-20. Der berechnigte A88 fängt einen Pass an der B-18 und stürmt in Richtung Goalline. In der Nähe der Goalline dreht er sich um und macht eine obszöne Geste in Richtung des ihn verfolgenden B99. Danach überquert A88 B's Goalline. Der Fieldjudge ist sich unsicher hinsichtlich des genauen Punktes, an dem A88 seine beleidigende Geste begann. **Regelung:** Foul für unsportliches Verhalten. Wird als Dead Ball Foul durchgeführt. Der Touchdown zählt und die Strafe wird, je nach Team B's Wahl, entweder beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt.

A.R. 9.2.1.V 2. und 7 von der B-30. Nose Guard B55 hat sich beim Snap in der neutralen Zone aufgestellt. Back A22 erhält den Handoff als er durch die Mitte stürmt. Er läuft sich frei und avanciert weiter in Richtung Goalline. An der B-10 dreht er sich und streckt provozierend den Ball dem ihn verfolgenden B91 entgegen. Anschließend dreht sich A22 wieder und überquert mit dem Ball die Goalline. **Regelung:** Unsportliches

Verhalten, Defense Offside. Die Fouls heben sich auf, der Down wird wiederholt. A's Ball, 2. und 7 von der B-30.

A.R. 9.2.1.VI 1. und 10 von der 50. Der Quarterback wirft einen Rückpass auf Back A44, der sich nach rechts dreht und in Richtung Goalline stürmt. Der Linejudge, der dem Spielgeschehen folgt, wirft eine Flagge, weil Linebacker B57 ihn mit beleidigenden Obszönitäten überhäuft und sich beschwert, er wäre vom Tight End festgehalten worden. A44 erzielt einen Touchdown. **Regelung:** Live Ball Foul für unsportliches Verhalten durch B57. Die Strafe wird, je nach Team A's Wahl, entweder auf den Try oder den anschließenden Kickoff übertragen.

A.R. 9.2.1.VII 3. und 15 von der A-45. A12 geht zurück, um einen Pass zu werfen. Er wird von Tackle B77 für einen Raumverlust von 10 Metern gesackt. B77 springt auf seine Füße, schlägt gegen seine Brust und beleidigt und verhöhnt A12. Er erhält dafür Flaggen vom Referee und dem Linejudge. **Regelung:** Dead Ball Foul für unsportliches Verhalten. 15-Meterstrafe vom Dead Ball Spot und automatisch First Down. A's Ball, 1. und 10 von der 50.

A.R. 9.2.1.VIII Safety B33 fängt an der B-10 einen Vorwärtspass ab und avanciert zu einem Touchdown. Als der Linejudge die Seitenlinie entlang läuft, prallt er an der B-40 gegen den im Spielfeld stehenden Team B Head Coach. Der Linejudge wirft dafür eine Flagge. **Regelung:** Obwohl sich dieses Foul während einer Live Ball Aktion ereignet, wird es doch als Dead Ball Foul gegen das Team behandelt, weil es sich bei dem Verursacher nicht um einen Spieler handelt. Der Touchdown zählt und die Strafe wird, je nach Team A's Wahl, entweder beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt.

A.R. 9.2.1.IX 2. und 5 von der A-45. Ballträger A33 läuft seinen Gegnern davon und hat freien Weg zur Goalline. An der B-2 biegt er plötzlich scharf nach links ab und tritt entlang der B-2, während die Defense Spieler zu ihm aufholen. Kurz bevor diese ihn erreichen können, trägt A33 den Ball in B's Endzone. A33 läuft zu den Zuschauerrängen und klatscht mit den Fans „High Five“. **Regelung:** Keine Punkte. A33 hat zwei unsportliche Verhalten Fouls begangen. Ein Live Ball Foul und ein Dead Ball Foul. Beide 15-Meterstrafen werden durchgeführt und A33 wird disqualifiziert. A's Ball, 1. und 10 von der B-32 (Regel 9.2.6).

A.R. 9.2.1.X Nachdem der Ballträger getackelt wurde, beteiligen sich A55 und B73 an einem Gerangel und die Schiedsrichter müssen sie trennen. Es werden Flaggen geworfen. Sowohl A55 als auch B73 werden

mit einem persönlichen Dead Ball Foul belastet. **Regelung:** Die Dead Ball Fouls gleichen sich aus. Diese persönlichen Dead Ball Fouls werden gleichzeitig als unsportliches Verhalten angesehen. Das führt dazu, dass ein weiteres Foul für unsportliches Verhalten durch einen der beiden Spieler die automatische Disqualifikation des Betreffenden bedeutet. Der Referee soll ansagen, dass es sich jeweils entweder um das erste oder das zweite Unsportliche Verhalten Foul von A55 und / oder B73 handelt.

A.R. 9.2.1.XI Während eines Downs fumbelt der Ballträger und verschiedene Spieler springen nach dem Ball. Es bildet sich ein Spielerknäuel auf dem Boden. B55 ergreift A33 und zieht ihn übertrieben hart von dem Knäuel herunter. **Regelung:** B55 begeht ein unsportliches Verhalten Foul. 15-Meterstrafe und automatisch First Down. Der Referee erklärt, dass es entweder das erste oder das zweite unsportliche Verhalten Foul von B55 ist. Handelt es sich um das zweite unsportliche Verhalten Foul von B55, wird er disqualifiziert.

A.R. 9.2.1.XII Während der Ball dead ist, wird eine Flagge für einen Head Coach oder einen Assistenz Coach geworfen, der bis zu den Neunmetermarkierungen auf das Spielfeld kommt und die Schiedsrichter in lauter und unflätiger Weise beleidigt. **Regelung:** Die Schiedsrichter bestrafen den Head Coach oder den Assistenz Coach für das Foul für unsportliches Verhalten. Der Referee sagt an, dass dieses Foul das erste oder zweite Foul gegen den betreffenden Coach ist. Wenn es das zweite Foul gegen den betreffenden Coach ist, hat sich dieser selbst disqualifiziert und muss das Spiel verlassen.

Artikel 9.2.2 Unfaire Taktiken

A.R. 9.2.2.I Nachdem der Ball spielbereit ist, stellt sich Team A in einer Formation auf, wobei sich zwei Spieler weit entfernt auf beiden Seiten des Snappers aufstellen und zwei andere Spieler sich in der Nähe des Snappers aufstellen. Es befinden sich nicht mehr als vier Spieler legal im Backfield. Team A schickt zwei Ersatzspieler auf das Spielfeld, die sich beide auf der Spielfeldseite, die von der eigenen Teamzone am weitesten entfernt ist, in der Nähe der beiden äußeren Linemen der Offense Formation aufstellen. Dadurch stehen bei Team A neun Spieler an der Scrimmage Line und vier Spieler im Backfield. Vor dem Snap verlassen die beiden Spieler, die sich in der Nähe der eigenen Teamzone befinden, das Spielfeld und haben es beim Snap verlassen. Sieben Spieler stehen damit an ihrer Scrimmage-Line, fünf von ihnen sind Team A-Linemen mit einer Nummer von 50 bis 79. **Regelung:** Strafe –

15 Meter vom Previous Spot. Das ist ein vorgetäushtes Auswechseln, um die Gegner zu verwirren.

A.R. 9.2.2.II Beim vierten Down von der B-12 betritt A1 das Spielfeld mit einem Kicking-Tee, während seine anderen 11 Mitspieler sich im Huddle befinden. A1 kniet und misst die Entfernung von der neutralen Zone zum Kick-Punkt. Während seine Mitspieler das Huddle verlassen, verlässt A1 mit dem Tee das Feld. Team A führt schnell ein Laufspiel durch. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Previous Spot. Es soll keine Auswechslung von Spielern vorgetäuscht werden, um einen Gegner zu verwirren, und ein Spieler, der mit anderen kommuniziert, muss für einen Down im Spiel bleiben.

A.R. 9.2.2.III A1 verlässt das Spielfeld während eines Downs. Team A stellt sich mit 10 Spielern im Huddle auf. Ersatzspieler A12 betritt das Feld und A2 täuscht vor, es zu verlassen, stellt sich aber in der Nähe der Seitenlinie auf, um dort einen „Hide out“- Pass zu erhalten. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Previous Spot. Dies ist ein vorgetäushtes Auswechseln, um den Gegner zu verwirren.

A.R. 9.2.2.IV Während sich ein Team bereit macht, ein Fieldgoal durchzuführen, geht der potentielle Holder zu seiner Teamzone und fragt nach dem Kicking Tee. Das Tee wird auf das Feld geworfen und der Spieler, der sich in Richtung seiner Teamzone bewegt hatte, läuft nach dem Snap downfield. Der Ball wird zu dem Spieler gesnappt, der sich in der Kickposition befand, und dieser wirft einen Pass zu dem Spieler, der nach dem Tee gefragt hatte. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Previous Spot.

A.R. 9.2.2.V Team A hat sich in einer Scrimmage Kick Formation aufgestellt und stand für eine Sekunde still. Einer der Offense Backs ruft A40, dem Blocker auf der rechten Seite zu, dass er vom Feld gehen soll. A40 bewegt sich in Richtung der Seitenlinie. Beim Snap läuft A40 downfield und wird zu einem Pass-Receiver. **Regelung:** Unsportliches Verhalten. 15 Meter vom Previous Spot. Das ist eine Taktik im Zusammenhang mit dem Auswechselprozess, um die Gegner zu verwirren.

A.R. 9.2.2.VI Nachdem der Down vorüber ist, schickt Team A drei Ersatzspieler auf das Spielfeld und drei Spieler laufen in Richtung Seitenlinie. A88, der am vorherigen Down teilgenommen hat, begleitet die drei ersetzten Spieler in Richtung Team A's Seitenlinie. Die drei ersetzten Spieler setzen ihren Weg in die Teamzone fort, während A88 stoppt und sich an der Scrimmage Line, sehr nahe an der Seitenlinie aufstellt. Nach dem Snap läuft A88 downfield und fängt einen Vorwärtspass. **Regelung:** Team A-Foul beim Snap. Unsportliches Verhalten für unfaire Taktiken:

Ausnutzung des Auswechselfprozesses, um den Gegner zu täuschen.
Live Ball Foul, 15-Meterstrafe vom Previous Spot.

A.R. 9.2.2.VII 4. und 1 von der B-40. QB A12 bewegt sich aus einer Shotgun-Formation nach vorne hinter den Center und ruft Signale im vergeblichen Versuch, Team B ins Offside zu locken. Bei 10 Sekunden verbleibend auf der Play Clock löst sich A12 von seiner Position und joggt in Richtung seiner Seitenlinie. Dabei gestikuliert er vehement mit seinen Armen und winkt in Richtung der Ersatzbank. Als A12 fast die Seitenlinie erreicht hat, wird der Ball, unmittelbar bevor die Play Clock ausläuft, direkt zu Back A44 gesnappt und A44 avanciert bis zu der B-38, wo er getackelt wird. **Regelung:** A's Ball, 4. und 16 von der A-45. Unsportliches Verhalten. Team A wird mit einer 15-Meterstrafe vom Previous Spot belegt. Die Aktion von A12 widerspricht dem Geist der Regel 9.2.2.b.

A.R. 9.2.2.VIII 1. und 10 von der A-40. Team A snappt von der linken Hash Mark, gegenüber ihrer Teamzone. A81 hat sich weit außen auf der linken Seite der Formation aufgestellt. Vor dem Snap bewegt er sich in Richtung des Balles. Nach dem Snap nimmt A21 den Handoff und avanciert hinter dem linken Tackle drei Meter. A81 unterbricht seinen Lauf nicht und befindet sich innerhalb der Hash Marks, als der Ball dead wird. A81 bewegt sich weiter in Richtung seiner Teamzone und täuscht vor, er würde das Spielfeld verlassen. A81 stellt sich dann in der Nähe der Seitenlinie auf. Team A wechselt nicht aus und sofort nach dem Snap wirft A12 einen Vorwärtspass auf A81, der unmittelbar an der Seitenlinie entlangläuft und zu einem Touchdown avanciert. **Regelung:** Team A Live Ball Foul. Unsportliches Verhalten durch unfaire Taktiken: Nutzung des Auswechselfprozesses, um Gegner zu täuschen. Strafe: 15 Meter vom Previous Spot.

Artikel 9.2.3 Unfaire Aktion

A.R. 9.2.3.I Nachdem der Ball spielbereit ist und sich der Umpire (oder der Center Judge) in seiner regulären Position befindet, ersetzt Team A schnell einige Spieler durch Ersatzspieler, steht die erforderliche Sekunde still und snappt den Ball. Der Umpire versucht, zum Ball zu gelangen, um der Defense zu erlauben, ebenfalls auszuwechseln, schafft es aber nicht, den Snap zu verhindern. **Regelung:** Der Down muss unterbrochen, die Game Clock angehalten und der Defense erlaubt werden, ihre Auswechselungen in Reaktion auf Team A's schneller Auswechself vorzunehmen. Team A wird beim ersten Verstoß mit einer 5-Meterstrafe für eine Spielverzögerung belegt. Die Play Clock wird auf

25 Sekunden gesetzt und startet mit der Ballfreigabe. Die Game Clock startet mit der Ballfreigabe oder dem Snap, je nachdem wie ihr Status war, als das Play beendet wurde. Wenn es sich um den ersten Verstoß dieser Art handelt, informiert der Referee den Head Coach, dass der nächste Verstoß in einer 15-Meterstrafe für unsportliches Verhalten gemäß Regel 9.2.3 resultiert (Regel 3.5.2).

A.R. 9.2.3.II Team A liegt neun Punkte zurück und hat einen 1. und 10 an der B-22. Die Game Clock zeigt 0:35. Beim Snap halten B21, B40 und B44 die beiden Team A-Ends offensichtlich fest, indem sie diese mit den Armen umfassen und zu Boden ziehen. Quarterback A12 kann keinen freien Receiver finden und muss seinen Gegnern ausweichen. Er wirft letztendlich den Ball legal weg. Nach diesem Down steht die Game Clock bei 0:26. Es liegen Flaggen auf dem Feld für das Halten an den berechtigten Receivern. **Regelung:** Das ist ein offensichtlicher und eklatant unfairer Akt mit dem Ziel, Zeit von der Game Clock zu nehmen. Der Referee ändert das Foul für das Festhalten zu einem unsportlichen Verhalten-Foul. Die Strafe wird mit Distanzhalbierung zu Team B's Goalline durchgeführt. Team A hat einen 1. und 10 an der B-11. Die Game Clock wird auf 0:35 zurückgesetzt und startet mit dem Snap. Für B21, B40 und B44 erhöht sich der UNV-Zähler jeweils ein unsportliches Verhalten-Foul.

A.R. 9.2.3.III Team A liegt mit vier Punkten vorn und hat einen 4. und 10 an der A-30 mit 0:14 auf der Game Clock in der letzten Spielperiode. A12 befindet sich neun Meter hinter der neutralen Zone. Er erhält den Snap, geht zurück in Richtung der eigenen Goalline und verlässt die Tackle Box. Beim Snap halten die Team A-Linemen offensichtlich die Team B-Spieler vor sich fest und verhindern so, dass diese sofort dem Passer hinterherlaufen können. Als die Defender sich schließlich A12 nähern, wirft dieser den Ball hoch, so dass dieser jenseits der Scrimmage Line im Aus landet. Als der Ball auf den Boden prallt, steht die Game Clock bei 0:00. Umpire und Referee haben jeweils eine Flagge für das Festhalten durch Team A. **Regelung:** Das ist ein offensichtlicher und eklatant unfairer Akt mit dem Ziel, Zeit von der Game Clock zu nehmen. Der Referee ändert das Foul für das absichtliche Halten zu einem unsportlichen Verhalten-Foul. Die Strafe wird mit 15 Metern vom Previous Spot durchgeführt. Team A's Ball, 4. und 25 von der A-15. Die Game Clock wird auf 0:14 zurückgesetzt und startet mit dem Snap. Für alle Team A-Linemen erhöht sich der UNV-Zähler um jeweils ein unsportliches Verhalten-Foul.

A.R. 9.2.3.IV 1. und 10 von der A-25 mit 0:01 verbleibender Spielzeit und Team A liegt mit 5 Punkten zurück. A12 wirft einen vollständigen Pass zu A88 in der Mitte des Feldes. Nach dem Fangen durch A88 erfolgt eine Reihe von Rückwärtspässen, die den Ball im Besitz von Team A im Spiel halten. Schließlich wirft A21 einen Rückpass in Richtung Teammitglied A44 und der Ball fällt auf den Boden und bleibt unberührt liegen. Teammitglieder von Team B stürmen im Glauben, dass der Ball dead ist, auf das Feld. A44 recovert den Ball, beginnt zu laufen und wird dabei von den Teammitgliedern von B auf dem Feld behindert, dreht um und wird letztendlich von B50 an der B-30 getackelt. **Regelung:** Kein Ersatzspieler, Coach oder eine andere Person, die den Regeln unterliegt, außer einem Spieler oder einem Schiedsrichter, darf in irgendeiner Weise auf den Ball oder einen Spieler einwirken, solange der Ball im Spiel ist. Diese unfaire Aktion wird mit einer 15-Meterstrafe als Live Ball Foul geahndet. Der Referee kann jede Strafe verhängen, die er für angemessen hält, einschließlich der Vergabe von Punkten.

Artikel 9.2.5 Behinderung der Spieldurchführung

A.R. 9.2.5.I Beim Eröffnungskickoff fängt B22 den Kick an seiner Goalline und trägt den Ball an Team B's Seitenlinie entlang. Als der Sidejudge in der Schiedsrichterzone an der Seitenlinie entlang das Spielgeschehen verfolgt, läuft er entweder gegen einen Team B-Coach oder ein Team B-Teammitglied oder muss einem Team B-Coach oder einem Team B-Teammitglied ausweichen. B22 wird an der A-20 ins Aus gedrängt. **Regelung:** Beide Situationen sind physische Behinderungen eines Schiedsrichters während eines Downs. Es gibt dafür keine Warnung. Team B-Foul für unsportliches Verhalten, welches als Dead Ball Foul geahndet wird. Wenn der Team B Coach oder das Teammitglied eindeutig identifiziert werden kann, wird das UNV-Foul dieser Person zugerechnet. Wird der Coach oder das Teammitglied nicht eindeutig identifiziert, wird das UNV-Foul dem Team zugerechnet. Nach der 15-Meterstrafe ist es Team B's Ball, 1. und 10 von der A-35.

A.R. 9.2.5.II Während ein Kickoff weit zurückgetragen wird, muss der Sidejudge stoppen und um den Head Coach herumlaufen, der sich außerhalb der Coaching Box in der Schiedsrichterzone oder auf dem Spielfeld in der Nähe der Seitenlinie befindet. **Regelung:** Foul für unsportliches Verhalten. Als Dead Ball Foul durchführen. Die 15-Meterstrafe wird vom Succeeding Spot geahndet. Das UNV-Foul wird dem Head Coach zugerechnet und erhöht seinen UNV-Zähler, wobei das zweite UNV-Foul zu seiner Disqualifikation führt.

A.R. 9.2.5.III Während ein Kickoff weit zurückgetragen wird, befindet sich der Head Coach und/oder befinden sich andere Coaches außerhalb der Coaching Box und in der Schiedsrichterzone oder auf dem Spielfeld in der Nähe der Seitenlinie. Es gibt keine physische Behinderung eines Schiedsrichters während des Downs. **Regelung:** Wird als Dead Ball Foul durchgeführt. Erster Verstoß: Warnung für eine Behinderung an der Seitenlinie. Keine Meterstrafe. Zweiter und dritter Verstoß: Strafe wegen Spielerzögerung durch Behinderung an der Seitenlinie. Jeweils eine 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot. Vierter und jeder weitere Verstoß: 15-Meterstrafe vom Succeeding Spot. Das ist ein Team Foul, solange der Verursacher nicht eindeutig identifiziert werden kann.

Artikel 9.2.6 Disqualifizierte Spieler und Coaches

A.R. 9.2.6.I Während ein Kickoff weit zurückgetragen wird, kommt der Head Coach des Kicking Teams auf das Spielfeld und protestiert energisch und ärgerlich, dass das Receiving Team eine Flagge für Halten während des Laufes hätte erhalten müssen. **Regelung:** Unsportliches Verhalten Foul gegen den Head Coach. Wird als Dead Ball Foul durchgeführt. 15-Meterstrafe vom Succeeding Spot. Dieses Foul zählt als eines der unsportlichen Verhalten-Fouls gegen den Head Coach. Wenn es das zweite Unsportliche Verhalten dieses Head Coaches ist, muss er disqualifiziert werden. Ein Head Coach, der disqualifiziert wurde, darf einen neuen Head Coach benennen.

A.R. 9.2.6.II 3. und 10 von der B-40. Gegen Ende der 3. Spielperiode in einem sehr ruppigen Spiel läuft QB A12 die Seitenlinie entlang und dreht sich an der B-15 in Richtung der Seitenlinie. Er geht an diesem Punkt aus dem Spielfeld und wird dann von B21 hart getroffen. Alle Spieler beider Teams verlassen ihre Teamzonen und es entsteht ein großes Gedränge mit viel Schubsen, Drängeln usw. Die Schiedsrichter arbeiten daran, die Ordnung wiederherzustellen und nach einiger Zeit kehren beide Teams in ihre Teamzonen zurück. Nachdem die Ordnung wiederhergestellt ist, versammeln sich die Schiedsrichter und stellen fest, dass sich B21, B55, A44 und A54 an einer Schlägerei beteiligt hatten. Zusätzlich verhängt die Crew gegen jeden Spieler von Team A und Team B ein Foul wegen unsportlichen Verhaltens. A88 (a) wurde zuvor im Spiel wegen unsportlichen Verhaltens bestraft; (b) wird wegen unsportlichen Verhaltens zu Beginn der vierten Spielperiode bestraft.

Regelung: Team A's Ball, 1. und 10 an der B-15, da alle Strafen für persönliche Dead Ball Fouls und Dead Ball Fouls für unsportliches Verhalten ausgeglichen werden. B21, B55, A44 und A54 werden disqualifiziert (Regel 10.1.5). Bei allen verbleibenden Spielern beider Teams erhöht sich der Zähler für unsportliches Verhalten Fouls. Die Schiedsrichter sollten die Situation „alle Spieler erhalten einen UNV“ sehr sparsam und nur in Situationen einsetzen, in denen bestimmte, am Spiel beteiligte Spieler, nicht identifiziert werden können und die Gefahr besteht, die Kontrolle über das Spiel zu verlieren. A88 (a) wird nach dem Down des Feldes verwiesen, da dies sein zweites Foul wegen unsportlichen Verhaltens in diesem Spiel ist; (b) wird nach dem Down in der vierten Spielperiode disqualifiziert, da dies sein zweites Foul wegen unsportlichen Verhaltens in diesem Spiel gewesen sein wird.

Abschnitt 9.3 Blocken, Benutzung von Händen oder Armen

Artikel 9.3.2 Behinderung für oder Helfen des Ballträgers oder Passers

A.R. 9.3.2.I Bei dem Versuch, weiteren Raumgewinn zu erzielen, wird Ballträger A44 durch einige Defense Spieler aufgehalten, als sie versuchen, A44 zu tackeln. Back A22 (a) legt seine Hände auf den Rücken von A44 und drückt diesen vorwärts; (b) drückt gegen die Ansammlung von Mitspielern, die sich um A44 herum befinden; (c) ergreift A44's Arm und versucht, ihn zu weiterem Raumgewinn vorwärts zu ziehen. **Regelung:** (a und b) Legales Spiel. Drücken des Ballträgers oder Drücken gegen die Ansammlung um den Ballträger ist kein Foul. (c) Foul für illegale Unterstützung für den Ballträger. 5-Meterstrafe nach dem Drei-und-Eins-Prinzip (Regel 9.3.2.b).

Artikel 9.3.3 Halten und Benutzen von Händen oder Armen: Offense

A.R. 9.3.3.I A6 trägt den Ball. Während seines Laufes drückt A12 B2 heftig und hart in den Rücken über der Gürtellinie. **Regelung:** Illegaler Block in den Rücken. Strafe – 10 Meter.

A.R. 9.3.3.II Während ein Mitspieler des Passers oder Ballträgers die neutrale Zone überquert hat, berührt er einen Gegner mit seinen Händen und Armen, die er nicht parallel zum Boden hält, oder mit gewölbten oder geschlossenen Fäusten, wobei die Handflächen aber nicht zum Gegner zeigen. **Regelung:** Legales Benutzen der Hände.

A.R. 9.3.3.III Während ein Mitspieler des Passers oder Ballträgers sich hinter der neutralen Zone befindet, hält er seine Arme parallel zum Boden und berührt einen Gegner oberhalb der Schultern. **Regelung:** Illegales Benutzen der Hände. Strafe – 10 Meter bei illegalem Benutzen der Hände oder 15 Meter für ein persönliches Foul. Strafdurchführung vom Previous Spot. Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet.

A.R. 9.3.3.IV Ein Mitspieler des Passers oder Ballträgers führt mit der (den) geschlossenen Hand (Händen) einen Schlag gegen einen Gegner und trifft ihn unter den Schultern. **Regelung:** Persönliches Foul. Strafe – 15 Meter. Strafdurchführung vom Basic Spot oder Previous Spot, wenn sich das Foul hinter der neutralen Zone ereignet. Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet.

A.R. 9.3.3.V A2 berührt B2 mit einem legalen Block. B2 dreht sich, um dem Block durch A2 zu entgehen. Dabei berühren A2's Hände den Rücken von B2. **Regelung:** Legaler Block.

A.R. 9.3.3.VI A2 berührt mit seinen Händen den Rücken von B2, als sich dieser umdreht, um dem Block von A2 zu entgehen. A2 lässt seine Hände auf B2's Rücken, als dieser sich vorwärtsbewegt, um den Passer zu erreichen. **Regelung:** Legaler Block.

A.R. 9.3.3.VII A2 berührt mit seinen Händen den Rücken von B2, als sich dieser umdreht, um dem Block von A2 zu entgehen. Nachdem A2 mit seinen Händen den Kontakt zu B2 verloren hat, bewegt sich A2 vorwärts und drückt B2 in den Rücken. **Regelung:** Illegaler Block in den Rücken. Strafe – 10 Meter. Die Strafe wird vom Previous Spot geahndet, wenn sich das Foul hinter der neutralen Zone ereignet (Regel 2.3.4). Safety, wenn sich das Foul hinter Team A's Goalline ereignet.

A.R. 9.3.3.VIII A1, der sich in, jenseits oder hinter der neutralen Zone befindet, berührt einen Gegner mit den offenen Händen oder mit geschlossenen oder gewölbten Händen, wobei die Handflächen aber nicht zum Gegner zeigen. **Regelung:** Legales Benutzen der Hände.

A.R. 9.3.3.IX A12 nimmt den Snap an und geht zurück, um einen Pass zu werfen. Defense End B95 gelangt an Tackle A75 vorbei und ist im Be-

griff A12, der sich immer noch in der Tackle Box befindet, zu tackeln. A75 drückt B95 in Höhe der Trikotnummer in den Rücken, um zu verhindern, dass dieser A12 tackelt. A12's Pass wird zu einem Touchdown vervollständigt. **Regelung:** Der Touchdown zählt, kein Foul von A75. Diese Aktionen, die sich auf den Schutz des Passers beziehen, während dieser sich innerhalb der Tackle Box befindet, liegen im Sinne der Ausnahmen zu Regel 9.3.5 und sind daher legal. Wenn es sich bei dem Block jedoch um eine separate Aktion und damit um einen neuen Block außerhalb der Blockzone handelt, ist das ein Foul für einen Block in den Rücken.

Artikel 9.3.4 Benutzen von Händen oder Armen durch die Defense

A.R. 9.3.4.I Bevor ein legaler Vorwärtspass, der die neutrale Zone überquert, geworfen wird, hält Team B den berechtigten A1 fest, der sich jenseits der neutralen Zone befindet. **Regelung:** Team B-Foul, Halten. Strafe – 10 Meter und automatisch First Down. Previous Spot Strafdurchführung.

A.R. 9.3.4.II 3. und 15 von der B-45. QB A12 geht zurück und schaut downfield nach A88, der als primäres Ziel anvisiert werden soll. B21 hält A88 an der B-35 fest. A12 wirft einen legalen Vorwärtspass auf seinen zweiten Receiver A44, aber der Pass fällt an der B-46 unvollständig zu Boden **Regelung:** A's Ball, 1. und 10 von der B-35, Snap. Die Strafe für das Halten durch B21 wird mit 10 Metern vom Previous Spot und einen automatischen First Down geahndet. Halten durch die Defense beinhaltet einen automatischen First Down.

A.R. 9.3.4.III 4. und 12 von der A-35. Team A stellt sich in einer Scrimmage Kick Formation auf und beabsichtigt zu punten. Unmittelbar nach dem Snap ergreift B55 den RT A77 und zieht ihn zur Seite, damit B21 durch die so entstandene Lücke stürmen kann, um den Punt zu blocken. Der Kicker kann den Kick durchführen und der Ball wird an der B-35 dead. **Regelung:** Halten durch B55. Das Foul ereignete sich vor dem Kick und die Strafe unterliegt nicht den Voraussetzungen des Post Scrimmage Kick Enforcements. Die 10-Meterstrafe wird vom Previous Spot durchgeführt und beinhaltet einen automatischen First Down. Team A's Ball, 1. und 10 von der A-45.

A.R. 9.3.4.IV 4. und 12 von der A-35. Team A stellt sich in einer Scrimmage Kick Formation auf, wobei sich A88 ganz außen, auf der rechten Seite der Formation aufgestellt hat. Mit dem Snap stößt B21 A88 zu-

rück und hält ihn dann fest, als dieser versucht, während des Kicks an B21 vorbeizulaufen. Der Punt wird an der B-35 dead. **Regelung:** Die Strafe für das Halten wird durch Post Scrimmage Kick Enforcement geregelt und der Post Scrimmage Kick Spot dient als Basic Spot für die Strafdurchführung. Die 10-Meterstrafe wird vom Ende des Kicks durchgeführt. Team B's Ball, 1. und 10 von der B-25.

Abschnitt 9.4 Schlagen oder Kicken

Artikel 9.4.1 Schlagen eines freien Balles

A.R. 9.4.1.I Team A versucht ein Fieldgoal von der B-30. Ein Team B-Spieler in der Endzone springt vor der Querlatte hoch und schlägt den fliegenden Ball weg. Der Ball geht in die Endzone und wird dort von Team A recovert. **Regelung:** Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Das Ergebnis des Downs ist ein Touchdown.

A.R. 9.4.1.II Team A versucht ein Fieldgoal von der B-30. Ein Team B-Spieler in der Endzone springt vor der Querlatte hoch und schlägt den fliegenden Ball weg. Der Ball geht in die Endzone und wird dort von Team B recovert. **Regelung:** Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Das Ergebnis des Downs ist ein Touchback. Wird die Strafe angenommen, resultiert diese in einem Safety.

A.R. 9.4.1.III Team A versucht ein Fieldgoal von der B-30. Ein Team B-Spieler in der Endzone springt vor der Querlatte hoch und schlägt den fliegenden Ball weg. Der Ball fliegt zurück ins Spielfeld. **Regelung:** Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Während der regulären Spielzeit ergibt das Postscrimmage Kick Enforcement einen Safety durch die Strafe. Der Ball bleibt im Spiel und Team A kann das Ergebnis des Downs wählen. Wenn Team A den Ball recovert, keine Punkte erzielt und die Strafe annimmt oder sich das Geschehen während einer Extraperioden ereignet, wird die Strafe vom Previous Spot durchgeführt.

A.R. 9.4.1.IV Team A versucht beim Try mittels eines Place Kicks einen Punkt zu erzielen. Ein Team B-Spieler in der Endzone springt vor der Querlatte hoch und schlägt den fliegenden Ball weg. Der Ball geht von der Endzone aus ins Aus. **Regelung:** Foul für Schlagen des Balles in der Endzone, Distanzhalbierung vom Previous Spot. Postscrimmage Kick Enforcement findet beim Try keine Anwendung (Regel 10.2.3).

A.R. 9.4.1.V Team A versucht beim Try mittels eines Place Kicks einen Punkt zu erzielen. Ein Team B-Spieler in der Endzone springt vor der Querlatte

hoch und schlägt den fliegenden Ball weg. Der Ball geht in die Endzone und wird dort von Team A recoverd. **Regelung:** Foul für Schlagen des Balles in der Endzone. Das Ergebnis des Downs ist ein Touchdown beim Try. Team A kann die Strafe ablehnen und erhält zwei Punkte zuerkannt.

A.R. 9.4.1.VI Team A versucht ein Fieldgoal und B23, der sich in der Endzone befindet, springt vor Querlatte hoch und fängt den Ball. **Regelung:** Kein Foul.

A.R. 9.4.1.VII Ein im Flug befindlicher Team A-Fumble wird von B1 vorwärts geschlagen und der Ball geht hinter Team A's Goalline ins Aus. **Regelung:** Das Ergebnis des Down ist ein Safety. Das Wegschlagen des Fumbles gibt dem Ball keinen neuen Antrieb (Regel 8.7.2.b). Team B-Foul. Strafe – 10 Meter. **A's Ball nach Bestrafung des Team B-Fouls für das illegale Schlagen eines freien Balles vom Previous Spot.**

A.R. 9.4.1.VIII Ein Rückpass von Team A wird im Flug von B1 weggeschlagen und der Ball geht hinter Team A's Goalline ins Aus. **Regelung:** Safety. Ein Pass kann in jede Richtung geschlagen werden und der Antrieb des Balles kommt vom Team A-Pass (Regel 8.5.1.a).

A.R. 9.4.1.IX Ein fliegender Free Kick wird von einem Team B-Spieler in dessen Endzone gemufft. Während der freie Ball in der Endzone weiterfliegt, schlägt ein Team B-Spieler den Ball von der Endzone ins Aus. **Regelung:** Das Ergebnis des Downs ist ein Touchback. Team B-Foul für illegales Schlagen eines Balles in der Endzone. Strafe – 10 Meter vom Previous Spot.

A.R. 9.4.1.X Nachdem ein von Team A geworfener legaler Vorwärtspass auf der B-20 abgefangen wurde, fumbelt B1 an der B-38 und B2 schlägt den freien Ball an der B-30 illegal weg. Der Ball fliegt nach vorne und ins Aus. **Regelung:** Team B-Foul. Strafe – 10 Meter vom Punkt des Fouls. Team B's Ball, First Down und 10 an der B-20. Hier ist kein Downverlust in der Strafe enthalten, da Team B eine neue Serie nach der Strafdurchführung zuerkannt wird (Regel 5.1.1.e.1).

A.R. 9.4.1.XI Team A ist zum Kickoff bereit. Der Ball liegt auf einem Tee und der Referee hat den Ball freigegeben. Als der Kicker seinen Anlauf beginnt, rollt der Ball langsam vom Tee, während der Kicker seine Kickbewegung beginnt. Der Kicker führt die Kickbewegung fort und kickt den Ball, bevor dieser vollständig vom Tee gefallen ist. **Regelung:** Kein Foul. Das ist weder ein Verstoß gegen Regel 9.4.4 noch gegen 9.2.1.a.2.a. Die Schiedsrichter sollten das Spiel unterbrechen und die Teams neu

aufstellen lassen. Wenn es die Wetterumstände erfordern, muss Team A einen Spieler bestimmen, der den Ball auf dem Tee festhält.

Artikel 9.4.4 Illegales Kicken des Balles

A.R. 9.4.4.I 4. und 8 von der A-48. A32 puntet aus einer Scrimmage Kick-Formation bis zu der B-7, wo der Ball gegen das Bein von B25 springt. Als der Ball auf dem Boden rollt, tritt B25 an der B-4 den Ball weg, um zu verhindern, dass Team A den Ball reconvert. Der Ball rollt bis in Team B's Endzone und geht von dort über die Endlinie ins Aus. **Regelung:** Das Ergebnis des Downs ist ein Safety, da B25 dem Ball durch das Kicken einen neuen Antrieb gab. Foul von B25 für das illegale Kicken eines Balles. Team A kann die Strafe ablehnen und damit die zwei Punkte akzeptieren oder die Strafe annehmen. Die Annahme der Strafe wird durch die Regeln bezüglich des Postscrimmage Kick Enforcements bestimmt. Die angenommene Strafe gibt den Ball an Team B, 1. und 10 von der B-2 (Regeln 8.5.1.a und 8.7.2.b).

Regel 10

Durchführung der Strafen

Abschnitt 10.1 Vervollständigung der Strafen

Artikel 10.1.4 Aufhebende Fouls

A.R. 10.1.4.I Bei einem Kickoff durch Team A begeht Team B ein Foul, bevor der unberührte Ball zwischen den Goallines ins Aus geht. **Regelung:** Die Fouls heben sich auf. Team A wiederholt den Kickoff vom Previous Spot.

A.R. 10.1.4.II Bei einem Kickoff durch Team A von dessen 35-Meterlinie begeht Team B ein Foul, nachdem der unberührte Ball zwischen den Goallines ins Aus geht. **Regelung:** Team B kann eine Wiederholung des Kickoffs wählen, wodurch Team A von dessen 45-Meterlinie erneut einen Free Kick durchführt. Wenn Team B den Ball behält, bekommt es diesen an seiner 20-Meterlinie nach einer 15-Meterstrafe von seiner 35-Meterlinie oder 15 Meter hinter dem Punkt, an den die 5-Meterstrafe gegen Team A den Ball bringt (Regel 6.1.8 und 10.1.6).

A.R. 10.1.4.III Team A befindet sich vor dem Snap in einer illegalen Formation. A1's Vorwärtspass wird von B1 abgefangen, der fünf Meter advanct und getackelt wird. Team B clippt während B1 advanct. **Regelung:** Team B hat die Option, aufhebende Fouls zu akzeptieren oder die Aufhebung der Fouls abzulehnen, um den Ball zu behalten, nachdem dessen Strafe vollständig ist. Im letzteren Fall kann Team A die Strafe für Team B's Clipping-Foul annehmen oder ablehnen.

A.R. 10.1.4.IV A1 wirft einen illegalen Vorwärtspass und Team B befindet sich beim Snap in der neutralen Zone. B23 fängt den Pass ab und B10 clippt beim Return. B23 wird im Spielfeld getackelt. **Regelung:** Keine Wahlmöglichkeit. Die Fouls heben sich auf und der Down wird wiederholt. Team B kann die Aufhebung der Fouls nicht wählen, da es gefoult hat, bevor es in Ballbesitz kam.

A.R. 10.1.4.V A1's Vorwärtspass wird von B1 abgefangen, der advanct und fumbelt. B2 reconvert den Ball und advanct ihn fünf weitere Meter. Team A foult während oder nach dem Down und Team B foult während des Laufes von B2 oder während des Fumbles. **Regelung:** Wenn Team A's Foul ein Live Ball Foul war, kann Team B wählen, dass sich die Fouls

aufheben und den Down wiederholen lassen oder eine Möglichkeit wählen, den Ball nach Vervollständigung dessen Strafe zu behalten. Wenn Team A's Foul ein Dead Ball Foul war, behält Team B nach Durchführung beider Strafen den Ball.

A.R. 10.1.4.VI Team A's legaler Vorwärtspass wird von B45 abgefangen, der einige Meter advancet. Während des Returns clippt B23 und A78 tackelt B45, indem er an dessen Helmgitter zieht oder dreht. **Regelung:** Da Team B vor dem Ballbesitzwechsel nicht gefoult hat, kann es die Aufhebung der Fouls wählen oder den Ballbesitz behalten, nachdem die Clipping-Strafe vervollständigt wurde.

A.R. 10.1.4.VII A1 empfängt den Snap, während er auf der Endlinie steht. Team B ist Offside. **Regelung:** Team A's Foul (im Aus beim Snap) hebt Team B's Offside auf und der Down wird wiederholt (**Beachte:** Wenn Team B nicht Offside gewesen wäre, hätte Team B die Strafe wegen Team A's Foul oder einen Safety wählen können) (Regel 8.5.1.a).

Artikel 10.1.5 Dead Ball Fouls

A.R. 10.1.5.I 4. und 8 von der 50. Team A erzielt vier Meter Raumgewinn und der Ball wird für dead erklärt. Anschließend springt B1 nach. **Regelung:** Team B persönliches Foul. Strafe – 15 Meter vom Succeeding Spot. Team B's Ball, First Down und 10 (Regel 5.1.1.c). Die Game Clock startet mit dem Snap.

A.R. 10.1.5.II Ein persönliches Foul mit oder ohne Disqualifikation ereignet sich bei einer Aktion nach einem Snap, der durchgeführt wurde, bevor der Ball für spielbereit erklärt wurde. **Regelung:** Es sollte jede Anstrengung unternommen werden, um so einen vorzeitigen Snap und die daraus resultierenden Aktionen zu verhindern. Aber wenn sich ein solches Foul ereignet, dann geschieht das zwischen den Downs. Wenn beide Fouls von Team A begangen wurden, werden beide Strafen durchgeführt. Wenn Team B das zweite Foul verursachte, werden beide Fouls durchgeführt, wobei Team A möglicherweise einen Vorteil von 10 Metern erreicht. Team B's Foul enthält einen automatischen First Down.

A.R. 10.1.5.III 2. und Goal von der B-3. Ballträger A14 wird an der B-1 zu Boden gebracht und danach springt B67 nach. A14 revanchiert sich, indem er B67 schlägt. **Regelung:** Die Strafen gleichen sich aus, da noch keine vervollständigt wurde. A14 wird wegen der Schlägerei disqualifiziert. 3. und Goal (Regel 10.1.1).

Artikel 10.1.6 Live Ball Fouls – Dead Ball Fouls

- A.R. 10.1.6.I** Team A puntet und bewegt sich beim Snap illegal. Der unbe-rührte Ball geht zwischen den Goallines ins Aus, wonach Team B ein persönliches Foul verursacht. **Regelung:** Mögliche Optionen: (1) Team B kann wählen, dass der Down wiederholt wird und Team A wird mit einer 5-Meterstrafe vom Previous Spot bestraft, gefolgt von einer 15-Meterstrafe gegen Team B, die einen automatischen First Down ent-hält. (2) Team B kann die Bestrafung der illegalen Bewegung ablehnen und den Ball nach einer 15-Meterstrafe vom Dead Ball Spot mit einem First Down und 10 selbst ins Spiel bringen. (3) Team B kann die 5-Meterstrafe vom Dead Ball Spot (Regel 6.3.13) annehmen, gefolgt von einer 15-Meterstrafe vom Succeeding Spot gegen Team B und bringt den Ball mit einem First Down und 10 selbst ins Spiel. In allen Fällen startet die Game Clock mit dem Snap (Regel 3.3.2.d.8).
- A.R. 10.1.6.II** Ballträger B17 verhöhnt und beleidigt an der A-11 den ihn ver-folgenden A55, bevor er einen abgefangenen Pass zu einem Touch-down trägt. Nachdem B17 die Goalline überquert hat, tackelt ihn A55 fünf Meter tief in A's Endzone. **Regelung:** Unsportliches Verhalten von B17 und A55. Beide Strafen werden durchgeführt. Die Strafe für B17's Live Ball Foul wird von der A-11, dem Punkt des Fouls durchgeführt. Das Dead Ball Foul von A55 wird vom Succeeding Spot durchgeführt. B's Ball, 1. und 10 von der A-13.
- A.R. 10.1.6.III** B1 foult während eines Downs, bevor B2 einen Vorwärtspass abfängt. Nachdem der Ball für dead erklärt wurde, springt A1 nach. **Regelung:** Team A erhält den Ball zurück, nachdem die Strafe gegen Team B durchgeführt wurde. Team A wird dann für das Dead Ball Foul bestraft (Regel 5.2.3).
- A.R. 10.1.6.IV** Team B ist Offside bei einem Down von der B-3 (kein Try) und Team A wirft einen legalen Vorwärtspass in Team B's Endzone. Team B fängt den Pass ab und läuft 101 Meter in Team A's Endzone, wonach Team A clippt. **Regelung:** Wiederhole den Down, wobei Team A den Ball an der B-16,5 ins Spiel bringt.
- A.R. 10.1.6.V** Es haben sich keine Fouls ereignet, als Team B einen lega-len Team A-Vorwärtspass abfängt. Bei dem Runback clippt ein Team B-Spieler. Als der Ball dead wird, springt ein Team A-Spieler nach. **Re-gelung:** Team B erhält den Ball. Bestrafe Team B für sein Clipping-Foul und danach Team A für das Dead Ball Foul. Die Distanzen gleichen sich aus, es sei denn, ein Enforcement Spot befand sich innerhalb der 30-Meterlinie und die Strafe wurde in Richtung dieser Goalline durch-geführt.

A.R. 10.1.6.VI Team A puntet und begeht eine Touching Violation. B1 clippt während des Punt Returns, der von B2 gefumbelt wird. A1 recovert den Fumble und A2 foult, nachdem der Ball dead ist. **Regelung:** Team A hat zuerst die Wahl, weil Team B während eines Live Balls gefoult hat. Wenn Team A die Strafe für Team B's Foul ablehnt, erhält Team B den Ball am Punkt der Violation mit der Möglichkeit der Strafdurchführung für Team A's Dead Ball Foul. Wenn Team A die Strafe für Team B's Foul annimmt, gehört der Ball Team B nach der Strafdurchführung des Live Ball Fouls, gefolgt von der Strafe für das Dead Ball Foul.

Abschnitt 10.2 Durchführung der Strafen

Artikel 10.2.2 Feststellung des Enforcement Spots und des Basic Spots

A.R. 10.2.2.I Ein Kickoff geht unberührt von Team B ins Aus, nachdem er von Team A illegal berührt wurde. Team A begeht ein persönliches Foul oder ein Holding-Foul während des Kicks. **Regelung:** Team B hat die folgenden Möglichkeiten: Es kann den Ball am Punkt der illegalen Berührung snappen; eine 5-, 10- oder 15-Meterstrafe vom Previous Spot annehmen, wobei Team A den Kickoff wiederholt; den Ball 5, 10 oder 15 Meter jenseits des Punktes, an dem der Ball ins Aus ging, snappen oder den Ball 30 Meter jenseits Team A's Restraining Line snappen.

A.R. 10.2.2.II Ein Team A-Fumble oder ein Rückpass ist in Team A's Endzone frei, wo A33 den Ball illegal schlägt oder kickt. **Regelung:** Strafe – Safety (Regel 8.5.1.b).

A.R. 10.2.2.III A55 clippt in Team B's Endzone, während ein Team A-Scrimmage Kick im Spielfeld B44 berührt. **Regelung:** Strafe – 15 Meter. Die Strafe wird entweder vom Previous Spot (Team A behält den Ball) oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, durchgeführt.

A.R. 10.2.2.IV Team A puntet von seiner Endzone und der Ball wird bis zu der A-30 zurückgetragen. Während des Zurücktragens clippt A23 B35 in Team A's Endzone. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Basic Spot, welcher das Ende des Laufes ist (A-30). Team B's Ball, First Down und 10.

A.R. 10.2.2.V Team A puntet von seiner Endzone und der Ball wird bis zu der A-30 zurückgetragen, wo gefumbelt wird. A23 clippt B35 in Team A's Endzone, während der Ball durch den Fumble frei ist. Der Ball wird im

Spieffeld reconvert. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Basic Spot, dem Fumble-Punkt. Team B's Ball, First Down und 10.

- A.R. 10.2.2.VI** Team A's unberührter Punt aus der eigenen Endzone heraus geht an der A-40 ins Aus. A2 clippt B2 in seiner Endzone, bevor der Ball gekickt wird. **Regelung:** Strafe – Safety (Regel 9.1 Strafe) oder Team B kann den Ball an der A-25 nach der Strafdurchführung von dem Punkt, an dem der Ball ins Aus ging, snappen.
- A.R. 10.2.2.VII** Team A snappt an der A-1, Ballträger A2 advanct und wird an der A-5 zu Boden gebracht. Team B verursacht ein persönliches Foul in der Endzone, während der Ball im Spiel ist. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Basic Spot (A-5).
- A.R. 10.2.2.VIII** A1 befindet sich auf seiner 40 und puntet von hinter der neutralen Zone. B1 hält A2 hinter oder jenseits der neutralen Zone fest, nachdem der Kick die neutrale Zone überquert hat und bevor er Team B berührt. **Regelung:** Strafe - 10 Meter vom Ende des Kicks. Die Strafdurchführung unterliegt dem Postscrimmage Kick Prinzip, wenn Team B als nächstes den Ball snappt.
- A.R. 10.2.2.IX** Während A1 advanct, foults B25 10 Meter jenseits der neutralen Zone. Nachdem A1 30 Meter advanct ist, fumbelt er und der Ball wird von B48 reconvert, der den Ball über Team A's Goalline advanct. **Regelung:** Bestrafe Team B vom Basic Spot, welcher der Punkt des Fumbles ist. Team A bleibt in Ballbesitz (Regel 5.2.3).
- A.R. 10.2.2.X** 1. und 10 von der A-30. A1 advanct den Ball bis zu der B-40, wo er zu Boden gebracht wird. Während des Laufes clippt B1 an der A-45. **Regelung:** Strafe – 15 Meter von der B-40, die der Basic Spot ist. 1. und 10 von der B-25.
- A.R. 10.2.2.XI** 1. und 10 von der A-40. A1 advanct den Ball bis zu der B-40, wo er fumbelt. Während A1's Lauf oder während des Fumbles verursacht B2 ein persönliches Foul an der 50. B1 reconvert und advanct über Team A's Goalline. **Regelung:** Strafe – 15 Meter vom Basic Spot, welcher das Ende des mit dem Foul verbundenen Laufes ist (B-40) und ein First Down für Team A.
- A.R. 10.2.2.XII** Während des Zurücktragens eines Scrimmage Kicks blockt B40 an der B-25 A80 über der Gürtellinie in den Rücken. Team B's Ballträger wird an der B-40 mit dem Ball in seinem Besitz zu Boden gebracht. **Regelung:** Team B-Foul, illegaler Block in den Rücken. Strafe – 10 Meter vom Punkt des Fouls. Team B's Ball, First Down und 10 von der B-15.

A.R. 10.2.2.XIII Team B fängt einen legalen Vorwärtspass ab und der Spieler, der den Pass warf, wird während des Zurücktragens gefoult. **Regelung:** Team B's Ball, First Down und 10 nach der Strafdurchführung (Regeln 2.27.5, 5.2.4 und 9.1).

A.R. 10.2.2.XIV B1 fängt tief in seiner Endzone einen legalen Vorwärtspass ab (kein Try), läuft mit dem Ball, ist aber nicht in der Lage, die Endzone zu verlassen, wo er zu Boden gebracht wird. Während des Laufes clippt B2 A1 (a) an der B-25, (b) an der B-14, (c) in B's Endzone. **Regelung:** Basic Spot ist die B-20. (a) 1. und 10 von der B-10. (b) 1. und 10 von der B-7. (c) Safety (Regeln 8.5.1.b, 8.6.1 und 10.2.2.d.2.a).

A.R. 10.2.2.XV B17 fängt tief in seiner Endzone einen legalen Vorwärtspass ab (kein Try) und als er versucht, die Endzone zu verlassen, clippt A19 in der Endzone. Nach dem Foul und bevor B17 die Endzone verlässt, fumbelt er und A26 recovert an der B-2. **Regelung:** Strafe – 15 Meter von der Goalline. Team B's Ball, First Down und 10 von der B-15 (Regel 10.2.2.d.2.c).

A.R. 10.2.2.XVI Nach einem Safety puntet Team A von der A-20. Der Ball geht unberührt von Team B ins Aus. **Regelung:** Team B hat die Wahl, dass Team A noch einmal von der A-15 kickt oder selbst an der 50-Meterlinie oder fünf Meter jenseits des Inbounds Spot den Ball ins Spiel zu bringen.

Artikel 10.2.3 Postscrimmage Kick Enforcement

A.R. 10.2.3.I Eines der Teams foult während eines Scrimmage Kicks, nachdem der Ball jenseits der neutralen Zone berührt wurde. Das Foul ereignet sich jenseits der neutralen Zone und Team B bringt den Ball als nächstes ins Spiel. **Regelung:** Für Team B-Fouls wird die Strafe nach dem Drei-und-Eins-Prinzip durchgeführt, mit dem Postscrimmage Kick Spot als Basic Spot (Regel 2.25.11). Team B's Ball, First Down und 10. Für Team A-Fouls wird die Strafe entweder vom Previous Spot oder von dem Punkt, an dem der anschließende Dead Ball zu Team B gehört, durchgeführt (Regel 6.3.13).

A.R. 10.2.3.II Team A's Punt wird geblockt, überquert die neutrale Zone und wird jenseits der neutralen Zone nicht von Team B berührt. Der Ball prallt zurück hinter die neutrale Zone, bevor sich ein Clipping oder ein Halten durch Team B ereignet. Der Ball ist zum Zeitpunkt des Fouls frei. **Regelung:** Das Foul ereignet sich während des Kicks. Wenn Team B als nächstes snappt, wird die Strafe nach dem Postscrimmage Kick Enforcement Prinzip durchgeführt.

A.R. 10.2.3.III Team A's Punt wird hinter der neutralen Zone geblockt, bevor sich ein Clipping oder ein Halten jenseits der neutralen Zone durch Team B ereignet. Der Ball überquerte während des Downs die neutrale Zone nicht. **Regelung:** Regel 10.2.3 trifft nur dann zu, wenn ein Scrimmage Kick die neutrale Zone überquert. Team A bleibt in Ballbesitz nach Durchführung der Strafe vom Previous Spot.

A.R. 10.2.3.IV Team A's erfolgreicher Fieldgoalversuch wird von der B-30 gesnappt und ein Team B-Spieler foult während des Kicks an der B-20 (kein persönliches Foul oder Unsportliches Verhalten Foul). **Regelung:** Team A kann die Strafe ablehnen und die Punkte akzeptieren oder die Punkte ablehnen und Team B vom Previous Spot bestrafen lassen (Regel 10.2.5.d).

A.R. 10.2.3.V Team A's unberührter, erfolgloser Fieldgoalversuch wird von der B-30 gesnappt. Team B foult während des Kicks an der B-15. **Regelung:** Team B's Ball. Der Postscrimmage Kick Spot ist die B-30 und die Strafe wird von der B-15 durchgeführt, dem Punkt des Fouls, wobei keine Wiederholung des Downs möglich ist (Regeln 2.25.11 und 8.4.2.b).

A.R. 10.2.3.VI Team A's Punt überquert die neutrale Zone. Während des Kicks hält B79 A55 einen Meter jenseits der neutralen Zone fest. B44 fängt den Kick an der B-25 und avanciert bis zu der B-40, wo er getackelt wird. **Regelung:** B79's Foul wird durch die Postscrimmage Kick Strafdurchführung geregelt. Die 10-Meterstrafe wird vom Ende des Kicks, B-25, durchgeführt. B's Ball. 1. und 10 von der B-15.

A.R. 10.2.3.VII 4. und 12 von der A-35. Unmittelbar nach dem Snap ergreift B77 A66 und zieht ihn zu einer Seite, damit Linebacker B43 durch das Loch stürmen und versuchen kann, den Kick zu blocken. B44 fängt den Kick an der B-25 und avanciert bis zu der B-40, wo er getackelt wird. **Regelung:** Auf B77's Foul ist die Postscrimmage Kick Strafdurchführung nicht anwendbar, da sich das Foul vor dem Kick ereignet. Die 10-Meterstrafe wird vom Previous Spot durchgeführt. Die 10-Meterstrafe allein gibt Team A keinen neuen First Down, aber die Strafe für das Halten durch die Defense beinhaltet einen automatischen First Down. Daher ist es Team A's Ball, 1. und 10 von der A-45.

Artikel 10.2.5 Fouls während oder nach einem Touchdown, Fieldgoal oder Try

Fouls während eines Touchdowns oder Fieldgoals durch Team A

A.R. 10.2.5.I Während eines Touchdownlaufes clippt Team B im Spielfeld oder in der Endzone. **Regelung:** Team A hat die Option, die Strafe beim Try,

dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. (Regel 10.2.5.a.1).

A.R. 10.2.5.II Team B begeht ein persönliches Foul während eines Downs, in dem Team A einen Touchdown erzielt und danach foulte Team A nach dem Touchdown und vor der Freigabe des Balles beim Try. **Regelung:** Der Touchdown gilt. Team A hat die Wahl, die Strafe für Team B's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. Team B hat dann auch die Wahl, die Strafe für Team A's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. Die Distanz der Meterstrafen für Live und Dead Ball Fouls können sich ausgleichen (Regel 10.2.5).

A.R. 10.2.5.III Team B begeht ein Halten während Team A's Touchdown-Lauf. Team A foulte nach der Erzielung des Touchdowns. **Regelung:** Der Touchdown gilt. Die Strafe für Team B's Halten wird durch die Regel abgelehnt. Team B hat die Wahl, die Strafe für Team A's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen (Regel 10.2.5.a.2 und 10.2.5.c).

A.R. 10.2.5.IV Team B schlägt einen Gegner während oder nach Team A's Touchdownlauf. Team B ist offside beim erfolgreichen Try. **Regelung:** Der Touchdown gilt, Disqualifikation des Team B-Spielers wegen der Schlägerei. Team A hat die Wahl, die Strafe für Team B's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. Nach dem erfolgreichen Try könnte Team A den Try wiederholen, wobei die Strafe für das Offside durchgeführt wird (Regel 10.2.5 und 8.3.3.b).

A.R. 10.2.5.V Team B rought den Passer während eines Touchdown-Pass-Spieles. **Regelung:** Der Touchdown gilt. Team A hat die Option, die Strafe beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen.

A.R. 10.2.5.VI Team B ist während eines erfolgreichen Fieldgoal-Downs offside. **Regelung:** Team A hat die Wahl, die Strafe vom Previous Spot anzunehmen und den Down zu wiederholen oder die Punkte durch die Ablehnung der Strafe anzunehmen.

A.R. 10.2.5.VII Team B foulte bei einem erfolgreichen Fieldgoal. **Regelung:** Team A hat die Wahl, die Punkte abzulehnen und die Strafe vom Previous Spot durchführen zu lassen oder die Strafe abzulehnen und die Punkte zu akzeptieren. Team A kann die Punkte annehmen und die

Strafe für persönliche Fouls und unsportliche Verhalten-Fouls beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen lassen.

Fouls nach einem Touchdown durch Team A:

A.R. 10.2.5.VIII Team A foult, nachdem es einen Touchdown erzielt hat, und Team B foult beim erfolgreichen Try. **Regelung:** Der Touchdown gilt. Team B hat die Wahl, die Strafe für Team A's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. Team A hat dann die Wahl, Team B bei der Wiederholung des Try bestrafen zu lassen. Persönliche Fouls von Team B können beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden geahndet werden. Die Distanzen der Meterstrafen beim folgenden Kickoff können sich ausgleichen.

A.R. 10.2.5.IX Team A foult, nachdem es einen Touchdown erzielt hat und Team B foult nach dem erfolgreichen Try. **Regelung:** Der Touchdown gilt. Team B hat die Wahl, die Strafe für Team A's Foul beim Try, dem anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchführen zu lassen. Für das Foul nach dem Try wird Team B beim Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden bestraft.

Fouls während eines Try, ohne dass der Team Ballbesitz wechselt (das beinhaltet nicht Live Ball Fouls, die als Dead Ball Fouls behandelt werden oder Fouls mit einem Downverlust):

A.R. 10.2.5.X Team B foult während eines erfolgreichen Try. **Regelung:** Der Try wird nach der Strafdurchführung wiederholt oder die Strafe wird durch die Regel aufgehoben. Strafen für persönliche Fouls und unsportliche Verhalten-Fouls können beim nachfolgenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt werden.

A.R. 10.2.5.XI Team B foult während eines erfolgreichen Try. **Regelung:** Wiederhole den Try nach der Strafdurchführung oder die Strafe wird durch die Regel aufgehoben. Strafen für Persönliche Fouls und unsportliche Verhalten-Fouls können beim anschließenden Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt werden (Regel 8.3.3.b.1).

A.R. 10.2.5.XII Während eines erfolgreichen Scrimmage Kick Try von der B-3 ist Team B Offside. Nachdem der Ball dead ist, begeht Team B ein persönliches Foul. **Regelung:** Wenn Team A wählt, den Try zu wiederholen, werden beide Strafen gegen Team B vor dem Snap durchgeführt

(Regel 10.1.6). Wenn Team A die Offside-Strafe ablehnt und den Punkt akzeptiert, wird die Strafe für Team B's Dead Ball Foul dann beim Kick-off oder vom Succeeding Spot in Extraperioden durchgeführt (Regel 8.3.5).

A.R. 10.2.5.XIII Während eines erfolglosen Kicks von der B-3 beim Try bewegt sich Team A illegal beim Snap. Nachdem der Ball dead ist, foulst Team B. **Regelung:** Team B wird offensichtlich die Strafe für Team A's Foul ablehnen. Team B wird beim Kickoff oder vom Succeeding Spot in Extraperioden bestraft.

Fouls nach einem Try und vor dem anschließenden Kickoff:

A.R. 10.2.5.XIV Eines der Teams foulst. **Regelung:** Führe die Strafe beim Kickoff durch, es sei denn, der Try ist der letzte Down in einem Spiel.

A.R. 10.2.5.XV Beide Teams foulten bevor eines der beiden Fouls vervollständigt ist. **Regelung:** Die Fouls gleichen sich aus.

A.R. 10.2.5.XVI Die Strafe für ein Team B-Foul nach einem erfolgreichen Try wird angenommen und soll beim Free Kick geahndet werden, dann:

1. foulst Team A nach dem Try. **Regelung:** Führe die Strafen in der Reihenfolge ihres Geschehens beim Kickoff oder dem Succeeding Spot in Extraperioden durch.

2. foulst Team B nach dem Try. **Regelung:** Führe die Strafen für beide Team B-Fouls in der Reihenfolge ihres Geschehens beim Kickoff oder dem Succeeding Spot in Extraperioden durch.

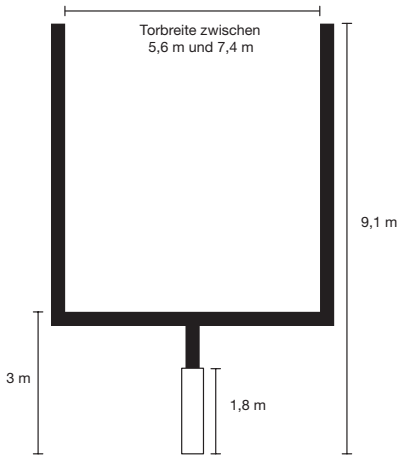
3. foulten Team A und Team B bevor eines der beiden Fouls vervollständigt ist. **Regelung:** Diese Fouls gleichen sich aus. Team B wird für sein ursprüngliches Foul beim Kickoff oder dem Succeeding Spot in Extraperioden bestraft.

Teil IV

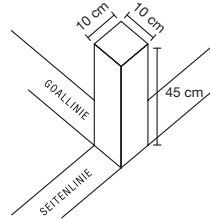
Anhang

Anhang A

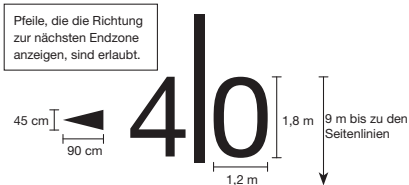
Platz-Details und -Diagramm



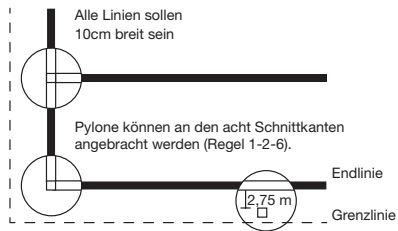
Detailausschnitt der Pylone
(Siehe Regel 1-2-6)

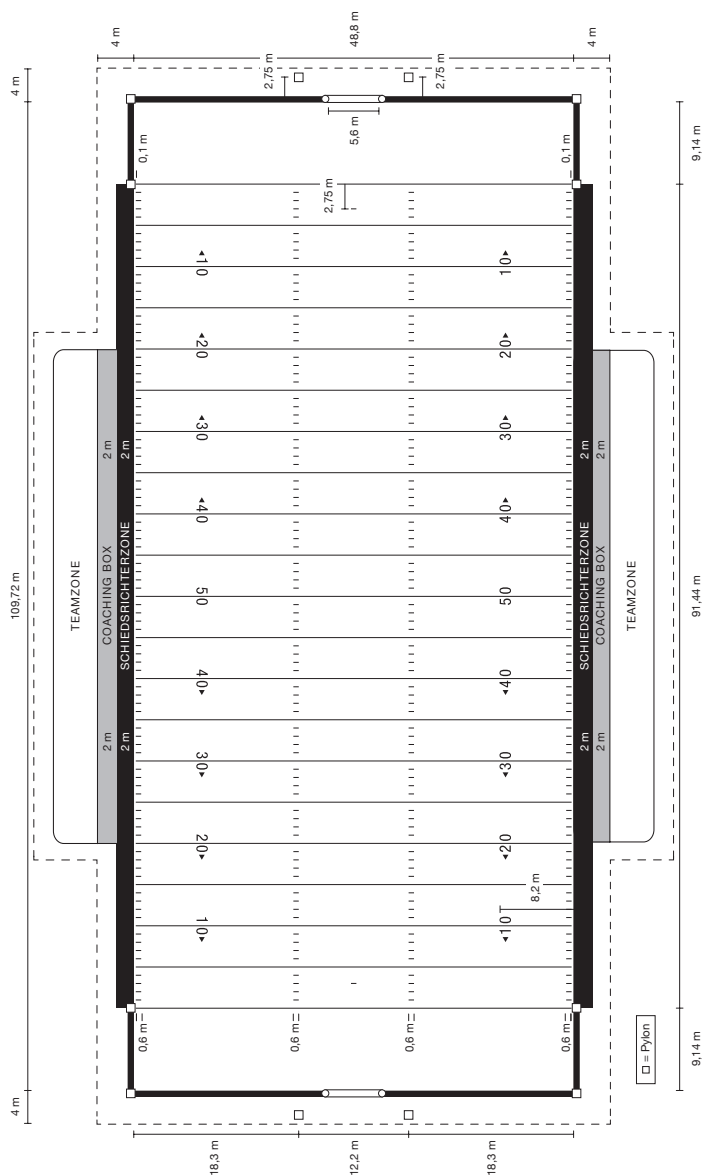


Metermarkierungen
(Siehe Regel 1-2-1-i, -j und -l)



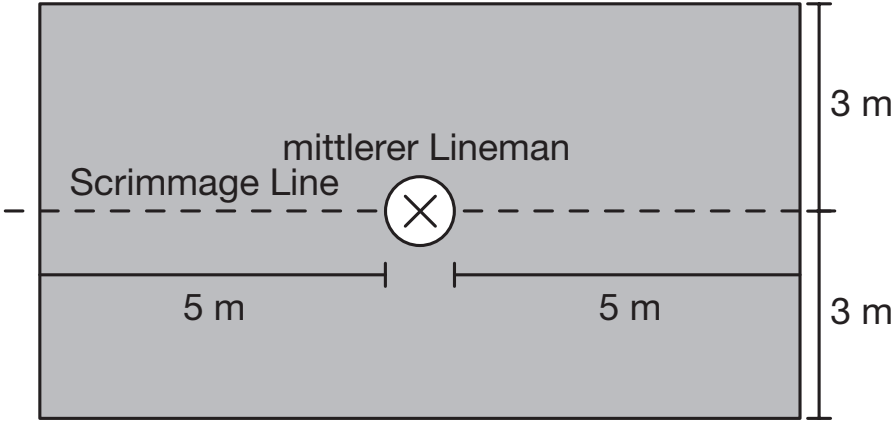
Detailausschnitt der Endzonen



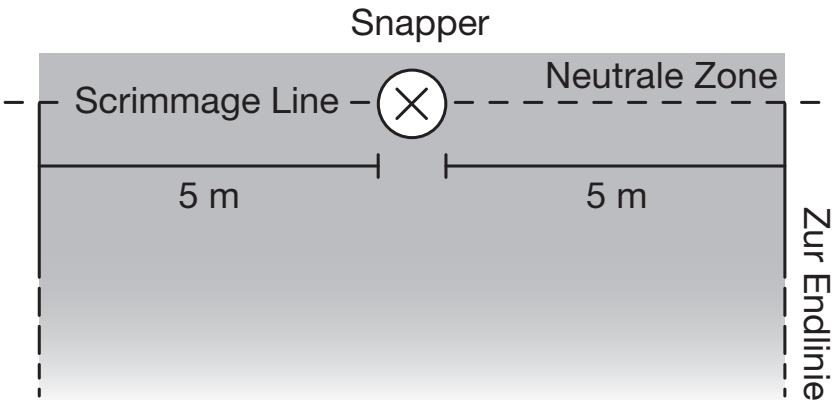


Platz-Diagramm (Alle Maße beziehen sich auf ein Feld von 360 Feet (109,7 m) Länge und 160 Feet (48,8 m) Breite und müssen bei Bedarf der Örtlichkeit angepasst werden.)

Blockzone



Tackle Box



Anhang B

Ausrüstung: zusätzliche Details

Details bezüglich illegaler Ausrüstung

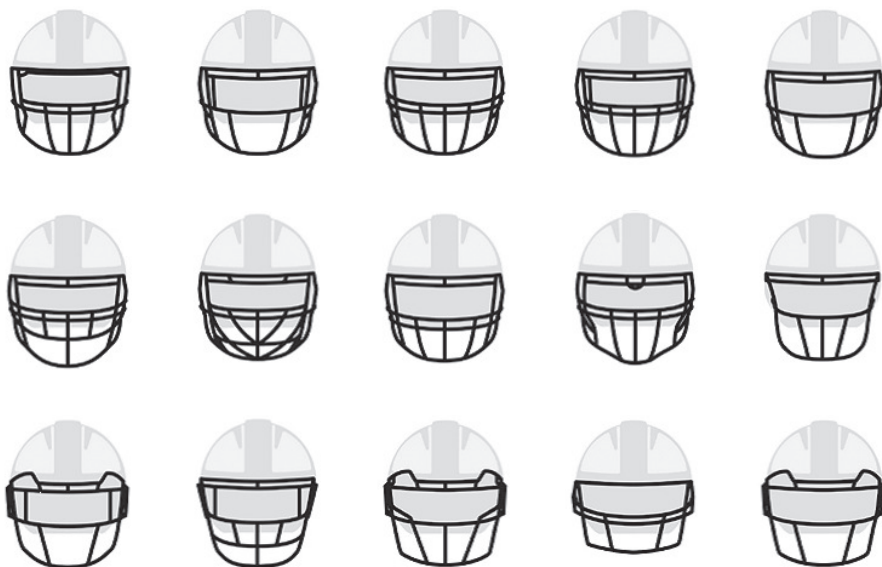
1. Harte oder unnachgiebige Stoffe sind verboten. Sofern sie gepolstert sind, werden sie nur erlaubt, um eine Verletzung zu schützen.
2. Hand- und Armschoner (gepolsterte Gipsverbände oder Schienen) sind nur erlaubt, um einen Bruch oder eine Verrenkung zu schützen.
3. Oberschenkelschützer dürfen nicht aus harten Material bestehen, es sei denn, alle Oberflächen sind rundherum mit Schaumstoff oder anderen stoßdämpfenden Materialien bedeckt sein, wobei die Polsterung wenigstens 1 cm dick sein soll. Alternatives Material kann benutzt werden, wenn es die gleichen schützenden Eigenschaften aufweist.
4. Schienbeinschützer müssen umfassend mit Schaumstoff oder anderen stoßdämpfenden Materialien bedeckt sein, wobei die Polsterung wenigstens 1 cm dick sein soll. Alternatives Material kann benutzt werden, wenn es die gleiche Dicke mit den gleichen schützenden Eigenschaften aufweist.
5. Therapeutische oder vorbeugende Kniestützen müssen unter der Hose getragen werden und komplett gegen einen direkten Kontakt mit einem Gegner gesichert sein.
6. Hervorstehende Metallteile oder andere harte Gegenstände an der Ausrüstung oder der Kleidung eines Spielers sind verboten.
7. Schuhstollen (Regel 9.2.2.d) müssen der nachfolgenden Beschreibung entsprechen. Sie dürfen:
 - a) nicht länger als 13 mm sein (gemessen von der Spitze des Stollens bis zur Schuhsohle);
 - b) nicht aus einem splitternden oder zerbrechlichem Material bestehen;
 - c) keine scharfe Kanten haben;
 - d) nicht aus einem metallischen Material bestehen;
 - e) nicht abnehmbar sein.
8. Helmgitter mit nur einer Querstrebe (Single Bar) sind verboten. Alle Helm-
gitter, ausgenommen solche aus nichtbrechbarem Material, mit abgerundeten Kanten, mit elastischem Material überzogen, welches geeignet ist, Brüche, Splitter oder sonstige scharfen Kanten zu überdecken, wenn diese andere Spieler verletzen könnten, sind verboten.
9. Die Schulterklappe der Schulterschützer darf keine umlaufende scharfe Kante aufweisen. Sie darf im Radius nicht größer sein als die Hälfte der

Dicke des Gesamtmaterials.

10. Es darf kein Ausrüstungsteil getragen werden, durch das andere Spieler gefährdet werden könnten. Prothesen sind erlaubt unter folgenden Voraussetzungen:
- a) Ein künstliches Körperteil darf dem Träger keinen Vorteil gegenüber anderen Spielern geben.
 - b) Wenn nötig, muss das Körperteil so gepolstert werden, dass von einem natürlichen Körperteil ausgegangen werden kann.

Helmgitter

Beispiele für zulässige Helmgitter



Beispiele für nicht zulässige Helmgitter



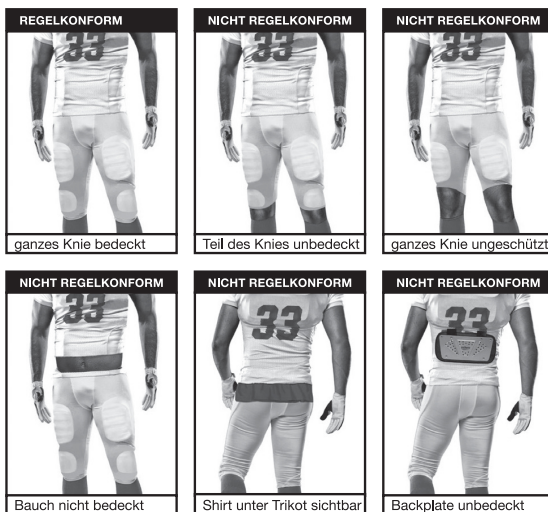
Zu den Charakteristiken der nicht zulässigen Gesichtsgitter zählen:

- mehr Streben
- weniger Raum zwischen den Streben
- eine größere Fläche

Das Helmgitter muss sich im Zustand seiner ursprünglichen Herstellung befinden und darf nicht umgebaut oder in sonstiger Art und Weise manipuliert worden sein.

Hinweis: Das größere Gewicht der übermäßig verbauten und damit nicht zulässigen Gesichtsgitter beeinträchtigt die Struktur der Helme und kann zur Ermüdung der Halsmuskulatur führen, was wiederum zur Folge haben kann, dass der Kopf häufiger gesenkt gehalten wird. Gerade beim Tackle können fatale Folgen nicht ausgeschlossen werden.

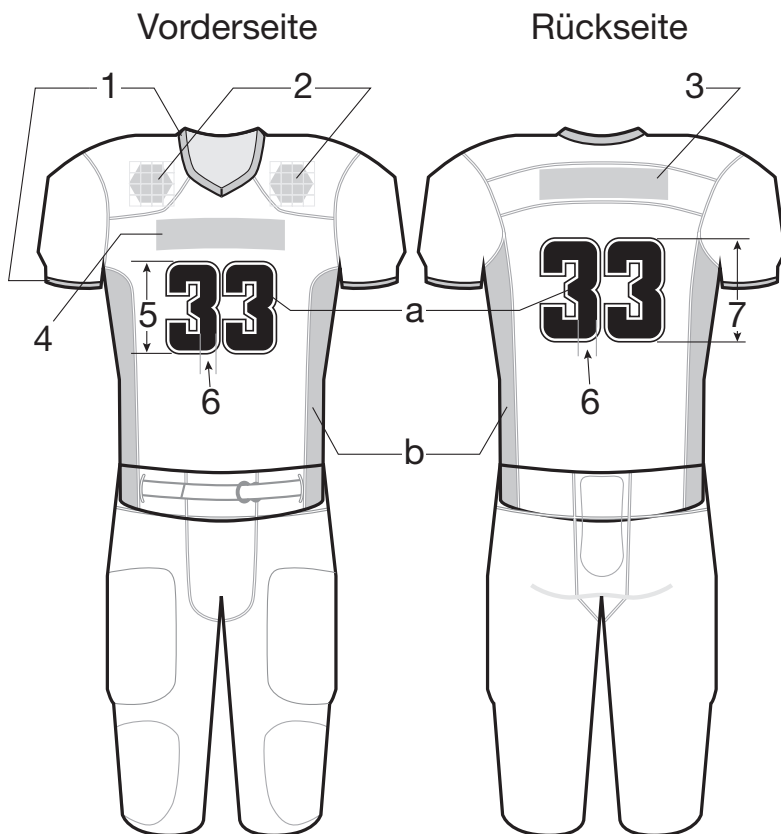
Regeln zur Ausrüstung



Zusätzliche Hinweise für das Design eines Trikots

Hinweis: Die Regeln bezüglich Nummern sind wichtig, damit die Nummern für bestimmte Gruppen (Coaches, Spieler, Medien, Fans etc.) deutlich sichtbar sind. Daher müssen Nummern so beschaffen sein, dass sie von einer Press Box aus, auch unter unbestimmten Wetter- oder Lichtverhältnissen, deutlich erkennbar sind.

- Zu 1: farblich abweichende Ränder sind erlaubt, sollten nicht breiter als 2,5 cm sein.
- Zu 2: Platz für Werbung, darf nicht größer sein als 10 x 10 cm
- Zu 3: Spielernamen
- Zu 4: Platz für Werbung, muss sich deutlich von Nummer abheben.
- Zu 5: Mindestens 20 cm hoch
- Zu 6: Ungefähr 4 cm breit
- Zu 7: Mindestens 25 cm hoch
- Zu a: Nummern von 0 bis 99; „0“ darf nicht voranstehen; Striche oder sonstige Markierungen zwischen den Nummern sind verboten; muss sich farblich deutlich vom Trikot abheben.
- Zu b: seitliche Streifen, die vom Unterarm bis zum Hosenrand reichen sind erlaubt, solange sie nicht breiter als 10 cm sind.



Anhang C

Änderungen gegenüber den NCAA-Regeln

Nachfolgend sind die Regeln aufgeführt, bei denen Unterschiede zwischen den NCAA-Regeln und dem deutschen Regelwerk bestehen. Einige dieser Regeln wurden im deutschen Regelwerk geändert, um den Bestimmungen der BSO Deutschland Rechnung zu tragen.

1.1.1.c und .d	3.2.2.h	9.2.2.f
1.1.4.b	3.2.3.c	9.2.6.b und .c
1.1.7	3.2.4.c.11 und .12	9.5
1.1.8	3.2.4.e	9.6.1 und .2
1.2.1	3.3.2.e.1	11.1
1.2.4	3.3.3.c und .d	11.2
1.2.5.a	3.3.3.e	Regel 12
1.2.7.f	3.3.5.a.3 und .4	A.R. 1.4.7.III und .V
1.2.9.a Ausn.	3.3.6	A.R. 2.27.12.I und .II
1.3.1	3.3.7.d	A.R. 3.2.2.I
1.4.4.a.2	3.3.9.d	A.R. 3.3.2.V
1.4.5	3.4.2.b.2	A.R. 3.3.3.I
1.4.6	3.5.3	A.R. 6.1.2
1.4.7	3.5.3.d	A.R. 6.1.10.I bis .V
1.4.8.a	6.3.10.d	A.R. 6.1.12.I
1.4.11	7.1.5.a.1	A.R. 6.5.1.IV
2.12.8	8.1.2	A.R. 7.3.12.I
2.16.4.a und .d	8.3.2.a	A.R. 9.1.4.VII bis X
2.27.6.c	9.1.3 u. 9.1.4 Strafe	Anhang A
2.27.12 und .13	9.16.1 Strafe	Anhang B
2.31.2	9.2.1.a	Anhang C
3.1.1	9.2.2.d	Anhang D
3.1.3	9.2.2.e	
3.2.1	9.2.2.e Strafe	