



Offizielle Spielregeln des AFVD für Flagfootball

für die Saison 2000

2000
Flagfootball

American Football Verband Deutschland e. V. .



**Inhaltsverzeichnis:**

A - Spielregeln für Flagfootball.....	4
1. Grundlage.....	4
2. Größe des Spielfelds.....	4
3. Mannschaftsgröße/Anzahl der inneren Spieler.....	4
4. Spielzeit.....	4
5. Ausrüstung	5/6
6. Neutrale Zone	6
7. Kicken.....	6
8. Punkte nach einem Touchdown	7
9. Blocken.....	7
10. Spinning	7/8
11. Ende eines Spielzuges.....	8
12. Fumbles und andere freie Bälle.....	8
13. Strafen.....	8/9
B - Spielregeln für Flagfootball in der Halle.....	10
1. Grundlage.....	10
2. Das Spielfeld	10/11
3. Mannschaftsgröße/Anzahl der inneren Spieler	11
4. Spielzeit	11
5. Ausrüstung	12
6. Neutrale Zone	12
7. Kicken.....	13
8. Punkte nach einem Touchdown.....	13



9. Blocken	13/14
10. Spinning	14
11. Ende eines Spielzuges.....	14
12. Fumbles und andere freie Bälle	14
13. Downs.	14/15
14. Strafen.....	15
C – Turnierordnung für die Deutsche Meisterschaft im Erwachsenen Flagfootball.....	16
D – Turnierordnung für die Deutsche Meisterschaft im Jugend Flagfootball	17
E – Turnierordnung für die Deutschen Hallen Flagfootball Masters für Erwachsene	18
F – Bekanntmachung.....	19



A - Spielregeln für Flagfootball

1. Grundlage

1.1. Grundlage für die Spielregeln für Flagfootball sind die jeweils aktuellen deutschen Regeln (American Football - Regeln und Interpretationen) und die entsprechenden Bestimmungen der jeweils gültigen BSO. Abweichungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert. Die Regelhinweise beziehen sich auf die deutschen Regeln.

2. Größe des Spielfelds

- 2.1. Siehe Regeln 1-2 ff.
- 2.2. Für Jugendspieler kann der Platz auf 80 x 50 Yards verkleinert werden. Dabei muß die 10 Yards Distanz für die Meterkette beibehalten werden.

3. Mannschaftsgröße/Anzahl der inneren Linienspieler

3.1. 9-Spieler-Teams

Gespielt wird mit 9 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 5 Spieler an der Offense-Scrimmage-Linie stehen. Es gibt 3 innere Linienspieler (Center und die beiden Spieler unmittelbar links und rechts neben dem Center). Die 3 inneren Linienspieler sind nicht berechtigt Vorwärtspässe zu berühren. Es gibt keine "Tackle-Eligible-Reglung". Die inneren Linienspieler müssen Trikots mit den Nummern von 50 - 79 tragen.

3.2. 7-Spieler-Teams

Gespielt wird mit 7 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 4 Spieler an der Offense-Scrimmage-Line stehen. Es gibt 2 innere Linienspieler (Center und ein Spieler unmittelbar links oder rechts neben dem Center). Die Linienspieler an beiden Enden der Offense-Line sind berechtigt Vorwärtspässe zu berühren (Eligible Receivers). Die inneren Linienspieler müssen Trikots mit den Nummern von 50 - 79 tragen.

3.3. 5-Spieler-Teams

Gespielt wird mit 5 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 3 Spieler ander Offense-Scrimmage-Line stehen. Es gibt den Center und zwei legale Receiver auf der Offense-Line, die nicht zusammen auf einer Seite stehen dürfen. Der Center darf keinen Vorwärtspass berühren und muß ein Trikot mit einer Nummer zwischen 50 und 79 tragen.

4. Spielzeit

- 4.1. Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten bei Jugendspielen.
- 4.2. Die Spielzeit beträgt 4 x 12 Minuten bei Erwachsenenspielen.
- 4.3. Die Spieluhr wird genauso behandelt wie in Tacklereich.
- 4.4. Bei Turnieren bzw. Freundschaftsspielen kann die Spielzeit individuell vereinbart werden.



5. Ausrüstung

5.1. Flaggen

- a) Es wird mit "Plopp-Flaggen" gespielt.
- b) Jeder Spieler muß einen Gürtel mit 2 Flaggen (5 cm breit und 35 cm lang), die an den Seiten (in Höhe der Gürteleinie) getragen werden müssen.
- c) Alle Flaggen, die von einer Mannschaft getragen werden, müssen die gleiche Farbe haben.
- d) Die Flaggen einer Mannschaft müssen sich farblich von den Flaggen der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Gastmannschaft hat Vorteilsrecht.
- e) Die Flaggen müssen sich farblich von den Hosen unterscheiden.
- f) Gelbe Flaggen sind zu vermeiden. (Um Verwechslungen mit den Flaggen der Schiedsrichter zu vermeiden)
- g) Jeder Spieler ist für den Zustand seiner Flaggen verantwortlich, d.h. das Verbindungsstück muß in einem möglichst sauberem und trockenen Zustand gehalten werden und darf nicht manipuliert worden sein.
- h) Der Headcoach kann von den Schiedsrichter jederzeit verlangen, die Flaggen des gegnerischen Teams zu überprüfen. Es gelten die Bestimmungen der Regel 3-3-4d (Headcoaches Conference).
- i) Die Flagge darf nur aus dem Spielgeschehen heraus abgezogen werden. Ein Hechtsprung zur Flagge ist verboten.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul).
- j) Die Verbindungsstücke der Ploppflaggen müssen vom Körper weg zeigen.

5.2. Ball

- a) Es wird mit einem Lederball gespielt. Mit dem Einverständnis beider Mannschaften kann auch mit einem Gummiball gespielt werden. Die Offense wählt den Ball.
- b) In der Jugend wird mit einem "Youth-Size-Ball" od. einem kleineren Ball gespielt. Bei Kindern bis 10 Jahren mit einem "Peewee Size-Ball".
- c) Erwachsene spielen mit einem AFVD Lederball.

5.3. Hosen

Vorgeschriften sind enganliegende Hosen. Gepolsterte Footballhosen sind erlaubt.

5.4. Trikots

Die Trikots:

- a) müssen in die Hosen gesteckt werden,
- b) dürfen die Flaggengürtel nicht verdecken,
- d) müssen vorne und hinten mit Nummern versehen sein. Diese sollten bezüglich der Spielerpositionen die gleiche Bedeutung wie im Tacklebereich haben.

5.5. Mundschutz

Alle Spieler müssen einen farbigen Mundschutz tragen.

5.6. Schuhwerk

- a) Es wird in Sportschuhen mit Sohlen aus weichem Gummi oder synthetischem Material gespielt.
- b) Football- und Fußballschuhe sowie andere Schuhe mit Gummistollen sind erlaubt.
- c) Metallstollen, sowie Schraubstollen sind nicht erlaubt.

5.7. Torpfosten

Goal-Post, falls vorhanden, bzw. Fußballtorpfosten müssen gepolstert werden.

5.8. Andere Ausrüstung

- a) Polster oberhalb der Gürteleinie sind nicht erlaubt (Ausnahmen: Bandagen/Verbände, Handgelenk- und Ellenbogenschoner aus weichem Material).
- b) Spieler, deren Verletzungen mit Gips geschützt sind, sind nicht spielberechtigt (keine Ausnahme).
- c) für die Handschuhe gelten die Bestimmungen der Regel 1-4-5m.
- d) Mützen, Schweißbänder aus weichem Material sind erlaubt.



-
- e) Baseball-Mützen und andere Mützen mit Schirmen oder anderen harten Teilen sind verboten.

6. Neutrale Zone

Die neutrale Zone entspricht der neutralen Zone im Tackle-Football. Es ist jedoch verboten, an der Scrimmage Line in den Drei- bzw. Vier-Punkt-Stand zu gehen, mit Ausnahme des Centers.

7. Kicken

- 7.1. Der Free Kick wird von der 35-Yard-Linie (bei kleinem Spielfeld von der 25-Yard-Linie mit nur dem Kicker und drei Receiving Teamspieler auf dem Feld durchgeführt. Der Kick darf nicht zurückgetragen werden. Das Receiving Team übernimmt das Angriffsrecht an der Stelle wo der Ball gefangen oder gesichert wird. Wird der Ball aus der Luft gefangen, so erhält das Receiving Team 5 Yard Raumgewinn vom Punkt an dem der Ball gefangen wurde.
Lieg die erste Ballberührung hinter dem Ende des Kick, wird der Ball an den Punkt der ersten Berührung zurückgelegt. Liegt die erste Ballberührung vor dem Ende des Kick, erhält das Receiving Team den Ball am Punkt des Fanges, bzw. dem Punkt des Recovery.
Das absichtliche Wegschlagen des Balles ist nicht erlaubt.
Die Touchback-Regelung gilt wie bei Tackle-Football.

7.2. Punt/Vierter Down

Der Punt wird mit nur dem Longsnapper, dem Kicker und drei Receiving Teamspieler von der LOS durchgeführt. Der Abstand zwischen Longsnapper und Punter muß mindestens 5 Yard betragen. Der Kick darf nicht zurückgetragen werden. Das Receiving Team übernimmt das Angriffsrecht an der Stelle wo der Ball gefangen oder gesichert wird. Wird der Ball aus der Luft gefangen, so erhält das Receiving Team 5 Yard Raumgewinn. Liegt die erste Ballberührung hinter dem Ende des Kick, wird der Ball an den Punkt der ersten Berührung zurückgelegt. Liegt die erste Ballberührung vor dem Ende des Kick, erhält das Receiving Team den Ball am Punkt des Fanges, bzw. dem Punkt des Recovery. Das absichtliche Wegschlagen des gekickten Balles ist nicht erlaubt.
Die Touchback-Regelung gilt wie bei Tackle-Football. Fällt der Snap zu Boden, bevor der Punter in Ballbesitz ist, wird der Ball dead und es ist abzupfeifen. Das Receiving Team übernimmt den Ball an diesem Spot.

7.3. Fieldgoal

- a) Falls Footballtorpfosten (ersatzweise Fußballtore ohne Netz) vorhanden sind, können Fieldgoal-Versuche mit nur dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld durchgeführt werden. Der Abstand zwischen Longsnapper und Holder muß mindestens 5 Yard betragen.
- b) Wird der Versuch nicht ordnungsgemäß durchgeführt, z. B. fängt der Holder der Ball nicht aus der Luft oder lässt er ihn fallen, ist der Fieldgoal-Versuch ungültig und die Schiedsrichter müssen abpfiffen.
- c) Wird auf einem verkleinerten Spielfeld gespielt, wird für den Versuch der Ball entsprechend näher an den Torpfosten verlegt, z. B. um 10 Yard näher bei einem auf 80 Yard verkürzten Spielfeld. Nach einem erfolglosen oder ungültigen Fieldgoal-Versuch übernimmt das Receiving Team den Ball am Previous Spot. Liegt dieser innerhalb der 20-Yardlinie, wird der Ball zur 20-Yardlinie verbracht.

7.4. Nach einem Safety

Der Free Kick wird von der 25-Yardlinie mit nur dem Kicker und drei Receiving Teamspieler auf dem Feld durchgeführt. Der Kick darf nicht zurückgetragen werden. Das Receiving Team übernimmt das Angriffsrecht an der Stelle wo der Ball gefangen oder gesichert wird. Liegt die erste Ballberührung hinter dem Ende des Kick, wird der Ball an den Punkt der ersten Berührung zurückgelegt. Liegt die erste Ballberührung vor dem Ende des Kick, erhält das Receiving Team den Ball am Punkt des Fanges, bzw. dem Punkt des Recovery. Die Touchback-Regelung gilt wie bei Tackle-Football.



8. Punkte nach einem Touchdown

- 8.1. Nach einem Touchdown, muß dem Referee vor der Ballfreigabe mitgeteilt werden, ob der Try als 1-Punktversuch durch Lauf/Pass oder Kick oder als 2-Punktversuch durch Lauf/Pass durchgeführt werden soll. Wird versäumt dem Schiedsrichter die Art des Try mitzuteilen, muß ein 1-Punktversuch durch Lauf/Pass durchgeführt werden, Nach der Ballfreigabe kann die Art des Try nicht geändert werden.
- 8.2. Ein 1-Punkt-Try durch Lauf/Pass wird von der 3-Yardlinie durchgeführt.
- 8.3. Ein 1-Punkt-Try durch einen Kick wird nur mit dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld von der 3-Yard Linie durchgeführt. Punkt 7.3.b) gilt entsprechend. Der Abstand zwischen Longsnapper und Holder muß mindestens 5 Yard betragen.
- 8.4. Ein 2-Punkte-Try durch Lauf/Pass wird von der 6-Yardlinie durchgeführt.
- 8.5. Wird ein Try durch einen Kick mit einem Longsnap über mindestens 5 Yard von der 25-Yard-Line durchgeführt und ist erfolgreich, so zählt dies 2 Punkte.

9. Blocken

- 9.1. Es darf nur mit offenen Händen innerhalb des Körperrahmens (Regel 2-3-5) und innerhalb der Blocking Zone (4 Yard nach rechts und links sowie 2 Yard nach vorne und hinten von der Centerposition/Snapperposition aus) geblockt werden.
Illegalle Blocks sind Kontakte:
 - a) mit dem Körper, Schulter, Ellbogen, Armen, Fäusten oder anderen Körperteilen, außer offenen Händen,
 - b) unterhalb der Gürtellinie oder oberhalb der Schultern,
 - c) mit steifen Armen (die Ellbogen dürfen im Augenblick der Blockaufnahme nicht durchgedrückt sein, sondern sie sind abzuwinkeln),
 - d) in den Rücken.
 - e) die von Spielern durchgeführt werden, die sich vor dem Snap außerhalb der Blocking Zone befanden,
 - f) die als Vorblocker mit Körperkontakt durchgeführt werden um einen Verteidigungsspieler mit Körperkontakt daran zu hindern den Ballträger zu erreichen.
- 9.2. Bei den Erwachsenen entfällt die unter 9.1. beschriebene Blocking Zone.
- 9.3. Im Schulsport ist jedes aktive Blocken verboten. Der Verteidiger wie auch der Angreifer darf seine Hände nicht dazu benutzen um an Gegenspieler vorbeizukommen oder diese aufzuhalten.

10. Spinning (Herausdrehen)/Illegaler Raum- bzw. Punktgewinn

- a) Spinning (Herausdrehen) ist für alle Spieler verboten. Spinning wird als Drehen um die eigene Körperachse um 360 Grad definiert.
- b) Der Ballträger darf nicht springen um Raumgewinn oder Punkte zu erzielen.

11. Ende eines Spielzuges

Ein Spielzug ist beendet, wenn der Ball dead wird und ein Schiedsrichter abpfeift (auch irrtümlich).

Der Ball wird dead, wenn:

- a) eine Flagge aus dem Gürtel des Ballträgers gezogen wird;
- b) der Ballträger eine Flagge verliert;
- c) der Ballträger im Aus ist;
- d) ein Spieler, der nicht korrekt ausgerüstet ist, den Ball berührt;
- e) der Ball ins Aus geht;



- f) der Ball den Boden berührt (Ausnahmen: ein Ball, der für einen Fieldgoalversuch auf dem Boden gehalten wird);
- g) Punkte erzielt werden.

12. Fumbles und andere freie Bälle

- 12.1. Der Ball wird dead, wenn ein Fumble oder ein Rückpass den Boden berührt. Die Schiedsrichter müssen sofort abpfiffen.
 - a) Ein Fumble oder Rückpass kann nach der Bodenberührung von keinem Spieler recovert werden.
 - b) Berührt der Ball, in Spielrichtung gesehen, den Boden vor dem Punkt des Ballverlustes, wird er zu diesem Punkt zurückgebracht und gehört dort dem fumblenden, bzw. werfenden Team. Es kann kein Raumgewinn durch das Recovern eines Fumble erzielt werden.
 - c) Berührt der Ball, in Spielrichtung gesehen, den Boden hinter dem Punkt des Ballverlustes, gehört er fumblenden, bzw. werfenden Team am Punkt der Bodenberührung oder an der Stelle, an der er ins Aus geht.
- 12.2. Nach einem Fumble oder Rückpass, der den Boden berührt hat, wird der nächste Spielzug an der Yardlinie fortgesetzt, an welcher der Ball dead wurde (Ausnahme: 12.1 b).

13. Strafen

Es gelten die gleichen Strafen wie beim Tackle-Football. Zusätzlich gelten die folgenden Flagfootballspezifischen Strafen. Die Schiedsrichtersignale (S) beziehen sich auf die Football Schiedsrichtersignale von 1 – 47.

- a) Tragen von Kleidungsstücken oder Ausrüstung, welche die Flaggen und/oder die Verbindungsstücke vollständig oder teilweise verdeckt.
Strafe: 5 Yard vom Previous Spot (illegale Ausrüstung). (S23)
- b) Drei- bzw. Vier-Punktstand an der Line of Scrimmage.
Strafe: Dead Ball Foul (vor dem Snap abpfiffen) 5 Yard vom Previous Spot (illegale Formation). (S19)
- c) Versäumnis eines Spielers, der die Flagge des Ballträgers gezogen hat, sofort anzuhalten und die Flagge über den Kopf zu halten.
Strafe: 5 Yard vom Punkt des Fouls (illegales Verhalten). (S19)
- d) Absichtliches Wegwerfen oder Fallenlassen einer abgezogenen Flagge oder Versäumnis, die Flagge dem Spieler, dem sie abgezogen wurde oder dem Schiedsrichter ordnungsgemäß in einer sportlichen Weise zu übergeben.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten). (S27)
- e) Absichtliches Ziehen der Flagge eines Spielers, der nicht Ballträger ist.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten). (S27)
- f) Tragen einer Flagge, deren Verbindungsstück absichtlich verunreinigt wurde, um das Abziehen zu erschweren.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten) und automatische Disqualifikation des betreffenden Spielers. (S27) + (S47)
- g) Unerlaubter Gebrauch der Hände/Arme durch den Ballträgers.
Strafe: 15 Yard vom Punkt des Fouls (persönliches Foul). (S38)
- h) Schützen der Flaggen.
Strafe: 15 Yard vom Punkt des Fouls (persönliches Foul). (S38)
- i) Absichtliches Laufen bzw. Springen auf oder in einen anderen Spieler hinein (Charging).
Strafe: 15 Yard (persönliches Foul) und Disqualifikation des betreffenden Spielers bei schweren bzw. wiederholtem Verstößen. (S38) + (S47)
- j) Unerlaubtes Blocken.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)
- k) Absichtlicher Körperangriff auf den Ballträgers.
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)



- l) Aufhalten des Ballträgers durch Berührung mit einer oder beiden Händen, um einem Mitspieler den Zugang zu den Flaggen zu erleichtern.
Strafe: 10 Yard (illegales Benutzen der Hände durch die Defense) und automatischer First Down. (S42)
- m) Nichteinhaltung der Mindestdistanz bei einem Longsnap.
Strafe: 5 Yard vom Previous Spot. (illegales Verhalten) (S19)
- n) Absichtliches Wegschlagen eines Kicks.
Strafe: 10 Yard vom Basic Spot. (illegales Wegschlagen) (S31)
- o) Spinning des Ballträgers.
Strafe: 15 Yard vom Spot des Fouls. (Unsportliches Verhalten) (S27)
- p) Spinning anderer Spielteilnehmer.
Strafe: 10 Yard vom Basic Spot. (Unsportliches Verhalten) (S27)
- q) Hechtsprung zur Flagge
Strafe: 15 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)



B - Spielregeln für Flagfootball in der Halle

1. Grundlage

Grundlage für die Spielregeln für Flagfootball sind die jeweils aktuellen deutschen Regeln (American Football - Regeln und Interpretationen), Abschnitt A der Spielregeln für Flagfootball und die entsprechenden Bestimmungen der jeweils gültigen BSO. Abweichungen dazu werden in den nachfolgenden Punkten definiert. Die Regelhinweise beziehen sich auf die deutschen Regeln.

2. Das Spielfeld

2.1. Gespielt wird in Hallen mit einem für Sportveranstaltungen geeigneten Hallenboden.

2.2. Größe des Spielfeldes

Das Spielfeld soll eine Mindestgröße von 40 m in der Länge haben, das in gleiche Spielfeldzonen inclusive der Endzonen, von 8m Länge (Länge einer Spielfeldzone) zu unterteilen ist. Die Breite soll die halbe Distanz der Spielfeldlänge, mindestens aber 20 m, betragen. Andere Maße, z. B verkürzte Endzonen, sind im Vorfeld durch die zuständige Stelle für die Veranstaltung zu genehmigen.

2.3. Sicherheitszonen

Aus Sicherheitsgründen sind an jeder Spielfeldseite ausreichende Auslaufzonen von mindestens 5 m Breite freizuhalten. Gegebenenfalls sind die Abmessungen des Spielfeldes zu reduzieren.

In unvermeidlichen Fällen kann nach Zustimmung der zuständigen Stelle für die Veranstaltung eine geringere Auslaufzone akzeptiert werden, sofern alle Seitenwände/Banden ausreichend gepolster sind.

2.4. Spielfeldlinien

Die Spielfeldlinien sind in einer deutlichen Farbe fest anzubringen. Die Außenlinien sollen die doppelte Breite der übrigen Linien haben.

2.5. Yardmarkierungen

Die Yardmarkierungen tragen die Bezeichnungen:

Endlinie, Goallinie, 10,20,30,40 und 50 (je nach Anzahl der Zonen) Diese sind von der Endlinie aus in aufsteigender Reihenfolge bis zur Mitte des Spielfeldes anzubringen. Bei einer ungeraden Anzahl der Zonen entfällt die Mittellinie

2.6. Meterkette

Die Länge der Meterkette beträgt die Länge der Spielfeldzone

2.7. Teamzone

Die Teamzonen erstrecken sich jeweils 15 m von der Mitte des Spielfeldes in Richtung der Endzonen. Sind Teamzonen nur an einen Spielfeldseite möglich, so müssen diese durch eine Distanz von 4 m getrennt sein, in diesem Fall dürfen sich die >Teamzonen max. bis zu der Goallinie erstrecken.

In der Teamzone dürfen sich keine sperrigen Gegenstände, die Verletzungen verursachen könnten, befinden. Hierunter fallen insbesondere Glaswaren, harte Behälter, Tische Bänke, Kick.-Netze, Kameragestelle u. ä.

2.8. Ketten-Crew

Für die Kettencrew ist an der Spielfeldseite eine Arbeitszone von 1 m einzuzeichnen. Dies kann dann entfallen, sofern sich beide Teamzonen auf der gleichen Spielfeldseite befinden. Die Kette und der Versuchsanzeiger müssen in diesem Fall auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite aufgebaut werden.

2.9. Polsterungen

Eventuelle Polsterungen der Wände in der Nähe der End- oder Teamzonen muß so erfolgen, daß Verletzungen der Teilnehmer ausgeschlossen werden. Alle hervorstehenden Bestandteile der Halle, die fest angebracht sind, müssen, sofern eine Verletzungsgefahr gegeben ist, ausreichend gepolstert sein



2.10. Zulässigkeit des Spielfeldes

Über die Zulässigkeit des Spielfeldes entscheidet der Referee in Abstimmung mit dem Veranstalter

2.11. Torpfosten

- 2.11.1 U-förmige Tore sind an der Decke bzw. an den Wänden anzubringen. Sie sollen 5 m breit, die Querlatte min 2,5 m lang sein. Die Querstrebe hängt 3 m über dem Hallenboden. Andere Lösungen sind von der zuständigen Stelle zu genehmigen.
- 2.11.2 Es kann auf Torpfosten verzichtet werden.

3. Mannschaftsgröße/Anzahl der inneren Linienspieler

3.1 9-Spieler-Teams Änderungen wie bei Feld

Gespielt wird mit 9 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 5 Spieler an der Offense-Line stehen. Es gibt 3 innere Linienspieler (Center und die beiden Spieler unmittelbar links und rechts neben dem Center). Die 3 inneren Linienspieler sind nicht berechtigt Vorwärtspässe zu berühren. Es gibt keine "Tackle-Eligible-Reglung". Die inneren Linienspieler müssen Trikots mit den Nummern von 50 - 79 tragen.

3.2 7-Spieler-Teams

Gespielt wird mit 7 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 4 Spieler an der Offense-Line stehen. Es gibt 2 innere Linienspieler (Center und ein Spieler unmittelbar links oder rechts neben dem Center). Die Linienspieler an beiden Enden der Offense-Line sind berechtigt Vorwärtspässe zu berühren (Eligible Receivers). Die inneren Linienspieler müssen Trikots mit den Nummern von 50 - 79 tragen.

3.3 5-Spieler-Teams

Gespielt wird mit 5 Spielern pro Mannschaft auf dem Feld. Es müssen mindestens 3 Spieler an der Offense-Line stehen. Es gibt den Center und zwei legale Receiver auf der Offense-Line, die nicht zusammen auf einer Seite stehen dürfen. Der Center darf keinen Vorwärtspass berühren und muß ein Trikot mit einer Nummer zwischen 50 und 79 tragen.

4. Spielzeit

4.1. Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten. Die Zeit wird nur in den nachfolgenden Fällen angehalten:

- a) Timeout (pro Mannschaft 3 Timeouts pro Halbzeit),
- b) Strafen,
- c) Verletzungen,
- d) Ballträger im „Aus“,
- e) Punkterzielung und Extrapunktversuch,
- f) Timeout eines Schiedsrichters.

4.2. Wenn die Uhr angehalten wurde, startet sie immer mit Freigabe des Balles.

4.3. Für das „Ins-Spiel-bringen“ des Balles gilt Regel 3-4-2 entsprechend.

4.4. Die Halbzeitpause beträgt 10 Minuten.

4.5. Bei Turnieren bzw. Freundschaftsspielen kann die Spielzeit individuell vereinbart werden.



5. Ausrüstung

5.1. Flaggen

- a) Es wird mit "Plopp-Flaggen" gespielt.
- b) Jeder Spieler muß einen Gürtel mit 2 Flaggen (5 cm breit und 35 cm lang), die an den Seiten (in Höhe der Gürteleinie) nach außen getragen werden müssen.
- c) Alle Flaggen, die von einer Mannschaft getragen werden, müssen die gleiche Farbe haben.
- d) Die Flaggen einer Mannschaft müssen sich farblich von den Flaggen der gegnerischen Mannschaft unterschieden. Die Gastmannschaft hat Vorteilsrecht.
- e) Die Flaggen müssen sich farblich von den Hosen unterscheiden.
- f) Gelbe Flaggen sind zu vermeiden.
- j) Jeder Spieler ist für den Zustand seiner Flaggen verantwortlich, d.h. das Verbindungsstück muß in einem möglichst sauberen und trockenen Zustand gehalten werden und darf nicht manipuliert worden sein.
- k) Der Headcoach kann von den Schiedsrichter jederzeit verlangen, die Flaggen des gegnerischen Teams zu überprüfen. Es gelten die Bestimmungen der Regel 3-3-4d (HeadCoaches Conference).
- l) Die Flagge darf nur aus dem Spielgeschehen heraus abgezogen werden. Ein Hechtsprung zur Flagge ist verboten.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul).

5.2. Ball

Es wird mit dem offiziell Spielball der jeweiligen Spielklasse gespielt

5.3. Hosen

Vorgeschriften sind enganliegende Hosen. Gepolsterte Footballhosen sind erlaubt.

5.4. Trikots

Die Trikots:

- a) müssen in die Hosen gesteckt werden,
- b) dürfen die Flaggengürtel nicht verdecken,
- c) müssen vorne und hinten mit Nummern versehen sein. Diese sollten bezüglich der Spielerpositionen die gleiche Bedeutung wie beim Tackle Football haben.

5.5. Mundschutz

Alle Spieler müssen einen farbigen Mundschutz tragen.

5.6. Schuhwerk

Es wird ausschließlich mit Noppen- und Stollenlosen Sportschuhen mit abriebfester Sohlen gespielt. Der Veranstalter hat alle Teilnehmer (auch Begleitpersonal und Schiedsrichter) über die besonderen Vorschriften bzgl. Schuhwerk rechtzeitig, spätestens mit der Einladung zu informieren.

5.7. Andere Ausrüstung

- a) Polster oberhalb der Gürteleinie sind nicht erlaubt (Ausnahmen: Bandagen/Verbände, Handgelenk- und Ellenbogenschoner aus weichem Material).
- b) Spieler, deren Verletzungen mit Gips geschätzt sind, sind nicht spielberechtigt (keine Ausnahme).
- c) für die Handschuhe gelten die Bestimmungen der Regel 1-4-5m.
- d) Mützen, Schweißbänder aus weichem Material sind erlaubt.
- e) Baseball-Mützen und andere Mützen mit Schirmen oder anderen harten Teilen sind verboten.

6. Neutrale Zone

Die neutrale Zone entspricht der neutralen Zone im Tackle-Football. Es ist jedoch verboten, an der Scrimmage Line in den Drei- bzw. Vier-Punkt-Stand zu gehen, mit Ausnahme des Centers.



7.1. Der Free Kick

Es wird kein Free Kick durchgeführt. Der 1. Spielzug beginnt an der 20 m Linie

7.2. Punt/Vierter Down

Es wird kein Punt durchgeführt. Verzichtet das angreifende Team auf seinen vierten Down, wird die fehlende Distanz zur Endzone halbiert. Nach dem Ballwechsel startet an diesem Punkt das angreifende Team.

7.3. Fieldgoal

- a) Falls Footballtorpfosten (ersatzweise Fußballtore ohne Netz) vorhanden sind, können Fieldgoal-Versuche mit nur dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld durchgeführt werden. Der Abstand zwischen Longsnapper und Holder muß mindestens 5 Yard betragen.
- b) Wird der Versuch nicht ordnungsgemäß durchgeführt, z. B. fängt der Holder der Ball nicht aus der Luft oder lässt er ihn fallen, ist der Fieldgoal-Versuch ungültig und die Schiedsrichter müssen abpfeifen.
- c) Wird auf einem verkleinerten Spielfeld gespielt, wird für den Versuch der Ball entsprechend näher an den Torpfosten verlegt, z. B. um 10 Yard näher bei einem auf 80 Yard verkürzten Spielfeld. Nach einem erfolglosen oder ungültigen Fieldgoal-Versuch übernimmt das Receiving Team den Ball am Previous Spot. Liegt dieser innerhalb der 20-Yardlinie, wird der Ball zur 20 Yardlinie verbracht.

7.4. Spielen ohne Torpfosten

Wird ohne Torpfosten gespielt entfällt 7.3.

7.5. Nach einem Safety

Es wird kein Free Kick durchgeführt. Der 1. Spielzug beginnt an der 20 m Linie

8. Punkte nach einem Touchdown

- 8.1. Nach einem Touchdown, muß dem Referee vor der Ballfreigabe mitgeteilt werden, ob der Try als 1-Punktversuch durch Lauf/Pass oder Kick oder als 2-Punktversuch durch Lauf/Pass durchgeführt werden soll. Wird versäumt dem Schiedsrichter die Art des Try mitzuteilen, muß ein 1-Punktversuch durch Lauf/Pass durchgeführt werden, Nach der Ballfreigabe kann die Art des Try nicht geändert werden.
- 8.2. Ein 1-Punkt-Try durch Lauf/Pass wird von der 3-Yardlinie durchgeführt.
- 8.3. Ein 2-Punkte-Try durch Lauf/Pass wird von der 6-Yardlinie durchgeführt.
- 8.4. Ein 1-Punkt-Try durch einen Kick wird nur mit dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld von der 3-Metedelinie durchgeführt. Punkt 7.3.Ib gilt entsprechend. Der Abstand zwischen Longsnapper und Holder muß mindestens 5 Yard betragen.
- 8.5. Wird ein Try durch einen Kick mit einem Longsnap über mindestens 5 Yard von der 25-Yard-Line durchgeführt und ist erfolgreich, so zählt dies 2 Punkte.
- 8.6. Spielen ohne Torpfosten
Wird ohne Torpfosten gespielt entfallen 8.4 und 8.5.

9. Blocken

- 9.1. Es darf nur mit offenen Händen innerhalb des Körperrahmens (Regel 2-3-5) und innerhalb der Blocking Zone (4 Yard nach rechts und links sowie 2 Yard nach vorne und hinten von der Centerposition/Snapperposition aus) geblockt werden.



Illegalle Blocks sind Kontakte:

- a) mit dem Körper, Schulter, Ellbogen, Armen, Fäusten oder anderen Körperteilen, außer offenen Händen,
- b) unterhalb der Gürtellinie oder oberhalb der Schultern,
- c) mit steifen Armen (die Ellbogen dürfen nicht durchgedrückt sein, sondern sie sind abzuwinkeln),
- d) in den Rücken.
- e) die von Spielern durchgeführt werden, die sich vor dem Snap außerhalb der Blocking Zone befanden,
- g) die als Vorblocker mit Körperkontakt durchgeführt werden um einen Verteidigungsspieler mit Körperkontakt daran zu hindern den Ballträger zu erreichen.

9.2. Beim den Erwachsenen entfällt die unter 9.1. beschriebene Blocking Zone.

9.3. Im Schulsport ist jedes aktive Blocken verboten. Der Verteidiger wie auch der Angreifer darf seine Hände nicht dazu benutzen um an Gegenspieler vorbeizukommen oder diese aufzuhalten.

10. Spinning (Herausdrehen)/Illegaler Raum- bzw. Punktgewinn

- a) Spinning (Herausdrehen) ist für alle Spieler verboten. Spinning wird als Drehen um die eigene Körperachse um 360 Grad definiert.
- b) Der Ballträger darf nicht springen um Raumgewinn oder Punkte zu erzielen.

11. Ende eines Spielzuges

Ein Spielzug ist beendet, wenn der Ball dead wird und ein Schiedsrichter abpfeift (auch irrtümlich).

Der Ball wird dead, wenn:

- a) eine Flagge aus dem Gürtel des Ballträgers gezogen wird;
- b) der Ballträger eine Flagge verliert;
- c) der Ballträger im Aus ist;
- d) ein Spieler, der nicht korrekt ausgerüstet ist, den Ball berührt;
- e) der Ball ins Aus geht;
- f) der Ball den Boden berührt (Ausnahmen: ein Ball, der für einen Fieldgoalversuch auf dem Boden gehalten wird);
- g) Punkte erzielt werden.

12. Fumbles und andere freie Bälle

- 12.1. Der Ball wird dead, wenn ein Fumble oder ein Rückpass den Boden berührt. Die Schiedsrichter müssen sofort abpfeifen.
 - a) Ein Fumble oder Rückpass kann nach der Bodenberührung von keinem Spieler recovert werden.
 - b) Berührt der Ball, in Spielrichtung gesehen, den Boden vor dem Punkt des Ballverlustes, wird er zu diesem Punkt zurückgebracht und gehört dort dem fumblenden, bzw. werfenden Team. Es kann kein Raumgewinn durch das Recovern eines Fumble erzielt werden.
 - c) Berührt der Ball, in Spielrichtung gesehen, den Boden hinter dem Punkt des Ballverlustes, gehört er fumblenden, bzw. werfenden Team am Punkt der Bodenberührung oder an der Stelle, an er ins Aus geht.
- 12.2. Nach einem Fumble oder Rückpass, der den Boden berührt hat, wird der nächste Spielzug an der Yardlinie fortgesetzt, an welcher der Ball dead wurde (Ausnahme: 12.1 b).

13. Downs

- 13.1. Bei Spielfeldzonen zwischen 8 Yard und 10 Yard wird mit 4 Downs gespielt
- 13.2. Bei Spielfeldzonen kleiner/gleich 8 Yard wird mit 3 Downs gespielt. Der 3. Down übernimmt



in diesem Fall die Funktion des 4. Downs (7.2).

14. Strafen

Es gelten die gleichen Strafen wie beim Tackle-Football. Zusätzlich gelten die folgenden Flagfootballspezifischen Strafen. Die Schiedsrichtersignale (S) beziehen sich auf die Football Schiedsrichtersignale von 1 – 47.

Die Durchführung der Yardstrafen ändert sich wie folgt:

5 m	4 m
10 m	8 m
15 m	12 m

Zusätzlich gelten die folgenden Flagfootballspezifischen Strafen.

- a) Tragen von Kleidungsstücken oder Ausrüstung, welche die Flaggen und/oder die Verbindungsstücke vollständig oder teilweise verdeckt.
Strafe: 4 Yard vom Previous Spot (illegale Ausrüstung). (S23)
- b) Drei- bzw. Vier-Punktstand an der Line of Scrimmage.
Strafe: Dead Ball Foul (vor dem Snap abpfiffen) 4 Yard vom Previous Spot (illegale Formation). (S19)
- c) Versäumnis eines Spielers, der die Flagge des Ballträgers gezogen hat, sofort anzuhalten und die Flagge über den Kopf zu halten.
Strafe: 4 Yard vom Punkt des Fouls (illegales Verhalten). (S19)
- d) Absichtliches Wegwerfen oder Fallenlassen einer abgezogenen Flagge oder Versäumnis, die Flagge dem Spieler, dem sie abgezogen wurde oder dem Schiedsrichter ordnungsgemäß in einer sportlichen Weise zu übergeben.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten). (S27)
- e) Absichtliches Ziehen der Flagge eines Spielers, der nicht Ballträger ist.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten). (S27)
- f) Tragen einer Flagge, deren Verbindungsstück absichtlich verunreinigt wurde, um das Abziehen zu erschweren.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (unsportliches Verhalten) und automatische Disqualifikation des betreffenden Spielers. (S27) + (S47)
- g) Unerlaubter Gebrauch der Hände/Arme durch den Ballträgers.
Strafe: 12 Yard vom Punkt des Fouls (persönliches Foul). (S38)
- h) Schützen der Flaggen.
Strafe: 12 Yard vom Punkt des Fouls (persönliches Foul). (S38)
- i) Absichtliches Laufen bzw. Springen auf oder in einen anderen Spieler hinein (Charging).
Strafe: 12 Yard (persönliches Foul) und Disqualifikation des betreffenden Spielers bei schweren bzw. wiederholtem Verstößen. (S38) + (S47)
- j) Unerlaubtes Blocken.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)
- k) Absichtlicher Körperangriff auf den Ballträgers.
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)
- l) Aufhalten des Ballträgers durch Berührung mit einer oder beiden Händen, um einem Mitspieler den Zugang zu den Flaggen zu erleichtern.
Strafe: 8 Yard (illegales Benutzen der Hände durch die Defense) und automatischer First Down. (S42)
- m) Nichteinhaltung der Mindestdistanz bei einem Longsnap.
Strafe: 4 Yard vom Previous Spot. (illegales Verhalten) (S19)
- n) Absichtliches Wegschlagen eines Kicks.
Strafe: 10 Yard vom Basic Spot. (illegales Wegschlagen) (S31)
- o) Spinning des Ballträgers.
Strafe: 12 Yard vom Spot des Fouls. (Unsportliches Verhalten) (S27)
- p) Spinning anderer Spielteilnehmer.
Strafe: 8 Yard vom Basic Spot. (Unsportliches Verhalten) (S27)
- q) Hechtsprung zur Flagge
Strafe: 12 Yard vom Basic Spot (persönliches Foul). (S38)



C – Turnierordnung für die Deutsche Meisterschaft im Erwachsenen Flagfootball

German-Flag-Bowl I

Die Deutsche Meisterschaft im Erwachsenen Flagfootball 2000 „German-Flag-Bowl I“ wird in Form eines Turniers durchgeführt.

Turnierleitung: Präsidiumsbeauftragter des AFVD für Erwachsenen Flagfootball

Termin für das Endrundenturnier: 23.09.2000

Ort für das Endrundenturnier: Wird von der Turnierleitung noch gesondert mitgeteilt

Turnierordnung:

- Das Endrundenturnier wird nach den „Spielregeln für Flagfootball“ des AFVD gespielt.
- Das Endrundenturnier wird im Modus „Jeder gegen jeden“ ausgespielt.
- Der Tabellenführer ist Deutscher Meister.
- Die Spielpaarungen werden vor Turnierbeginn unter Beisein der beteiligten Mannschaften von der Turnierleitung ausgelost.
- Zwischen den einzelnen Spielen ist jeweils eine Paus von 15 Min. einzuhalten.
- Altersjahrgänge gem. BSO 2000 §45
- Die Mannschaftsgrößen werden gem. § 3 Abs. 1 der „Spielregeln für Flagfootball“ auf 9 Spieler Teams festgelegt.
- Die „A“ und „E“ Regelung entfällt.
- Gemischte Teams (weiblich/männlich) sind ausdrücklich zugelassen.
- Es gelten die Bestimmungen der Bundesspielordnung 2000

Play-Offs/Qualifikation:

- Die Qualifikation zum Endrundenturnier wird wie folgt durchgeführt:
Gruppe 1: Hessen/Rheinland-Pfalz/Saarland
Gruppe 2: Bayern/Baden-Württemberg
Gruppe 3: Berlin/Nord - Nord (Schleswig-Holstein und Hamburg)
Gruppe 4: Nord - Süd (Niedersachsen/Nord/Sachsen-Anhalt)/NRW
- Die vier Gruppensieger qualifizieren sich für das Endrundenturnier um die Deutsche Meisterschaft im Erwachsenen Flagfootball
- Die Play-Off Spiele müssen bis zum 09/10.09.2000 abgeschlossen sein.
- Für die Play-Off Spiele gelten die entsprechenden Regeln wie sie in der Turnierordnung zum Endrundenturnier festgelegt sind.
- Bei den Play-Off Spielen sollte ein offizieller Vertreter des Bundesverbandes anwesend sein.



D – Turnierordnung für die Deutsche Meisterschaft im Jugend Flagfootball

German-Junior-Flag-Bowl II

Die Deutsche Meisterschaft im Jugend Flagfootball 2000 „German-Junior-Flag-Bowl II“ wird in Form eines Turniers durchgeführt.

Turnierleitung: Präsidiumsbeauftragter des AFVD für Jugend Flagfootball

Termin für das Endrundenturnier: 16.09.2000

Ort für das Endrundenturnier: Wird von der Turnierleitung noch gesondert mitgeteilt

Turnierordnung:

- Das Endrundenturnier wird nach den „Spielregeln für Flagfootball“ des AFVD gespielt.
- Das Endrundenturnier wird im Modus „Jeder gegen jeden“ ausgespielt.
- Der Tabellenführer ist Deutscher Meister.
- Die Spielpaarungen werden vor Turnierbeginn unter Beisein der beteiligten Mannschaften von der Turnierleitung ausgelost.
- Zwischen den einzelnen Spielen ist jeweils eine Paus von 15 Min. einzuhalten.
- Altersjahrgänge gem. BSO 2000 §45
- Die Mannschaftsgrößen werden gem. § 3 Abs. 1 der „Spielregeln für Flagfootball“ auf 9 Spieler Teams festgelegt.
- Die „A“ und „E“ Regelung entfällt.
- Gemischte Teams (weiblich/männlich) sind ausdrücklich zugelassen.
- Es gelten die Bestimmungen der Bundesspielordnung 2000

Play-Offs/Qualifikation:

- Die Qualifikation zum Endrundenturnier wird wie folgt durchgeführt:
Gruppe 1: Hessen/Rheinland-Pfalz/Saarland
Gruppe 2: Bayern/Baden-Württemberg
Gruppe 3: Berlin/Nord - Nord (Schleswig-Holstein und Hamburg)
Gruppe 4: Nord - Süd (Niedersachsen/Nord/Sachsen-Anhalt)/NRW
- Die vier Gruppensieger qualifizieren sich für das Endrundenturnier um die Deutsche Meisterschaft im Jugend Flagfootball
- Die Play-Off Spiele müssen bis zum 02/03.09.2000 abgeschlossen sein.
- Für die Play-Off Spiele gelten die entsprechenden Regeln wie sie in der Turnierordnung zum Endrundenturnier festgelegt sind.
- Bei den Play-Off Spielen sollte ein offizieller Vertreter des Bundesverbandes anwesend sein.



E – Turnierordnung für die Deutschen Hallen Flagfootball Masters für Erwachsene

Deutsche Hallen Flag Masters II

Die Deutschen Hallen Flagfootball Masters für Erwachsene „Deutsche Hallen Flag Masters II“ werden in Form eines Turniers durchgeführt.

Turnierleitung: Präsidiumsbeauftragter des AFVD für Erwachsenen Flagfootball

Termin für das Endrundenturnier: 11.02.2001

Ort für das Endrundenturnier: Wird von der Turnierleitung noch gesondert mitgeteilt

Turnierordnung:

- Das Endrundenturnier wird nach den „Spielregeln für Flagfootball in der Halle“ des AFVD gespielt.
- Das Endrundenturnier wird im Modus „Jeder gegen jeden“ ausgespielt.
- Der Tabellenführer ist Sieger der „Deutschen Hallen Flag Masters“.
- Die Spielpaarungen werden vor Turnierbeginn unter Beisein der beteiligten Mannschaften von der Turnierleitung ausgelost.
- Altersjahrgänge gem. BSO 2000 §45
- Die Mannschaftsgrößen werden gem. § 3 Abs. 3.2 der „Spielregeln für Flagfootball in der Halle“ auf 7 Spieler Teams festgelegt.
- Die „A“ und „E“ Regelung entfällt.
- Gemischte Teams (weiblich/männlich) sind ausdrücklich zugelassen.
- Zugelassen sind sowohl reine Erwachsenen Flag-Teams als auch Erwachsenen Tackle-Mannschaften.
- Es gelten die Bestimmungen der Bundesspielordnung 2000

Play-Offs/Qualifikation:

- Aus jedem Landesverband ist ein Team zugelassen, das vom jeweiligen Landesverband nominiert wird, und bis zu den Play Off's dem AFVD gemeldet sein muß. Es bietet sich an eine eigene Landesmeisterschaft auszuspielen, und den Landesmeister zu nominieren.
- Die Qualifikation zum Endrundenturnier wird wie folgt durchgeführt:
Gruppe 1: Hessen/Rheinland-Pfalz/Saarland
Gruppe 2: Bayern/Baden-Württemberg
Gruppe 3: Berlin/Nord - Nord (Schleswig-Holstein und Hamburg)
Gruppe 4: Nord - Süd (Niedersachsen/Nord/Sachsen-Anhalt)/NRW
- Die vier Gruppensieger qualifizieren sich für das Endrundenturnier der Deutschen Hallen Flagfootball Masters für Erwachsene.
- Die Play-Off Spiele müssen bis zum 28.01.2001 abgeschlossen sein.
- Für die Play-Off Spiele gelten die entsprechenden Regeln wie sie in der Turnierordnung zum Endrundenturnier festgelegt sind.
- Bei den Play-Off Spielen sollte ein offizieller Vertreter des Bundesverbandes anwesend sein.

F – Bekanntmachung

Die „Spielregel für Flagfootball“ wurden erarbeitet und geprüft von folgenden Gremien:

Interner BSA
dem Bundesjugendausschuß
dem Bundesschiedsrichterausschuß
Dem Präsidialbeauftragten des AFVD für Erwachsenen Flagfootball
Dem Präsidialbeauftragten des AFVD für Jugend Flagfootball

Grundlagen waren die „Spielregel für Flagfootball“ 1999 des AFVD.

Die „Spielregeln für Flagfootball“ wurden abgenommen vom Präsidium des AFVD und treten mit der Veröffentlichung in Kraft.

Frankfurt, den 31.01.2000



Robert Huber
Präsident des AFVD

Johann Hildebrand
Vizepräsident des AFVD

Josef Andres
Vizepräsident des AFVD