

# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin



---

## AFCVBB – B-Jugend / C-Jugend Regeln 2010

erstellt durch die AG Jugendfootball, fortgeschrieben durch interessierte Coaches des AFCVBB  
Stand: 21.8.2008, fortgeschrieben am 06.04.2011

Beschlossen durch das Präsidium des AFCVBB am **07.04.2011**

# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

Seite 2 von 7

Gespielt wird nach den gültigen Regeln des AFVD, bis auf die nachfolgend aufgeführten Sonderregelungen:

## 1 Das Spiel

1. gespielt wird mit 9 Feldspielern
2. Mercy Rule (vgl. §44 BSO) gilt ab einer Punktedifferenz von 28 Punkten
3. Die Spielzeit beträgt 4 x 10 min (ggf. in C-Jugend abweichend)

## 2 Strafen

Wenn nicht anders aufgeführt gelten die gleichen Strafen analog dem deutschen Regelwerk.

1. es sind keine Tiefblocks (von vorne, der Seite oder von hinten) erlaubt  
**Ausnahme:** Tackeln des Ballträgers, Strafe: 15m Personal Foul
2. Match-Strafe:  
Der Referee hat die Möglichkeit, für persönliche Fouls eine Matchstrafe auszusprechen. Ein Spieler mit einer Matchstrafe darf an diesem Spiel nicht mehr teilnehmen. Die Regelungen der Disqualifikation gelten entsprechend.  
Ausnahme: die Matchstrafe hat keine Auswirkungen auf folgende Spiele. Es obliegt dem Ligaobmann, für mehrere Matchstrafen eines Spielers zusätzliche Sperren auszusprechen.

### 2.1 Hinweise zum Kontakt gegen den Helm / Kopf eines Spielers

Der Kopf / Helm eines Spielers muss besonders geschützt werden. In den Regeln werden Aktionen zum bzw. Gegen den Kopf eines Spielers stark eingeschränkt. Diese Einschränkungen sind insbesondere in der B-Jugend einzuhalten und zu berücksichtigen. Die Schiedsrichter sind angehalten, besonders auf die Einhaltung dieser Regeln zu achten. Im Folgenden werden die wesentlichen Passagen aus dem Regelbuch zitiert. Diese Aufzählung ist nicht abschließend.

1. „Keine Person, die den Regeln unterliegt, darf einen Gegner ... mit ausgestrecktem Unterarm, Ellenbogen, verschränkten Händen, der Handfläche, der Faust oder dem Absatz, dem Handballen, Handrücken oder der Handkante gegen den Helm (inklusive Helmgitter), den Hals, das Gesicht ... schlagen oder dem Gegner in die Augen stechen.“
2. „Kein Spieler darf fortwährend den Helm (inklusive Helmgitter) des Gegners mit Hand (Händen) oder Arm(en) berühren (**Ausnahme:** durch oder gegen den Ballträger).“
3. „Die folgenden Aktionen eines Teammitgliedes des Ballträger oder des Passer sind illegal: ... fortwährender und andauernder Kontakt mit Hand (Händen) oder Arm(en) zum Helm (inklusive Helmgitter) eines Gegners“
4. „Ein Defense Spieler darf mit seinen Händen und Armen keinen fortwährenden Kontakt gegen den Helm (inklusive Helmgitter) des Gegners halten (**Ausnahme:** gegen den Ballträger).“
5. „Kein Spieler darf das Helmgitter, den Kinnriemen oder eine andere Helmöffnung eines Gegners ergreifen, verdrehen oder daran ziehen. Es ist kein Foul, wenn das Helmgitter, der Kinnriemen oder die Helmöffnung nicht ergriffen, verdreht oder daran gezogen wird. Im Zweifel ist es ein Foul.“
6. „Kein Spieler darf zielgerichtet mit der Helmoberseite voran einen Gegner angreifen und diesen berühren. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul. Kein Spieler darf zielgerichtet einen verteidigungslosen Spieler angreifen und diesen oberhalb der Schultern berühren. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul. (Siehe auch Ehrenkodex, Schutz verteidigungsloser Spieler)“

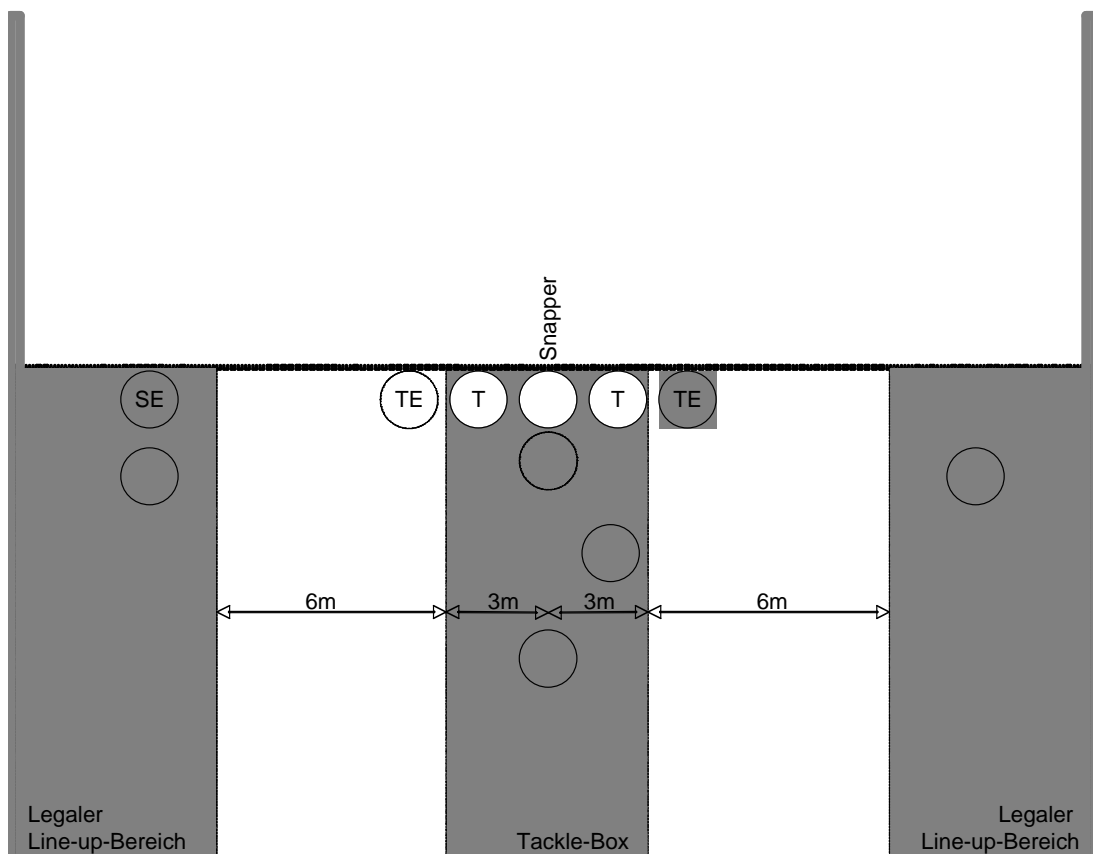
# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

Seite 3 von 7

## 3 Offense

1. Es müssen mindestens 3 innere Line-Spieler eine Nummer zwischen 50 bis 79 tragen. Der Abstand zwischen diesen Spielern darf beim Snap nicht mehr als 1 yard betragen.
2. Der Snapper ist einer der inneren Line-Spieler. Er muss eine Nummer zwischen 50 und 79 tragen. Er muss sich beim Snap zwischen zwei inneren Line-Spielern mit Nummern zwischen 50 bis 79 befinden. Ausnahme: Es gibt keine Einschränkung der Nummerierung bei Free-Kick, Punt und Fieldgoalspielzügen.
3. Der Snap muss durch die Beine des Snappers erfolgen. Er kann als Hand-to-Hand-Snap oder als Long-Snap ausgeführt werden. Berührt ein Hand-to-Hand-Snap den Boden so wird der Ball dead am Punkt der Bodenberührung.
4. Ein End (Team-A-Spieler am jeweiligen Ende der Scrimmage Line) kann sich beim Snap legal wie folgt aufgestellt haben:
  - als Tight-End, wenn er nicht weiter als 1m vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist oder
  - als Split-End, wenn er mindestens 6m vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist.
5. Ein Back (vgl. Regel 2-27) kann sich beim Snap legal wie folgt aufgestellt haben:
  - Innerhalb der Tackle-Box (hier: 3m beidseitig des Snappers sowie von der LOS bis zu Team A Endline)
  - Außerhalb der Tackle-Box, wenn er mindestens 6m außerhalb vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist. (Entfernung parallel zur LOS gemessen)



# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

Seite 4 von 7

---

## 4 Free Kick

1. Das Kicking Team besteht aus dem Kicker und ggf. einem Holder
2. Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern
3. Kommt der Free Kick zur Ruhe bzw. wird gefangen oder reconvert so wird der Ball dead und gehört dem Receiving Team am Dead Ball Spot.  
Ausnahme:  
Wird der Free-Kick vom Receiving Team als erstes hinter dem Dead-Ball-Spot berührt, bevor er reconvert oder gefangen wird oder für dead erklärt wird, so gehört der Ball dem Receiving Team am Punkt der ersten Berührung.

## 5 Punt

1. Team A hat das Recht einen Punt zu spielen. Dies muss vor der Ballfreigabe dem Referee mitgeteilt werden. (Headcoach oder Spieler)
2. Das Kicking Team besteht aus einem Snapper und einem Punter
3. Der Punter muss min. 5m hinter dem Snapper stehen
4. Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern
5. Der Punt muss innerhalb von drei Sekunden nach dem Snap erfolgt sein, wenn nicht wird der Ball dead und gehört dem Receiving Team am Previous Spot. Berührt der Ball vor dem Kick den Boden, wird er an diesem Punkt dead und gehört dem Receiving Team.
6. Kein Spieler des Receiving Teams darf die neutrale **Zone** überqueren, so lange der Ball im Spiel ist. (Keine Punt-Blocks zulässig)
7. Kommt der Punt zur Ruhe bzw. wird gefangen oder reconvert so wird der Ball dead und gehört dem Receiving Team am Dead Ball Spot.  
Ausnahme:  
Wird der Punt vom Receiving Team als erstes hinter dem Dead-Ball-Spot berührt, bevor er reconvert oder gefangen wird oder für dead erklärt wird, so gehört der Ball dem Receiving Team am Punkt der ersten Berührung.
8. Bekommt Team A nach einer angenommenen Strafe einen weiteren Down zuerkannt, kann Team A erneut wählen einen Scrimmage-Kick durchzuführen oder einen „normalen“ Down zu spielen.

# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

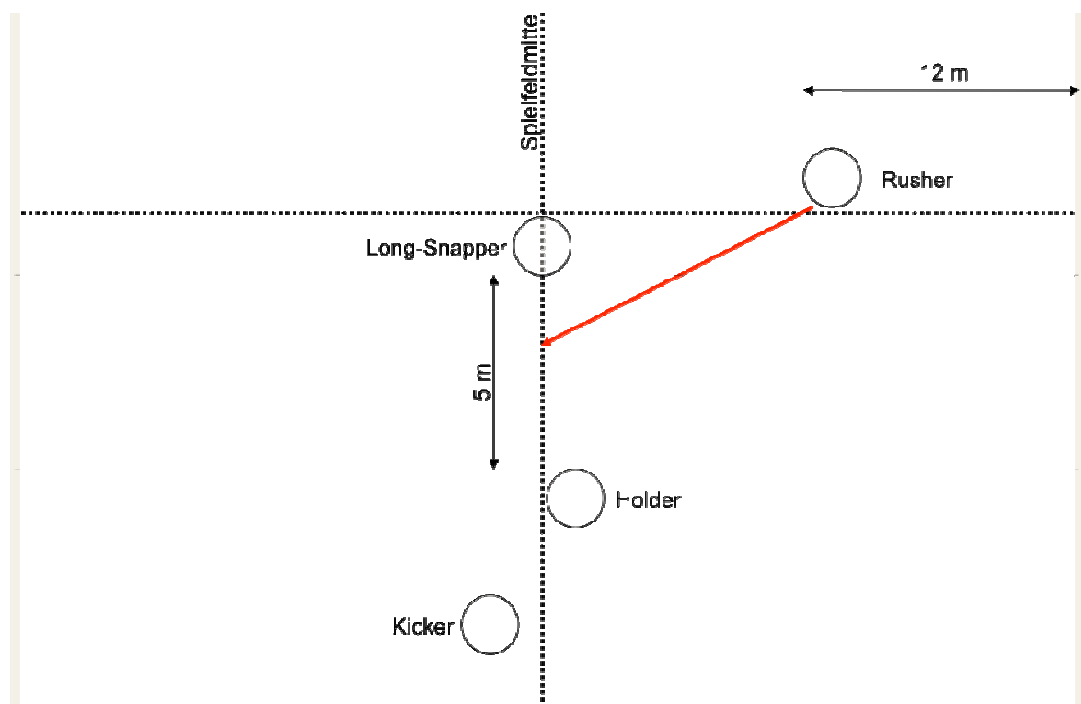
Seite 5 von 7

## 6 Punkte

Es gelten die gleichen Regeln und Punkte wie beim deutschen Regelwerk mit folgenden Ausnahmen:

### 6.1 Field Goal

1. Team A hat das Recht in einem Down ein Fieldgoal zu versuchen. Dies muss vor der Ballfreigabe dem Referee mitgeteilt werden. (Headcoach oder Spieler)
2. Das Field Goal Team besteht aus einem Longsnapper, einem Holder und einem Kicker.
  - Der Snapper steht an der LOS mittig zwischen den Hashmarks.
  - der Holder muss sich beim Snap mindestens 5m hinter dem Snapper befinden
  - Der Longsnap muss durch die Beine des Snappers erfolgen.
  - Kein Team-A-Spieler darf den 5m-Bereich zwischen Longsnapper und Holder betreten, so lange der Ball im Spiel ist.
3. Das Field-Goal-Rush-Team besteht aus einem Rusher.
  - Der Rusher steht an der LOS, maximal 12m von der Seitenlinie entfernt.
  - Der Rusher steht auf der Seite, welcher der Holder den Rücken zudreht.
  - Die Position wird vom Flügelschiedsrichter auf der entsprechenden Seite überprüft.
4. Mit Beginn des Snaps darf der Rusher loslaufen. Erreicht der Rusher die Spielfeldmitte zwischen Longsnapper und Holder, bevor der Ball gekickt wurde, so gilt der Ball als geblockt und der Field-Goal-Versuch gilt als „nicht gut“. Ein tatsächliches Blocken des Balles ist erlaubt, jedoch nicht notwendig. Der überwachende Schiedsrichter muss sofort abpfeifen.



# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

Seite 6 von 7

---

5. Für Team B gelten Die Regeln bezüglich Team-B-Offside (Regel 7.1.5) entsprechend. Dies bezieht sich auch auf das Überschreiten der **12-Meter Begrenzung** (Startbereich parallel zur Seitenlinie)
6. Der Rusher darf nicht geblockt (Foul: Persönliches Foul) oder in irgendeiner anderen Weise (Foul: unsportliches Verhalten) behindert werden.
7. Kann der Holder den Longsnap nicht fangen oder recovern, ohne dass er seine ursprüngliche Position verlässt oder verliert er den Ball, so ist der Ball dead und der Field-Goal-Versuch „nicht gut“
8. Longsnapper, Holder und Kicker müssen besonders geschützt werden. Jeder absichtliche Kontakt eines Team-B-Spielers mit Longsnapper, Holder oder Kicker ist verboten, so lange der Ball im Spiel ist. Es liegt in der Verantwortung des Rushers, jeden Kontakt mit einem Team-A-Spieler zu vermeiden.
  - Roughing ist ein persönliches Foul, das den Kicker oder Holder oder Longsnapper gefährdet.
  - Running into Kicker, Holder oder Longsnapper ist ein Foul, das sich ereignet, wenn diese Spieler von ihren Positionen verdrängt wurden, das Foul aber kein Roughing ist.
  - Bestehen Zweifel, ob es sich um ein Running into- oder ein Roughing-Foul handelt, ist es Roughing.
  - Strafe: 5 Meter vom Previous Spot für Running into
  - Strafe: 15 Meter vom Previous Spot und ein First Down für Roughing
  - Verursacher schwerer Fouls müssen disqualifiziert werden.
9. Nach einem erfolglosen Field-Goal-Versuch erhält Team-B den Ball am Previous Spot in Spielfeldmitte. Befand sich der Previous Spot zwischen Team-B's 20 und deren Goalline, so gehört der Ball Team B an deren 20-yard-Linie in Spielfeldmitte.
10. Bekommt Team A nach einer angenommenen Strafe einen weiteren Down zuerkannt, kann Team A erneut wählen einen Scrimmage-Kick durchzuführen oder einen „normalen“ Down zu spielen.

## 6.2 Try

1. Das Team (Headcoach oder Spieler) das einen 6 Punkte Touchdown erzielt hat, muss vor der Ballfreigabe den Referee informieren, welche der folgenden Möglichkeiten es wählt:
  - 1 Punkte Fieldgoal (PAT) (Ausführung entsprechend 6.1) oder
  - 2 Punkte Touchdown (Two-Point-Conversion)

# American Football und Cheerleading Verband Berlin/Brandenburg e.V.

Olympiapark Berlin, Hanns Braun Straße 1, 14053 Berlin

## 7 Coaches Agreement

American Football ist ein physischer und körperbetonter Sport. Der direkte Kontakt mit dem Gegenspieler ist wesentlicher Teil des Spiels.

Intensiver Kontakt bedingt gleichzeitig ein erhöhtes Verletzungsrisiko, insbesondere, wenn der Spieler sich auf den bevorstehenden Kontakt nicht angemessen vorbereiten kann.

Es ist Aufgabe der Trainer, die Spieler auf Kontakte durch den Gegner vorzubereiten und die Spieler in die Lage zu versetzen, Kontakten mit dem Gegner richtig zu entgegnen und Verletzungen zu vermeiden.

Um auf einen Kontakt angemessen reagieren zu können, sind Spielübersicht und Spielverständnis unabdingbar. Um die Spielübersicht zu vereinfachen, verpflichten sich die Trainer der B-Jugend-Mannschaften, über das Regelwerk hinaus, folgende Beschränkungen einzuhalten:

1. Nach dem Snap darf sich nur ein Team-A-Spieler, der beim Snap an der Line of Scrimmage aufgestellt war, nach hinten bewegen und einen Block seitwärts versetzt zu seiner ursprünglichen Ausgangsposition durchführen (Pulls/Traps).
2. Maximal vier Team-B-Spieler (Defense) dürfen die neutrale Zone überqueren und den Ballträger / Passer angreifen, so lange der Ball die Tackle-Box nicht verlassen hat und ein Vorwärts-Pass noch möglich ist.
  - Diese Team-B-Spieler müssen sich beim Snap innerhalb der „Blitz-Box“ befinden. Die „Blitz-Box“ erstreckt sich 7m seitwärts von Ball und von der neutralen Zone bis 5m jenseits der neutralen Zone.
  - Es dürfen nicht mehr als drei Spieler auf einer Seite der ursprünglichen Position des Balles die neutrale Zone überqueren.
3. Crack-Back-Blocks (z.B. „Blind-Side-Blocks vom Receiver gegen einen Outside Linebacker mit erhöhtem Verletzungsrisiko) dürfen nicht gespielt werden.
4. Alters- und entwicklungsbedingte Leistungsunterschiede zwischen den Spielern stellen erhöhte Anforderungen an Spielübersicht und Spielverständnis der Spieler und Trainer. Insbesondere unnötige Härte auf Grund von offensichtlichen Leistungsunterschieden sind zu verhindern. Geplante Ausnutzungen dieser Leistungsunterschiede sind unsportlich und gehören nicht zum American Football. Es liegt in der Verantwortung der Trainer, solche Mismatches weitgehend auszuschließen und die Spieler auf entsprechende Situationen vorzubereiten und auf den situationsbedingten Körpereinsatz vorzubereiten.

Ziel dieser Übereinkunft ist es, geplante Aktionen, welche die Unerfahrenheit und zu große Leistungsunterschiede der Spieler ausnutzen, zu verhindern. Die Einhaltung dieser Vorgaben wird nicht durch die Schiedsrichter überwacht. Vielmehr soll auf Antrag der Ligaobmann über mögliche Sanktionen entscheiden.

Ich schließe mich dem Coaches-Agreement an.

Name: .....

Team: .....

....., den \_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_ .....