

Regeln für die Liga der C-Jugend

Gespielt wird nach den gültigen Regeln und Ordnungen des AFVD e.V. und des AFCVBB e.V. mit folgenden Änderungen für die C- und D-Jugend.

Spielberechtigt:

- Männliche Kinder von 11 bis 13 Jahren
- Weibliche Kinder von 11 bis 14 Jahren.

Für diese Spiele werden abweichend von § 113 BSO vier Schiedsrichter angesetzt. Der Schiedsrichterbmann kann im Einzelfall auch eine andere Anzahl Schiedsrichter ansetzen.

Es muss vermieden werden, dass gefährliche Situationen entstehen:

1. Fumble und Rückpass: Sobald der Ball nicht mehr unter der Kontrolle durch den Ballträger ist, wird der Spielzug abgepfiffen und der Ball dead am Punkt des Fumbles. Der Ball gehört Team A am Punkt des Fumble-Spots. Nicht gefangene Rückpässe werden wie ein Fumble nach dieser Regel behandelt.
2. Interceptions: Interceptions sind erlaubt, aber nicht deren Return. Der Ball ist mit dem Fangen an diesem Punkt dead. Team B bringt den Ball plus 5 Meter vom Dead Ball Spot ins Spiel.
3. Wird der Ball von Team B innerhalb der 5 Meter-Linie von Team A abgefangen, erzielt Team B automatisch einen Touchdown. Wird der Ball hinter Team B's Goalline von Team B abgefangen, bringt Team B den Ball an seiner eigenen 10-Meter-Linie wieder ins Spiel.
4. Spieler über 60 kg dürfen ausschließlich als Lineman in der Offense oder als Lineman in der Defense, nur in Head-up-Position und aus dem 3-Punkt-Stand, eingesetzt werden. Siehe Aktionsgewichtsgrenze.
5. „Blitze“ sind verboten.
6. Tiefblocks sind verboten.

Das Spiel

1. Meldung von Teams:
 - 1.1. Mindestspielstärke bei Meldung: 14 Spieler
 - 1.2. Mindestspielstärke am Spieltag: 14 Spieler
2. Team:
 - 1.1. Gespielt wird mit 7 Feldspielern.
3. Punkte:
 - 3.1. Punkte gemäß dem Regelwerk des AFVD.
4. Die Spielzeit:
 - 4.1. Sie beträgt 2 x 30 min reine Spielzeit bei laufender Uhr.
 - 4.2. In den letzten zwei Minuten jeder Halbzeit gelten die Regeln für die Zeitnahme gemäß dem Regelwerk des AFVD.
5. Extraperioden:
 - 5.1. In den Spielen, wo ein Sieger ermittelt werden muss, bestimmen beide Teams durch das abwechselnde erfolgreiche Kicken von Fieldgoals den Sieger. Bei Freundschaftsspielen werden keine Extraperioden gespielt.
 - 5.2. Wenn zwei Feldtore zur Verfügung stehen, entscheidet der Hauptschiedsrichter, welches der beiden genutzt wird. Die Entscheidung ist endgültig.
 - 5.3. Die Heimmannschaft beginnt aus einer Entfernung von 5 m zur Goalline. Nach einem erfolgreichen Fieldgoal durch beide Mannschaften wird die Entfernung jeweils um 5 m erhöht. Gewonnen hat, wer nach gleicher Anzahl Kicks mehr Punkte erzielt hat. Pro erfolgreichem Kick werden 3 Punkte zum Ergebnis addiert.

5.4. Jedes Team darf maximal zehn Mal aus der gleichen Entfernung kicken. Sollte es anschließend keinen Sieger geben, treffen sich die Team Captains beim Hauptschiedsrichter, der durch einen Münzwurf den Sieger bestimmt.

6. Das Feld:

6.1. Länge: 80 Meter; 60 Meter Spielfeld, 2x10 m pro Endzone.

6.2. Breite: 30 Meter.

6.3. Der Ball wird immer von der Mitte des Spielfeldes aus gespielt.

6.4. Die Goalline und alle 10-Meterlinien müssen an der Seitenlinie mit Metertafeln kenntlich gemacht werden.

7. Strafen:

7.1. Persönliches Foul: 10 Meter Strafe. Alles andere Strafen sind 5 Meter Strafen. Es sind keine Tiefblocks (von vorne, der Seite oder von hinten) erlaubt. Ausnahme: Das Tackeln eines Runners.

7.2. Team-A-Spieler, die sich als Split End aufgestellt haben, dürfen nicht zur ursprünglichen Position des Balls hin blocken – egal, ob der Block über oder unter der Gürtellinie ist - solange sich der Ball noch in der Zone befindet, die im Regelwerk des AFVD als Tiefblockzone definiert ist (Regel 2-3-7). Strafe: Persönliches Foul.

7.3. Match-Strafe: Der Referee hat die Möglichkeit, für Fouls eine Matchstrafe auszusprechen. Ein Spieler mit einer Matchstrafe darf an diesem Spiel nicht mehr teilnehmen. Die Regelungen der Disqualifikation gelten entsprechend. Es obliegt dem Ligaobmann, für die Matchstrafe eines Spielers eine zusätzliche Sperre auszusprechen.

Special Teams

1. Ein Tor-Regel: Das Heimteam muss mindestens ein Feldtor (gemäß Regel 1-2-5) zur Verfügung stellen.

1.1. Das Feldtor muss mittig auf der Endline stehen.

1.2. Wenn nur ein Feldtor vorhanden ist, wird auf dieses gekickt.

Free Kick

1. Das Kicking Team besteht aus dem Kicker und ggf. einem Holder. Gekickt wird von der 10- Meter-Linie des Teams, das den Kick ausführt.

2. Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern.

3. Wird der Free Kick gefangen so wird der Ball dead und gehört Team B am Dead Ball Spot.

3.1. Wird der Free Kick aus der Luft gefangen, ohne dass er vorher vom Return Team berührt wurde, bekommt das Return Team einen zusätzlichen Raumgewinn von 5 Metern (aber maximal die halbe Distanz zur Goalline des Kicking Teams) vom Dead-Ball-Spot.

4. 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. Bei einem Touchback wird die erste Downserie von der 10-Meter-Linie von Team B aus gespielt.

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. Der Punter muss mindestens 5 Meter hinter dem Snapper stehen.
3. Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern.
4. 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.
 - 4.1. Kein Spieler des Receiving Teams darf die neutrale Zone überqueren, solange der Ball im Spiel ist.
5. Das Blocken eines Punts ist verboten.
6. Wird der Punt gefangen gehört Team B am Dead Ball Spot.
 - 6.1. Wird der Punt aus der Luft gefangen, ohne dass er vorher vom Return Team berührt wurde, bekommt das Return Team einen zusätzlichen Raumgewinn von 5 Metern (aber maximal die halbe Distanz zur Goalline des Kicking Teams) vom Dead-Ball-Spot.
7. Kommt der Punt zur Ruhe bzw. wird gefangen oder recovert so wird der Ball dead und gehört dem Team B am Dead Ball Spot.

Ausnahme:
Wird der Punt von Team B als erstes hinter dem Dead-Ball-Spot berührt, bevor er recovert 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.

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
 - 2.1. Der Snapper steht mittig an der LOS.
 - 2.2. Der Holder muss sich beim Snap mindestens 5m hinter dem Snapper befinden.
 - 2.3. Der Longsnap muss durch die Beine des Snappers erfolgen.
 - 2.4. Kein Team-A-Spieler darf den 5m-Bereich zwischen Longsnapper und Holder betreten, solange der Ball im Spiel ist.
3. Das Field-Goal-Rush-Team besteht aus einem Rusher.
 - 3.1. Der Rusher steht an der LOS, maximal 7m von der Seitenlinie entfernt.
 - 3.2. Der Rusher steht auf der Seite, welcher dem Holder den Rücken zudreht.
 - 3.3. 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.
5. Startet der Rusher bevor der Ball gesnapt wurde, gelten die Regel für Team-B-Offside entsprechend.
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. Der Longsnapper, der Holder und der Kicker müssen besonders geschützt werden. Jeder absichtliche Kontakt eines Team-B-Spielers mit dem Longsnapper, Holder oder Kicker ist verboten, solange der Ball im Spiel ist. Es liegt in der Verantwortung des Rushers, jeden Kontakt mit einem Team-A-Spieler zu vermeiden.
9. Nach einer angenommenen Strafe kann Team A erneut wählen, einen Scrimmage-Kick durchzuführen oder einen „normalen“ Down zu spielen.

Try Down

1. Fieldgoal für 1 Punkt: Durchführung gemäß Regel 8-3-2 sowie s.o.
2. Two-Point-Conversion: Der Ball wird von Team A an der 10-Meter-Linie von Team B ins Spiel gebracht.

Offense

1. Die Offensive Line besteht aus 3 Spielern: einem Snapper/Center und 2 Guards.
 - 1.1. Der Abstand zwischen Offensive Lineman darf beim Snap nicht mehr als 1 Yard betragen.
2. Die Linenspieler müssen mit dem Symbol ‚L‘ auf dem Helm und auf dem Jersey (Schultern hinten) gekennzeichnet werden.
3. Der Snapper ist der innere Line-Spieler.
 - 3.1. Der Snap muss durch die Beine des Centers erfolgen. Er kann als Hand-to-Hand Snap oder als Long-Snap ausgeführt werden.
 - 3.2. Es müssen mindestens 4 Offensespieler (Center sowie ein weiterer Team-A-Spieler) vor dem Snap an der LOS sein.
4. Ein End (Team-A-Spieler am jeweiligen Ende der Scrimmage Line) kann sich beim Snap legal wie folgt aufgestellt haben:
 - 4.1. Als Split-End, wenn er mindestens 6m vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist.
 - 4.2. Eine andere Aufstellung ist illegal. Strafe: Illegale Formation.
5. Eine Ballübergabe darf nicht an einen „Spieler in motion“ geschehen.
6. Ein Back (vgl. Regel 2-27) kann sich beim Snap legal - wie folgt - aufgestellt haben:
 - 6.1. Innerhalb der Tackle-Box (hier: 3m beidseitig des äußeren Line-Spielers sowie von der LOS bis zur Endline von Team A)
 - 6.2. Außerhalb der Tackle-Box, wenn er mindestens 6m außerhalb vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist. (Entfernung parallel zur LOS gemessen)
 - 6.3. Es dürfen keine drei Backs hinter dem QB sein.
7. Die Offense Linemen dürfen nicht ihre ursprüngliche Position hinter der LOS verlassen oder tauschen.
8. Läufe vom QB durch die beiden Lücken rechts und links vom Center sind verboten.

Defense

1. Nur der Defensive Lineman darf die LOS sofort nach dem Snap überqueren.
2. Die Defense Line darf maximal aus 2 Spielern bestehen, und sie müssen immer Headup vor den Guards stehen, mindestens im 3-Punkt-Stand.
3. Nur jeweils ein Defensive Lineman darf das Gap zwischen Center/Snapper und Guard attackieren.
4. Sobald der QB die LOS überquert, vorgegeben hat einen Hand Off zu übergeben oder die Box hinter seinen äußersten inneren Linemen seitlich verlässt, darf er von allen Defense Spielern attackiert werden.

Aktionsgewichtsgrenze

1. Spieler, die ohne Ausrüstung (Helm, Pad und Schuhe) schwerer als 60,0 kg sind, dürfen im Spielbetrieb der 7er-Tackle-Mannschaften nur als „innerer Lineman“ in der Offense und oder Defense eingesetzt werden.
 - 1.1. Die Spieler dürfen nicht die Position eines Backs (vgl. Regel 2-27) annehmen.
 - 1.2. Die Spieler dürfen nicht als Runner und Ballträger (vgl. Regel 2-27-7) eingesetzt werden.
 - 1.3. Spieler, die schwerer als 60,0 kg sind, werden mit einem dem Symbol ‚L‘ auf dem Helm und auf den Jersey (Rücken hinten) gekennzeichnet.
2. Quarterbacks, die schwerer als 60 kg sind, dürfen mit dem Ball nicht laufen.
 - 2.1. Sie dürfen sich nach dem Snap lediglich innerhalb der Tackle-Box bewegen. Strafe: Loss of Down.
3. Definition:
 - 3.1. Offensive Lineman (inkl. Center) und Defensive Lineman spielen möglichst mit einer Nummerierung 50-79.
 - 3.2. Defensive Lineman: Spieler muss beim Snap mindestens im 3-Punkt-Stand Head Up (2er-Technik) vor dem Guard stehen.