

# Regeln für die Aufbauliga 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-Jugend.

Die Jahrgänge für die Saison 2016 sind die Geburtsjahrgänge: 2005(11 Jahre), 2004(12 Jahre) und 2003(13 Jahre).

Für diese Spiele werden abweichend von § 113 BSO 4 Schiedsrichter angesetzt. Der Schiedsrichterobmann kann im Einzelfall auch eine andere Anzahl Schiedsrichter ansetzen.

Es muss vermieden werden das gefährliche Situationen entstehen:

- Fumble: 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.
- Interceptions: Interceptions sind erlaubt, aber nicht deren Return. Der Ball ist mit dem Fangen an diesem Punkt dead. 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.
- Spieler über 56 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.

## Das Spiel

- a. Meldung von Teams:
  - a. Mindestspielstärke bei Meldung: 10 Spielern
  - b. Mindestspielstärke am Spieltag: 10 Spielern
- b. Team:

Gespielt wird mit 5 Feldspielern.
- c. Punkte:

Punkte gemäß dem Regelwerk des AFVD.
- d. Die Spielzeit:

Sie beträgt 4 x 6 min reine Spielzeit gemäß dem Regelwerk des AFVD.  
In den letzten zwei Minuten jeder Halbzeit gelten die Regeln für die Zeitnahme gemäß dem Regelwerk des AFVD.
- e. Extraperioden:

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.  
Wenn zwei Feldtore zur Verfügung stehen, entscheidet der Hauptschiedsrichter, welches der beiden genutzt wird. Die Entscheidung ist endgültig.  
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 der regulären Spielzeit addiert. 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.

f. Das Feld:

- Länge: 80 Meter; 60 Meter Spielfeld, 2x10 m pro Endzone.
- Breite: 22 Meter.
- Der Ball wird immer von der Mitte des Spielfeldes aus gespielt.
- Die Goalline und alle 10-Meterlinien müssen an der Seitenlinie mit Metertafeln erkenntlich gemacht werden.

g. Strafen:

1. Persönliches Foul: 10 Meter Strafen. Alles andere Strafen sind 5 Meter Strafen. Wenn nicht anders aufgeführt gelten die gleichen Strafen analog dem deutschen Regelwerk.
2. Es sind keine Tiefblocks (von vorne, der Seite oder von hinten) erlaubt. Ausnahme: Das Tackeln eines Runners.
3. 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.
4. 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.

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

Der Kopf / Helm eines jeden Spielers muss besonders geschützt werden. In den Regeln werden Aktionen zum bzw. Gegen den Kopf eines Spielers stark eingeschränkt. 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.

- „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.“
- „Kein Spieler darf fortwährend den Helm (inklusive Helmgitter) des Gegners mit Hand (Händen) oder Arm(en) berühren (Ausnahme: durch oder gegen den/die Ballträger).“
- „Die folgenden Aktionen eines Teammitgliedes des Ballträgers oder des Passers sind illegal: ... fortwährender und andauernder Kontakt mit Hand (Händen) oder Arm(en) zum Helm (inklusive Helmgitter) eines Gegners“
- „Eine Defense Spieler darf mit seinen Händen und Armen keinen fortwährenden Kontakt gegen den Helm (inklusive Helmgitter) des Gegners halten (Ausnahme: gegen den Ballträger).“

- „Keine 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.“
- „Kein Spieler darf zielgerichtet mit der Helmoberseite voran einen Gegner angreifen und diesen berühren. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul. Kein(e) Spieler darf zielgerichtet eine(n) verteidigungslose(n) Spieler angreifen und diesen oberhalb der Schultern berühren. Im Zweifel ist der Kontakt ein Foul. (Siehe auch Ehrenkodex, Schutz verteidigungsloser Spieler)“

## Special Teams

**Ein Tor-Regel:** Das Heimteam muss mindestens ein Feldtor (gemäß Regel 1-2-5) zur Verfügung stellen. Falls nur ein Feldtor vorhanden ist, wird nur auf dieses gekickt.

### Free Kick

- Das Kicking Team besteht aus dem Kicker und ggf. einem Holder. Gekickt wird von der 10- Meter-Linie des Teams, das den Kick ausführt.
- Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern.
- Wird der Free Kick gefangen, reconvert oder durch einen Team-B-Spieler berührt, so wird der Ball dead und gehört Team B am Dead Ball Spot.
- 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.
- Touchback wird von der 10-Meter-Linie von Team B.

### Punt

- Team A hat das Recht einen Punt zu spielen. Dies muss vor der Ballfreigabe dem Referee mitgeteilt werden. (Headcoach oder Spieler)
- Das Kicking Team besteht aus einem Snapper und einem Punter. Der Punter muss mindestens 5 Meter hinter dem Snapper stehen.
- Das Receiving Team besteht aus 3 Returnern.
- 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. Kein Spieler des Receiving Teams darf die neutrale Zone überqueren, solange der Ball im Spiel ist.
- Das Blocken eines Punts ist verboten.
- Wird der Punt gefangen, reconvert oder durch einen Team B-Spieler berührt so wird der Ball dead und gehört Team B am Dead Ball Spot.
- 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

- Team A hat das Recht in einem Down ein Fieldgoal zu versuchen. Dies muss vor der Ballfreigabe dem Referee mitgeteilt werden. (Headcoach oder Spieler)
- Das Field Goal Team besteht aus einem Longsnapper, einem Holder und einem Kicker
  - Der Snapper steht mittig an der LOS.
  - 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, solange der Ball im Spiel ist.

- Das Field-Goal-Rush-Team besteht aus einem Rusher.
  - Der Rusher steht an der LOS, auf der Seitenlinie.
  - Der Rusher steht auf der Seite, welcher der Holder den Rücken zudreht.
  - Die Position wird vom Flügelschiedsrichter auf der entsprechenden Seite überprüft.
- 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.
- 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).
- Der Rusher darf nicht geblockt (Foul: Persönliches Foul) oder in irgendeiner anderen Weise (Foul: unsportliches Verhalten) behindert werden.
- 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“.
- 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.
- 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.

#### Try Down:

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

#### Offense

- Der innere Spieler der Line muss eine Nummer zwischen 50 bis 79 tragen.
- Der Snapper ist der innere Line-Spieler.
  - Der Snap muss durch die Beine des Centers erfolgen. Er kann als Hand-to-Hand Snap oder als Long-Snap ausgeführt werden.
  - Es müssen mindestens zwei Offensespieler (Center sowie ein weiterer Team-A-Spieler) vor dem Snap an der LOS sein.
- Ein End (Team-A-Spieler am jeweiligen Ende der Scrimmage Line) kann sich beim Snap legal wie folgt aufgestellt haben:
  - Als Split-End, wenn er mindestens 6m vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist.
 Eine andere Aufstellung ist illegal. Strafe: Illegale Formation.
- Eine Ballübergabe darf nicht an einen „Spieler in motion“ geschehen.
- 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 zur Endline von Team A)
  - Außerhalb der Tackle-Box, wenn er mindestens 6m außerhalb vom nächsten inneren Line-Spieler entfernt ist. (Entfernung parallel zur LOS gemessen)

## Defense

- a. Blitze sind nicht erlaubt.
- b. Sobald der QB die Box hinter seinen äußersten inneren Lineman seitlich verlässt, darf er von allen Defense Spielern auch auf seiner Seite der LOS angegriffen werden.
- c. Nur der Defensive Lineman darf die LOS sofort nach dem Snap überqueren.
- d. Die Defense Line darf maximal aus einem Spieler bestehen und muss immer Headup vorm Center stehen, mindestens im 3-Punkt-Stand, stehen.

## Aktionsgewichtsgrenze

- a. Spieler die in kompletter Ausrüstung( ohne Helm) schwerer als 56 kg sind, dürfen im Spielbetrieb der 5er-Tackle-Mannschaften nur als Offensive- oder Defensive Lineman eingesetzt werden.
  - Die Spieler dürfen nicht die Position eines Backs (vgl. Regel 2-27) annehmen.
  - Die Spieler dürfen nicht als Runner und Ballträger(vgl. Regel 2-27-7) eingesetzt werden.

Gewogen wird am Spieltag mit der Waage vom Heimverein. Die Headcoaches von Team A und B kontrollieren persönlich das Gewicht der Kinder.

- b. Definition:
  - Offensive Lineman( inkl. Center) und Defensive Lineman, spielen möglichst mit einer Nummerierung 50-79.

Defensive Lineman: Spieler muss beim Snap mindestens im 3-Punkt-Stand Head Up (0-Technik) vor dem Center stehen.

Das vorstehende Regelwerk wurde erstmalig am 09.06.2016 durch den Vorstand des

AFCVBB e. V. beschlossen.