

# Regeln 9er-B-Jugend 2023

vom 21. März 2023

Die 9er B-Jugend spielt 2023 nach den Regeln des AFVD mit folgenden Abweichungen und Klarstellungen.

Besonderes Augenmerk liegt auf dem Schutz der Spieler. Daher wird auf Kick>Returns, Tiefblocks, Blocks in den Rücken und Clipping verzichtet, die Regel für Horse Collar Tackle ist entsprechend den High School-Regeln erweitert. Ebenso sollen beide Teams bei Kicks klar getrennt bleiben. Illegale Kontakte gegen den Helm jeglicher Art sollen konsequent geahndet werden.

## Abweichungen zur BSO

1. Die Spielberechtigung sowie die Mindestspielstärke richten sich nach den Lizenzbedingungen und Jugend-Altersklasseneinteilung des AFCVBB.<sup>1</sup>
2. Die Spielzeit beträgt 4x10 Minuten.
3. Die Mercy Rule (§ 104 BSO) wird bereits ab einer Punktedifferenz von mehr als 28 Punkten angewendet.
4. Anstelle einer Disqualifikation kann der Hauptschiedsrichter eine Match-Strafe aussprechen. Diese hat für das Spiel dieselben Folgen wie eine Disqualifikation, zieht aber keine automatische Sperre gemäß BSO nach sich. Der Ligaobmann kann dennoch zusätzliche Strafen aussprechen.

## Abweichungen zum Regelwerk

- zu R 1-4-6-c **Visiere, Brillen und sonstiger Augenschutz:** Visiere müssen klar und aus einem durchgehenden, stabilen Material sein. Visiere, Brillen und sonstiger Augenschutz dürfen nicht getönt, gefärbt oder verspiegelt sein. Es werden keine medizinischen Ausnahmen zugelassen.
- zu R 2-16-10 **Scrimmage Kick-Formation:** Ein Punter oder Holder muss sich beim Snap mindestens *5 Meter* hinter der Neutralen Zone befinden.
- zu R 3-2-1 Spielzeit 4x10 Minuten, Mercy Rule bei mehr als 28 Punkten Vorsprung.
- zu R 3-5-3 Beide Teams dürfen nur 9 Spieler auf dem Spielfeld haben. Die Einschränkungen und Ausnahmen nach Regel 3-5-3 gelten entsprechend.
- zu R 6-1-2 a) Eine Free Kick-Formation besteht aus dem Kicker und ggf. einem Holder.
- b) Kein Team A-Spieler darf während des Downs die Restraining Line von TeamB überschreiten, außer auf dem direktem Weg in seine Teamzone.

---

<sup>1</sup>Nachrichtlich: in der Saison 2023 sind in der B-Jugend männliche Spieler im Alter von 14–16 Jahren spielberechtigt, d. h. die Jahrgänge 2007, 2008, 2009; der Jahrgang 2010 kann unter bestimmten Bedingungen auf Antrag zugelassen werden; weibliche Spieler dürfen, auf Antrag des Vereins beim AFCVBB e. V., bis zum vollendeten 18. Lebensjahr in der B-Jugend spielen.

Die Mindestspielstärke am Spieltag beträgt 18.

**Strafe: Live Ball Foul, Offside beim Free Kick, 5 Meter vom Punkt, an dem der nachfolgende Dead Ball zu Team B gehört.**

c) Das Receiving Team besteht aus höchstens drei Returnern.

zu R 6-1-5+6 a) Wird der Kick gefangen oder reconvert oder kommt er im Feld zu Ruhe, wird er dead.

b) Der Ball gehört nach einem Kick Team B am Dead Ball Spot.

**Ausnahmen:**

i. Kommt der der Ball jenseits des Punktes der ersten Berührung zur Ruhe oder wird er dort gefangen oder reconvert, gehört der Ball Team B am Punkt der ersten Berührung.

ii. Liegt der Dead Ball Spot oder der Punkt der ersten Berührung in der Endzone, wird ein Touchback zuerkannt (R 6-1-7).

iii. Wurde der Kick von einem Team B-Spieler gefangen (inklusive Fangen nach Muffs), gehört der Ball Team B 10 Meter jenseits des Punktes, auf den ihn die vorstehenden Regeln bringen.

iv. Fängt ein Team B-Spieler einen *Free Kick* hinter der eigenen 25-Meter-Linie, kann Team B wählen, den Ball an der eigenen 25-Meter-Linie ins Spiel zu bringen (vgl. „Fair Catch-Ausnahme“, R 6-5-1-Ausnahme).

zu R 6-3 a) Ein Scrimmage Kick (Punt oder Field Goal-Versuch) muss vor der Ballfreigabe dem Referee von einem Spieler oder Coach mitgeteilt werden.

b) Das Kicking Team besteht höchstens aus einem Snapper, einem Kicker/Punter und einem Holder. **Beachte:** die Anpassung von R 2-16-10!

c) Das Receiving Team besteht höchstens aus drei Returnern und einem Rusher. Der Rusher muss sich mindestens 12 Meter seitlich vom Ball entfernt aufstellen. (Auf welcher Seite ist egal.)

**Strafe für b) und c): Live Ball Foul, Illegale Formation, 5 Meter vom Previous Spot.**

d) Kein Spieler des Return Teams darf während des Downs in die Neutrale Zone eindringen oder sie überqueren.

**Strafe: Live Ball Foul, Offside, 5 Meter vom Previous Spot.**

e) Kein Spieler des Kicking Teams darf während des Downs die Neutrale Zone überqueren.

**Strafe: Live Ball Foul, Unberechtigt Downfield, 5 Meter vom Previous Spot.**

f) Mit Beginn des Snaps darf der Rusher loslaufen. Überschreitet der Rusher die ursprüngliche Position des Balles bevor der Ball gekickt wurde, so gilt der Ball als geblockt. Der Ball wird dead und gehört dem Receiving Team am Previous Spot, eventuelle Punkte werden annulliert. Im Zweifel ist der Ball nicht geblockt worden.

**Strafe für zu frühes Starten des Rushers: Live Ball Foul, Defense Offside, 5 Meter vom Previous Spot.**

g) Der Rusher darf keinen Kontakt mit dem Snapper herstellen.

**Strafe: Live Ball Foul, Persönliches Foul, 15 Meter vom Previous Spot und automatisch First Down.**

h) Der Snapper darf den Rusher nicht blocken oder anderweitig behindern. Im Zweifel ging der Kontakt vom Rusher aus.

**Strafe: Live Ball Foul, Unsportliches Verhalten, 15 Meter vom Previous Spot.**

i) Berührt der Ball – außer bei einem Drop Kick – vor dem Kick den Boden, ohne in Besitz eines Spielers zu sein, wird er mit der Bodenberührung dead. Der Ball gehört dem Receiving Team nach seiner Wahl am Previous Spot oder an der eigenen 20 Meter-Linie.

j) Wird ein Punt gefangen oder recovert oder kommt er im Feld zur Ruhe, werden die Regeln für den Free Kick analog angewandt, nicht aber Ausnahme iv. („Fair Catch-Ausnahme“).

k) Ist ein Field Goal-Versuch weder geblockt noch erfolgreich, gehört der Ball Team B am Previous Spot oder an der eigenen 20 Meter-Linie (analog R 8-4-2). Wird ein nicht erfolgreicher Field Goal-Versuch aus der Luft gefangen, gehört der Ball dem Receiving Team 10 Meter jenseits des Punktes, auf den ihn vorstehender Satz bringt.

zu R 7-1-1 Der Snap muss von einem inneren Lineman durch seine Beine ausgeführt werden.  
**Strafe: Dead Ball Foul, Illegaler Snap, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.**

#### zu R 7-1-4 Einschränkungen der Offense

a) In der Offense müssen sich beim Snap mindestens drei Spieler als innere Linemen aufgestellt haben und Nummern zwischen 50 und 79 tragen. Diese dürfen sich nicht weiter als 1 Meter voneinander entfernt aufgestellt haben.

b) Ein Lineman ist nur dann passberechtigt, wenn er sich beim Snap

- i. nicht weiter als 1m vom nächsten inneren Lineman („Tight End“) oder
- ii. mindestens sechs Meter vom nächsten Lineman („Split End“)

entfernt aufgestellt hat.

c) In der Offense dürfen sich beim Snap nicht mehr als vier Spieler im Backfield aufgestellt haben.

d) Ein Offense Back darf sich nur entweder vollständig innerhalb der Tackle Box oder mindestens vier Meter außerhalb der Tackle Box aufgestellt haben.

**Strafe für a, c, d: Live Ball Foul, Illegale Formation, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.**

#### zu R 7-1-5 Einschränkungen der Defense

a) Maximal vier Team B-Spieler dürfen die Neutrale Zone überqueren, solange die Tackle Box existiert und ein Vorwärtspass den Regeln nach noch möglich ist.

b) Diese Spieler dürfen sich beim Snap maximal 7 m seitlich vom Ball und 5 m von der neutralen Zone entfernt befinden haben.

c) Maximal drei dieser Spieler dürfen die Neutrale Zone auf derselben Seite der ursprünglichen Position des Balles beim Snap überqueren.

**Strafe für a–c: Live Ball Foul, Defense Off side, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.**

zu R 8-3 **Try:** Für Field Goal-Versuche („Ein-Punkt-Versuche“) gelten die vorstehenden Regeln für Scrimmage Kicks. Ansonsten gelten die AFVD-Regeln.

#### zu R 9-1 **Persönliche Fouls**

a) Solange die Tiefblockzone existiert, dürfen Team A-Spieler, die sich beim Snap als passberechtigte Linemen oder legal als Backs außerhalb der Tackle Box aufgestellt haben, nicht in Richtung der Linie, die sich durch die anfängliche Position des Balles beim Snap zieht, blocken (beachte: das bezieht sich nicht auf Tiefblocks, sondern auf alle Blocks, auch auf Blocks von vorne oberhalb der Gürtellinie).

zu R 9-1-5 **Clipping** ist verboten (Regel 2-5-1).  
**Ausnahme:** gegen einen Runner.

zu R 9-1-6 **Blocken unterhalb der Gürtellinie** ist verboten.  
**Ausnahme:** gegen einen Runner.

zu R 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 *anschließend* hinunter zu ziehen; das Hinunterziehen muss also *nicht sofort* erfolgen. Es gibt *keine* Ausnahme innerhalb der Tackle Box.

zu R 9-3-6 **Blocken in den Rücken** ist verboten.  
**Ausnahmen:**

a) Gegen einen Runner.

b) Wenn ein Spieler seinen Rücken einem möglichen Blocker zudreht, nachdem dieser seine Blockabsicht durch seine Richtung oder seine Bewegung angezeigt hat.

c) 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.

d) Wenn ein berechtigter Spieler hinter der neutralen Zone einen Gegner im Rücken über der Gürtellinie wegdrückt, um an einen Vorwärtspass zu gelangen.