Regeln C-Jugend 2023

vom 10. März 2023

Vorbemerkung zur Philosophie der C-Jugend

Die C-Jugend spielt nach den Regeln und Ordnungen des AFVD und AFCVBB mit folgenden Abweichungen und Klarstellungen.

Besonderes Augenmerk liegt auf dem sportlichen Verhalten der Erwachsenen, das letztlich dem Schutz der Spieler dient. Auf Regelebene wird auf „Blitzen“, 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 sowie Fumble-, Rückpass- und Interception-Situationen entschärft werden, indem der Ball frühzeitig tot wird, nämlich entweder mit der Bodenberührung oder mit Vervollständigung der Interception. All das bringt jedoch wenig, wenn die größte Gefahr nicht von erlaubten oder sogar verbotenen Kontakten, sondern von schlechtem Coaching und unsportlichem Verhalten Erwachsener ausgeht.

Angesichts der Ereignisse in der C-Jugend-Liga 2022, die ihres Gleichen suchen, bedarf es eines grundlegenden Gesinnungswandels bei den verantwortlichen Personen in den Teams, insbesondere jener, die am Spieltag an der Seitenlinie stehen. Das Problem sind nicht die Spieler. Es sind die Erwachsenen, nicht zuletzt Coaches und Eltern. Manches 2022 beobachtete Verhalten erweckt gar den Eindruck, schlicht und ergreifend potentiell kindeswohlgefährdend gewesen zu sein.

Daher muss allen Erwachsenen, die sich in der C-Jugend-Liga 2023 engagieren, klar sein, dass sie eine Vorbildfunktion für die Spieler haben und dieser gerecht werden müssen. Dem Ehrencodex des American Football entsprechend obliegt es gerade den Coaches für ein sportliches Verhalten auf und neben dem Platz, insbesondere gegenüber den Schiedsrichtern und Gegnern zu sorgen. Das kann nicht gelingen, wenn diese selbst den ersten eskalierenden Schritt gehen. Dabei ist zu bedenken, dass es in der C-Jugend-Liga nicht primär darum geht zu gewinnen und einen möglichst hohen Tabellenplatz zu erreichen, sondern den Charakter der an der Grenze zwischen Kindheit und Jugend stehenden Spieler zu formen und die Freude am Spiel zu fördern, unabhängig von Gewinnen oder Verlieren.

Deswegen ist es Aufgabe der Erwachsenen, insbesondere der Coaches und Betreuer, jeden Eindruck unsportlichen Verhaltens zu vermeiden. Die Frage darf nicht sein, welches aggressive Verhalten den Schiedsrichtern, Gegner und sogar den eigenen Spielern gegenüber gerade noch tolerabel ist. Vielmehr muss die Herangehensweise umgekehrt sein: Wie kann ich mein eigenes Verhalten noch sportlicher und vorbildlicher gestalten? Wenn ein Schiedsrichter ein Verhalten als unsportlich ahndet, muss also schon viel schief gelaufen sein, und der Schiedsrichter ist schlicht die falsche Adresse, um den Frust über den eigenen Kontrollverlust abzulegen.

Natürlich ist es – wie fast immer in solchen Situationen – nur ein kleiner Teil der Coaches und Eltern, die sich dermaßen daneben benehmen. Die meisten Vereine haben Coaches, die sich ihrer Verantwortung bewusst sind und auch in ihrem Umfeld für ein gedeihliches Miteinander sorgen. Die „schwarze Schafe“ haben sich jedoch im vergangenen Jahr dermaßen hervorgetan, dass ein deutliches Anziehen der Standards unvermeidlich ist. Die meisten Coaches haben Verständnis dafür, dass sich etwas grundlegend ändern muss, wenngleich es unterschiedliche Auffassungen darüber gibt, wie das gelingen kann. Letztlich kann es jedoch nur gelingen, wenn jeder das tut, was er tun kann.

Die tatsächlichen Verhältnisse auf dem Platz können am besten die Coaches und Betreuer beeinflussen; wie sich die Coaches verhalten und welches Klima sie in einer Mannschaft schaffen, das hängt von den Vereinsverantwortlichen ab, die die Coaches auswählen und aufs Feld lassen.

Schiedsrichter können im Grunde nur dann einschreiten, wenn bereits ein Regelverstoß vorliegt – in einem etwas schrägen, aber durchaus treffenden Bonmot: Der Ref ist nicht dazu da, die Spieler zu schützen, sondern er ist dazu da, sie zu rächen! –, und der Ligaobmann kann nur aufräumen, lange nachdem das Kind in den Brunnen gefallen ist. Dazu gehört auch, in enger Abstimmung mit dem Verband die Regeln zu verschärfen, um den anzustrebenden Bewusstseinswandel zu fördern und den Schiedsrichtern die nötigen Mittel und die Sicherheit an die Hand zu geben, um eine weitere Fehlentwicklung im Keim zu ersticken. Die konkrete Situation am Spieltag positiv beeinflussen können aber weder Schiedsrichter, noch Ligaobmann noch Verband. Das muss bereits im Training passieren und vor dem Training mit der Auswahl der richtigen Coaches und Betreuer durch die Vereinsverantwortlichen.

Abweichungen von der BSO

1. Die Spielberechtigung sowie die Mindestspielstärke richten sich nach den Lizenzbedingungen und Jugend-Altersklasseneinteilung des AFCVBB.[1]
2. Unbeschränkt spielberechtigt sind Spieler und Spielerinnen, die vor dem Spiel ihrers ersten Einsatzes mit Kleidung, aber ohne Ausrüstung (Helm, Pad, Schuhe) nicht mehr als 60,0 kg wiegen.
3. Spieler und Spielerinnen, die die vorgenannte Bedingung nicht erfüllen, sind eingeschränkt spielberechtigt.
4. Eingeschränkt spielberechtigte Spieler sind auf dem Spielberichtsbogen mit einem „L“ zu markieren (in der Spalte „A“) und mit einem deutlich sichtbaren Tapestreifen auf dem Helm zu kennzeichnen.
5. Das Wiegen aller Spieler erfolgt vor dem ersten Saisonspiel. Ein Vertreter des Gegners muss anwesend sein und die Ergebnisse des Wiegens bestätigen. Die Schiedsrichter sind nicht am Wiegen beteiligt.
6. Die Ergebnisse des Wiegens sind dem Ligaobmann und den anderen Mannschaften der Liga in geeigneter Weise bekannt zu machen. Es reicht die Mitteilung, wer mit welchem Ergebnis gewogen wurde (Name, Passnummer, L oder Nicht-L). Für eventuelle Streitigkeiten ist das exakte Wiegeprotokoll mit Unterschrift des anwesenden Vertretes des Gegners aufzubewahren.
7. Spieler, die beim ersten Saisonspiel nicht anwesend sind, müssen vor dem Spiel ihres ersten Einsatzes gewogen werden. Die weiteren Bestimmungen gelten entsprechend.
8. Jeder Spieler wird nur einmal in der Saison gewogen. Das Ergebnis dieses Wiegens bestimmt die Spielberechtigung für die ganze Saison.
9. Für die Spiele der C-Jugend werden im Regelfall fünf Schiedsrichter angesetzt.
10. Die Spielzeit beträgt 4x8 Minuten. Sie wird nach dem AFVD-Regelbuch gestartet und gestoppt.
11. Die Mercy Rule (§ 104 BSO) wird bereits ab einer Punktedifferenz von mehr als 28 Punkten angewendet.

[1]Nachrichtlich: in der Saison 2023 sind in der C-Jugend männliche Spieler im Alter von 11–13 Jahren spielberechtigt, d. h. die Jahrgänge 2012, 2011, 2010; weibliche Spieler sind im Alter von 11–14 Jahre (Jahrgänge 2009–2012) spielberechtigt.
Die Mindestspielstärke am Spieltag beträgt 18.

12. Das Spielfeld hat normaler Breite, ist in der Länge aber um 2/12 reduziert.[2]
13. Anstelle einer Disqualifikation kann der Hauptschiedsrichter eine Matchstrafe 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 vom Regelwerk

zu R 1-1-16 Personen, die sich in unmittelbarer Nähe zur Teamzone befinden, werden als Personen, die den Regeln unterliegen, behandelt. Mannschaften müssen für eine deutliche Trennung zwischen Teamangehörigen und Fans/Eltern sorgen. Personen befinden sich in unmittelbarer Nähe der Teamzone, wenn von der Seitenlinie aus zumindest zeitweise der Eindruck entsteht, dass sie sich in der Teamzone aufhalten oder aufhalten könnten oder Einfluss auf die Teamzone nehmen oder nehmen könnten. Im Zweifel hält sich eine Person in unmittelbarer Nähe der Teamzone auf.

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 **Definitionen**

a) Ein Quarterback ist ein Spieler, der direkt oder mit Abstand hinter dem Snapper im Offense Backfield aufgestellt ist, um den Snap zu empfangen.

b) Blitzen ist das Überqueren der Neutralen Zone unmittelbar nach dem Snap durch Defense Backs (z. B. Linebacker), um den Quarterback unter Druck zu setzen. Es ist nach *zu R 7-1-5, Nr. c)* verboten.

c) Ein Defense Lineman ist ein Defense Spieler, der sich beim Snap in der Blockzone innerhalb von einem Meter an der Line of Scrimmage aufgestellt hat.

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 4x8 Minuten, Mercy Rule bei mehr als 28 Punkten Vorsprung.

zu R 3-5-3 Beide Teams dürfen nur 7 Spieler auf dem Spielfeld haben. Die Einschränkungen und Ausnahmen nach Regel 3-5-3 gelten entsprechend.

zu R 4-1-3 a) Berührt der Ball den Boden, außer bei einem legalen Kick oder einem unvollständigen Vorwärtspass, so wird er tot und gehört dem ballbesitzenden Team am Dead Ball Spot.

b) Wird ein Vorwärtspass von der Defense abgefangen, wird der Ball tot. Er gehört dem Team, das die Interception vervollständigt hat, 5 Meter jenseits des Dead Ball Spots.

---

[2]Beispiel: Es wird davon ausgegangen, dass auf ein C-Jugend-Spiel in der Regel ein weiteres Spiel mit normaler Spielfeldgröße nach BSO/AFVD-Regelwerk folgt. Die Markierungen auf dem Feld sind dann für beide Spiele dieselben. Jedoch ist auf der einen Spielfeldseite die reguläre 20-Meter-Linie die Endline, die 30-Meter-Linie die Goalline. Entsprechend wird nur auf eines der Tore gekickt.

Ausnahme: Wird der Ball zwischen A's 5-Meter-Linie und A's Goalline abgefangen, wird Team B ein Touchdown zuerkannt.

zu R 6-1 **Free Kick**

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.
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.

d) Wird der Kick gefangen oder recovert oder kommt er im Feld zu Ruhe, wird er dead.

e) 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 recovert, 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 **Scrimmage Kick**

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 **Starten mit dem Snap**

a) Der Snap muss vom mittleren inneren Lineman durch seine Beine ausgeführt werden.
Strafe: Dead Ball Foul, Illegaler Snap, 5 Meter vom Previous Spot.

b) Der Ball wird zum Snappen immer mittig zwischen den Hashes positioniert. Die Verantwortung hierfür tragen allein die Schiedsrichter.

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

a) Die Offense muss beim Snap mindestens vier Spieler an der Line of Scrimmage aufgestellt haben. Davon müssen genau drei als innere Linemen aufgestellt sein 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 auf oder außerhalb der Hash Marks aufgestellt hat.

c) In der Offense dürfen sich beim Snap nicht mehr als drei 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.

e) Eingeschränkt spielberechtigte Spieler können in der Offense nur als innere Linemen oder Quarterback eingesetzt werden. Für die Defense gibt es keine Beschränkung.
Strafe für a)–e): Live Ball Foul, Illegale Formation, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.

f) Offense Lineman dürfen nach dem Snap ihre Position nicht mit einem anderen Lineman tauschen oder die Line of Scrimmage überschreiten.
Ausnahme: Es ist kein Foul, wenn ein unberechtigter Team A-Spieler sofort nach dem Snap angreift und einen Gegner an einem Punkt berührt, der nicht weiter als einen Meter jenseits der neutralen Zone liegt und den Kontakt nicht weiter als drei Meter jenseits der neutralen Zone fortsetzt.

g) Der Quarterback darf nicht innerhalb der ersten sieben Sekunden des Plays durch die Lücke rechts oder links neben dem Snapper laufen.[3]

h) Eingeschränkt spielberechtigte Offense-Spieler sind nicht passberechtigt. Sie dürfen die Neutrale Zone nicht überqueren. Sie dürfen nicht als Runner eingesetzt werden.
Ausnahme: Ein eingeschränkt spielberechtigter Quarterback darf als Runner eingesetzt werden, aber nur hinter der Line of Scrimmage und in der Tackle Box.[4]
Strafe für f)–h): Live Ball Foul, Unberechtigt Downfield, Loss of Down am Previous Spot. Diese Regeln gelten unabhängig von einem Vorwärtspass bei allen Spielzügen, auch und insbesondere bei Laufspielzügen.

Zu 7-1-5 **Einschränkungen der Defense**

a) Höchstens zwei Spieler dürfen sich als Defense Linemen aufgestellt haben.
Strafe: Live Ball Foul, Illegale Formation, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.

b) Die Defense darf die Neutrale Zone nicht überqueren, bevor eine Ballübergabe durchgeführt oder vorgetäuscht wurde oder ein Ballträger die Line of Scrimmage überquert hat (**Ausnahme:** Defense Linemen dürfen die Neutrale Zone überqueren).

d) Nur *ein* Defense Lineman darf die Lücken rechts und links neben dem Snapper attakieren.
Strafe für b+c: Live Ball Foul, Defense Offside, 5 Meter Strafe vom Previous Spot.

zu R 7-1-6 Eine Ballübergabe darf nicht an einen Spieler erfolgen, der beim Snap in Bewegung war.

---

[3]Mit dieser Regel soll „Waffengleichheit“ hergestellt werden: Die Defense darf nicht beide Gaps attackieren und ein Defense Back darf nicht über die Line of Scrimmage ins Offense Backfield gehen, so dass immer ein Gap frei wäre und jeder Quaterback-Sneak mehrere Yards Raumgewinn erzielen dürfte. Jedoch muss sich ein QB in einem *broken play* ohne Anspielstation nicht wehrlos sacken lassen, sofern mindestens 7 Sekunden nach dem Snap vergangen sind.

[4]Die Formulierungsänderungen gegenüber 2022 sind rein redaktioneller Art und sollen den Sinn der Regel verdeutlichen: Ein Quarterback über 60kg darf keinen Raumgewinn erzielen, er muss den Ball übergeben oder passen. Solange er den Ball hat, was für einen Quarterback zwangsläufig erfolgt, ist er der Definition nach ein Runner, sogar ein Ballträger. Entsprechend muss es eine Ausnahme geben, die es dem Quarterback legal ermöglicht, den Snap anzunehmen und den Ball weiter zu verteilen. Nichts anderes soll diese Ausnahme bewirken.

Strafe: Live Ball Foul, Illegale Ballübergabe, 5 Meter Strafe vom Spot of Foul und Downverlust, sofern dieser nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht.

zu R 8-2 Ein Touchdown wird auch erzielt, indem Team B einen gegnerischen Vorwärtspass zwischen A's 5-Meter-Linie und A's Goalline abfängt.

zu R 8-3 **Try:** Für Field Goal-Versuche („Ein-Punkt-Versuche") gelten die vorstehenden Regeln für Scrimmage Kicks. Ansonsten gelten die AFVD-Regeln. Two-Point-Conversions werden von B's 10-Meter-Linie aus gespielt.

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 Namenschildes 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 9-2 **Unsportliches Verhalten**

a) Beispiele unsportlichen Verhaltens, das in der C-Jugend-Liga von den Schiedsrichtern konsequent geahndet werden muss, stellen folgende Verhaltensweisen von Coaches, Betreuern, Personen, die den Regeln unterliegen, oder Personen, die sich in oder in der unmittelbaren Nähe der Teamzone befi nden, ohne Teammitglieder in Uniform zu sein, dar:

i. Nichtakzeptieren von Tatsachenentscheidungen;

ii. Spielverzögerung durch Diskussion von Schiedsrichterentscheidungen außerhalb von Timeouts oder Coaches Conferences;

iii. unaufgefordertes, absichtliches Betreten des Spielfeldes außerhalb von Timeouts; damit ist kein Verhalten gemeint, das durch Unaufmerksamkeit oder einen footballtypischen Fokus auf das Geschehen auf dem Spielfeld entsteht, ohne provokant zu sein und ohne die Spieldurchführung zu behindern, z. B. beim Playcalling; im Zweifel ist das Verhalten absichtlich;

iv. Nichtbefolgen von Anweisungen der Schiedsrichter;

v. fortwährendes Nichtrespektieren der Schiedsrichterzone, z. B. durch Verletzung der Regel 9-2-5-a (Behinderung der Spieldurchführung).

b) Schwere unsportliche Verhalten stellen folgende Verhaltensweisen von Coaches, Betreuern, Personen, die den Regeln unterliegen, oder Personen, die sich in oder in unmittelbarer Nähe der Teamzone befinden, ohne Teammitglieder in Uniform zu

sein, dar. Sie erfordern die sofortige Disqualifikation. Ob eine solche Unsportlichkeit vorliegt, entscheiden allein die Schiedsrichter in einer abschließenden Tatsachenentscheidung. Im Zweifel handelt es sich um ein schweres Foul. Die Beispiele sind nicht abschließend[5]:

i. Anschreien von Spielern oder Schiedsrichtern;

ii. Bedrängen von Schiedsrichtern;

iii. Verwendung von Gossen- oder Fäkalsprache sowie Beleidigungen gegen Spieler, Schiedsrichter oder andere Personen, die den Regeln unterliegen, auch innerhalb des eigenen Teams;

iv. unsachliches Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen;

v. lautstarkes Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen;

vi. Aufwiegeln von Spielern;

vii. Aufforderungen zu regelwidrigem Verhalten;

viii. Rechtfertigen von regelwidrigem Verhalten;

ix. von Schiedsrichtern den Schutz der Spieler vor Verletzungen fordern;[6]

x. Tabak- oder Alkoholkonsum von Personen die den Regeln unterliegen, oder sich in oder in der Nähe der Teamzone befinden;

xi. den Schiedsrichtern Parteilichkeit vorwerfen;

xii. den Schiedsrichtern Unkenntnis der Regeln vorwerfen.

c) Die folgende Gründe erfordern den sofortigen Abbruch des Spiels. Die Liste ist nicht abschließend, weitere Gründe stehen im Regelbuch. Die Beurteilung obliegt allein den Schiedsrichtern. Sie treffen abschließende Tatsachenentscheidungen:

i. Allgemeine Feindseligkeit einer Teamzone oder des Coachingstaffs;

ii. bedrohliche Haltung von Zuschauern oder Personen, die den Regeln unterliegen, insbesondere Eltern;

iii. Disqualifikation von mehr als einem Coach; dabei ist es unerheblich, ob zwei Coaches vom selben oder von gegnerischen Teams disqualifiziert wurden;

---

[5]Die Beispiele sind bewusst offen gehalten. Es obliegt den Coaches, Betreuern bzw. Personen, die den Regeln unterliegen oder sich in unmittelbarer Nähe der Teamzonen aufhalten, jedweden Eindruck eines unsportlichen Verhaltens zu vermeiden.

[6]Neben der Unmöglichkeit, vor einem Regelverstoß überhaupt einschreiten zu können, und der Tatsache, dass auch regelkonforme Kontakte zu Verletzungen führen können, liegt die schwere Unsportlichkeit vor allem darin, dass es gerade die Coaches sind, die durch entsprechendes Training und eine sachgerechte Einschätzung der körperlichen Entwicklung des einzelnen Spielers sowie seiner Fitness ihre Spieler vor Verletzungen schützen müssen.

iv. mangelhafter Platzordnungsdienst.

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.