

Offizielle Spielregeln des AFVD für Flagfootball (2008)



American Football Verband Deutschland e.V.



Präambel

Flagfootball ist in Deutschland endgültig den „Kinderschuhen“ entwachsen und hat sich als eigenständiger Wettkampfsport sowohl im Kinder- und Jugendbereich wie auch bei den Erwachsenen etabliert. Mit mittlerweile mehreren Deutschen Meisterschaften bei den Kindern und Jugendlichen und den Erwachsenen nimmt der AFVD eine führende Rolle unter den europäischen Footballverbänden bei der Entwicklung des Flagfootball in Europa ein.

Aber auch im Breitensport und Freizeitbereich findet Flagfootball immer mehr begeisterte Anhänger. Mit dem Schulsportprogramm des AFVD werden bereits früh die ersten Grundlagen gelegt und später im Verein verfeinert.

Mit den „Offiziellen Spielregeln des AFVD für Flagfootball in der Spielvariante 5 gegen 5“ wird erneut der fortschreitenden Entwicklung Rechnung getragen und der Flagfootball in Deutschland einen weiteren Schritt voran gebracht. Neben dem gültigen Regelwerk für den 9on9 Spielbetrieb soll dieses Regelwerk im Freizeit- und Breitensport eine Richtlinie sein.

Dieses Regelwerk ist im Aufbau als eigenständiges Regelwerk innerhalb des Regelwerkes für American Football im Bereich des AFVD konzipiert.

Es wird weiter daran gearbeitet, die heute noch unterschiedlichen Strukturen und Standards durch geeignete Aus - und Weiterbildungsmaßnahmen anzugleichen und auf hohem Niveau zu manifestieren.

Diese Regelsammlung ist für die Non - Kontakt Spielvariante innerhalb des Geltungsbereiches des AFVD gültig. Für die Schulmeisterschaften kann ein angepasstes Regelwerk erlassen werden.

Die Termini in diesem Regelheft sind in der männlichen Form gehalten aber selbstverständlich in der weiblichen Form ebenso wirksam.



Inhaltsverzeichnis

Der Flagfootball Kodex	Seite 4
Zusammenfassung der Regeln	Seite 5
<u>REGEL 1</u>	
Anzahl der Spieler	Seite 6
<u>REGEL 2</u>	
Zeitnahme / Overtime Perioden	Seite 6
<u>REGEL 3</u>	
Punkte	Seite 6
<u>REGEL 4</u>	
Definitionen	Seite 7
<u>REGEL 5</u>	
Snappen und Werfen des Balles	Seite 9
<u>REGEL 6</u>	
Strafen	Seite 10



Von Spielern, Coaches und anderen, die mit dem Spiel verbunden sind, werden die höchsten Ansprüche hinsichtlich Sportlichkeit und Verhalten gefordert. Gegenüber unfairen Taktiken, unsportlichem Verhalten oder Manövern, die geeignet sind, Verletzungen herbeizuführen, gibt es keine Toleranz.

Der Ethik Kodex:

1. Der Flag Football Ehrenkodex ist Bestandteil und Hauptregel dieser Grundlagen und soll sorgfältig gelesen und überwacht werden.
2. Die Nichtbeachtung der Regeln oder die Ausnutzung von Regellücken zeigen an, dass ein Coach oder ein Spieler ungeeignet ist den Sport Flag Football auszuüben.

Durch die Regeln allein kann Fair Play nicht durchgesetzt werden. Nur durch die Anstrengungen von Coaches, Spieler, Schiedsrichter und Freunden des Spieles können die hohen ethischen Grundlagen erfüllt werden, die vom Football Sport erwartet werden. Das Regelkomitee hat den nachfolgend aufgeführten Ehrenkodex veröffentlicht, um Spielern, Coaches, Schiedsrichtern und anderen Verantwortlichen einen Wegweiser zu geben.

TRAINERETHIK

Die vorsätzliche Aufforderung zur Verletzung der Regeln durch einen Coach ist nicht zu entschuldigen. Absichtliches Festhalten eines Gegners, Vortäuschen von Verletzungen, Behinderungen der Gegenspieler oder absichtliches raues Spiel sind Aktionen, die einen negativen Einfluss auf die Einstellung der Spieler haben. Das Unterrichten dieser Aktionen, ist unter keinen Umständen entschuldbar. Das Erteilen solcher Anweisungen ist nicht nur unfair dem Gegner gegenüber, es wirkt sich auch negativ auf die Moral der eigenen Mannschaft aus, für die der Coach eine Vorbildfunktion hat. Es hat von daher keinen Platz im American Football. Zu diesen unehrenhaften Aktionen zählen außerdem:

1. Änderung der Spielernummerierung während des Spiels, zum den Gegner zu betrügen.
2. Verwenden von nicht therapeutischen Medikamenten im Flagfootball. Dieses steht nicht in Übereinstimmung mit den Zielen und den Zwecken der Athleten und ist verboten.
3. Eine vorgetäuschte Verletzung mit dem Ziel, zusätzliche Zeit zu gewinnen. Einem verletzten Spieler muss voller Schutz durch die Regeln gegeben werden, aber vorgetäuschte Verletzungen sind unehrlich, unsportlich und gegensätzlich zum Geist der Regeln. Solche Taktiken können unter Sportsleuten nicht zugelassen werden.

UNTERHALTUNG MIT DEM GEGNER

Das Beschimpfen des Gegners ist immer unsportlich. Dazu gehören auch abfällige Bemerkungen und Provokationen. Kein guter Sportler versucht seinen Gegner lächerlich zu machen, in dem er ihn verhöhnt. Coaches müssen ihre Spieler regelmäßig daran erinnern und alle Maßnahmen unterstützen, um ein derartiges Fehlverhalten zu unterbinden.

UNTERHALTUNG MIT OFFIZIELLEN

Wenn ein Schiedsrichter eine Strafe verhängt oder eine Entscheidung trifft, tut er einfach seine Aufgabe, so wie sich ihm die Situation darstellt. Schiedsrichter sind auf dem Feld um die Integrität des Spieles Flagfootball zu unterstützen, ihre Entscheidungen sind abschließend und sollten von den Spielern und von den Trainern angenommen werden. Ein Trainer, sowie jedermann in der Teamzone, sollte Äußerungen vermeiden die während eines Spiels dazu angetan sind, die Spieler und Zuschauer gegen die Schiedsrichter aufzubringen. Dies wäre sonst eine Verletzung der Regeln des Spiels und ist einem Mitglied des Trainerstandes unwürdig.

KONTAKT

Dieser Sport ist ein Nicht-Kontakt Sport, Blocken und Tackling sind nicht erlaubt. Jeder Kontakt oder auch nur der Versuch eines Kontaktes ist unfaires Spiel, untergräbt Fähigkeiten und gehört nicht zum Spiel. Alle



Trainer und Spieler sollen die Regeln verstehen und sich um die entsprechenden Offense und Defense Spielzüge bemühen. Es ist wichtig den Sinn des Spieles zu erfassen.

SPORTLICHKEIT

Der Flagfootballspieler, der absichtlich eine Regel verletzt, macht sich der unfairen und unsportlichen Spielführung schuldig. Auch wenn dies nicht bestraft werden sollte, bringt es Misskredit über den guten Namen des Spieles. Diesen zu unterstützen ist die Aufgabe des Spielers.

Zusammenfassung der Regeln

- Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz. Der Gewinner des Münzwurfes hat das erste Angriffsrecht. Der Verlierer des Münzwurfes hat das Recht die Seite des Feldes zu wählen, die er verteidigen möchte.
- Die Mannschaft die den Münzwurf verliert, erhält den Ballbesitz zu Beginn der zweiten Spielhälfte an der eigenen 5 Meter Linie.
- Es gibt keine Kickoffs.
- Die Offense übernimmt den Ballbesitz an der eigenen 5 Meter Linie und hat vier (4) Versuche um die Spielfeldmitte zu überqueren. Wenn die Mannschaft die Spielfeldmitte überquert hat erhält sie vier (4) weitere Versuche um zu punkten. Eine Strafe, die einen automatischen neuen ersten Versuch beinhaltet, startet eine neue Serie von vier (4) Versuche um die Mittellinie zu überqueren oder zu punkten, außer die Strafe versetzt die Line of Scimmage hinter die Mittellinie.
- Wenn es der Offense nicht gelingt die Spielfeldmitte zu überqueren oder zu punkten, wechselt der Ballbesitz und die neue Offense übernimmt den Ballbesitz an der eigenen 5 Meter Linie.
- Alle Ballbesitzwechsel, mit Ausnahme von Interceptions, starten an der eigenen 5 Meter Linie.
- Die Mannschaften wechseln die zu verteidigenden Endzonen des Spielfeldes nach den ersten 20 Spielminuten.



Regel 1 **Anzahl der Spieler**

- In offiziellen Turnieren oder Vergleichen besteht eine Mannschaft aus mindestens fünf (5) Spielern.
- Mannschaften dürfen mit einem Minimum von vier (4) Spielern das Spiel fortfahren wenn es Verletzungen oder Disqualifikationen von Spielern gab.
- Wenn weniger als vier (4) Spieler in einer Mannschaft verfügbar sind, wird das Spiel gegen die Mannschaft, die nicht im Stande ist das Spiel fortzusetzen, gewertet. Die Wertung erfolgt dann mit 20:0 Spielpunkte.

Regel 2 **Zeitnahme / Overtime Perioden**

- Die Spielzeit beträgt 40 Minuten. Unterteilt in zwei (2) Spielhälften zu je 20 Minuten.
- In Turnieren können abweichende Zeitnahme Muster ausgeschrieben werden.
- Der Zeitraum zwischen der ersten und zweiten Spielhälfte beträgt 2 Minuten.
- Die Spielzeit läuft durch und wird nur bei Team Timeouts oder Timeouts der Schiedsrichter angehalten. In den letzten 2 Spielminuten einer jeden Spielhälfte hält die Uhr bei folgenden Bedingungen:
 1. Wenn der Ballträger ins Seitenaus geht
 2. Wenn ein Pass incomplete wird
 3. Wenn ein neues First Down erreicht wird
 4. Wenn eine Strafe vorliegt
 5. Wenn Punkte erzielt wurden
 6. Extrapunktversuche in den letzten beiden Spielminuten einer Periode werden ohne laufende Uhr gespielt.
Die Uhr wird aber nicht nach jedem Spielzug angehalten. Die Spieler sollen das Zeitmanagement wie im Tackle Football lernen.
- Die Schiedsrichter können die offizielle Uhr nach ihrer eigenen Maßgabe stoppen.
- Die Uhr startet immer mit der Ballfreigabe. Wird die Uhr aus einem der oben genannten Gründe angehalten, startet sie wieder mit dem Snap.
- Jedes Mal wenn der Ball gespottet wird hat die Offense 25 Sekunden bis der Ball gesnapt werden muss.
- Jede Mannschaft hat zwei 60 Sekunden lange Timeouts pro Spielhälfte. Diese können nicht mit in die zweite Spielhälfte oder in die Overtime übertragen werden.
- Timeouts können nur von Trainern und Spielern verlangt werden.
- Die offizielle Uhr wird bei einem Timeout für die Länge des Timeouts angehalten. Die Uhr startet danach wieder mit dem nächsten Snap.
- Die offizielle Uhr stoppt um die Mannschaften zu unterrichten das noch 2 Minuten Spielzeit in einer Spielhälfte verbleiben. Es wird kein Timeout gegeben. Die Uhr startet wieder mit der Ballfreigabe.

Um einen Sieger zu ermitteln, wird bei einem unentschiedenen Spiel eine „Overtime“ gespielt. Die Zeit zwischen dem Ende des Spieles und dem Beginn der Overtime beträgt 2 Minuten. Ein Münzwurf entscheidet über den ersten Ballbesitz in der Overtime. Während einer Overtime wird kein Timeout zugelassen.

In offiziellen Turnieren beginnt die Mannschaft, welche den Münzwurf gewinnt, auf der Mittellinie des Feldes. Jede Mannschaft hat 4 Versuche um zu punkten. Es wird an der Mittellinie begonnen. Ist der Spielstand nach 2 Extraperioden immer noch „Unentschieden“, werden weitere Extraperioden von der 12-m-Linie durchgeführt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Turnover beenden die Versuche der Mannschaft und können für Punkte zurückgetragen werden.

Regel 3 **Punktewertung**

Der Wert von erzielten Punkten ist:

Touchdown:	6 Punkte
Safety	2 Punkte

Erfolgreicher Extrapunktversuch:

gespielt von der Mitte der 5 Meter Line	1 Punkt
gespielt von der Mitte der 12 Meter Line	2 Punkte

Bemerkung: Eine Interception, die bei Extrapunktversuchen, in die Endzone des Gegners zurück getragen wird, zählt immer 2 Punkte und die punktende Mannschaft erhält den Ballbesitz an seiner 5 Meter Linie. Ein Fumble beim Longsnap, der in der Endzone des Ballbesitzenden Teams Dead wird, ist ein Safety.



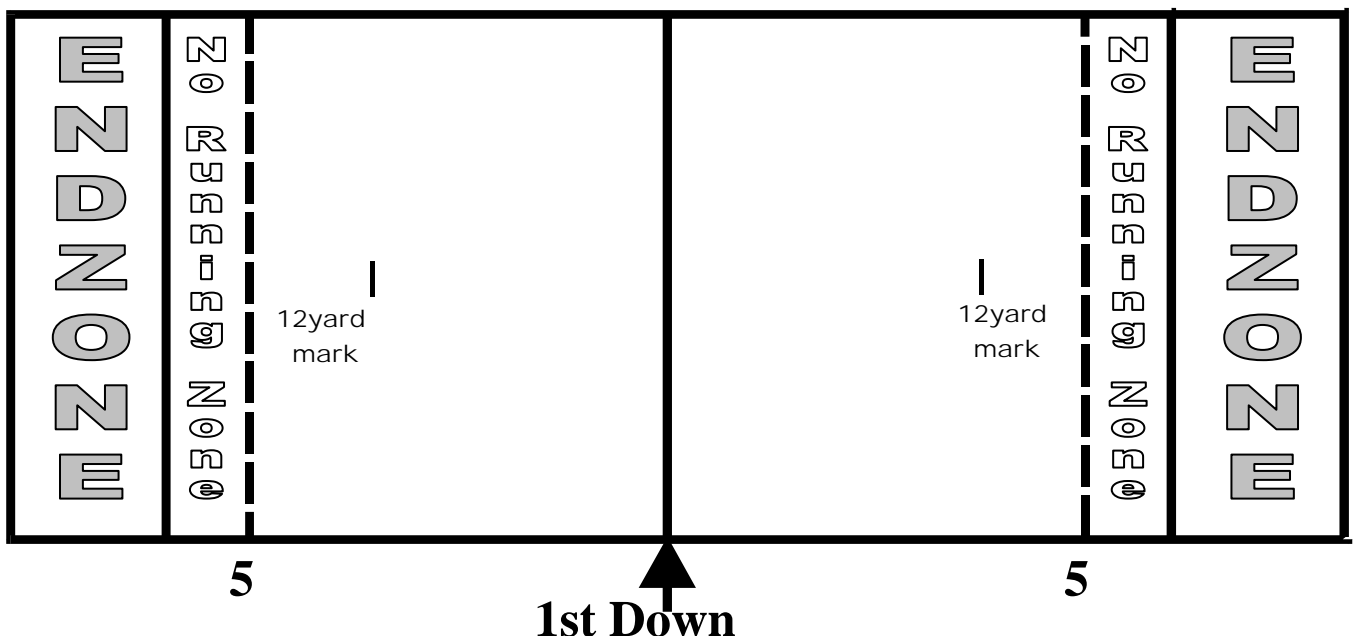
In offiziellen Turnieren erhält der Sieger eines Spieles zwei Gewinnpunkte. Die Tabelle zur Ermittlung eines Siegers wird nach gewonnenen und verlorenen Spielen gewertet. Im Falle von Gleichheit zweier oder mehrerer Teams wird folgendes Turnier Tie Breaker System angewendet:

1. Direktes Ergebnis gegeneinander
2. Gesamte Punktdifferenz
3. Mehr erzielte Punkte
4. Spielen einer Overtime – Periode

Regel 4 Definitionen

Das Feld

Minimale Anforderungen an das Spielfeld



Feldabmessungen:

Länge:	60 bis 80 Meter
Breite:	20 bis 30 Meter
End Zonen:	Maximal 10 Meter, aber mindestens 7 Meter tief
No Running Zones:	Die letzten 5 Meter vor den Goallines

Hinweis: Bei Hallenturnieren kann von den Mindestmassen abgewichen werden, allerdings sollten die Endzonen mind. sechs Meter (Handballwurfkreis) tief sein, die No-Running Zones mind. vier Meter.

Ausrüstung

1. Es sind keine Hosen- oder Schulterpads oder Helme erlaubt. Footballhosen mit Kniepads oder Knieschoner sind erlaubt. Baseballkappen oder Mützen mit einem festen Schild sind verboten. Kopftücher und Stirnbänder sind erlaubt, solange sie den Gegner nicht behindern.

2. Schuhe mit Stollen sind erlaubt solange sie aus Gummi oder Weichgummi sind, sie dürfen eine Länge von 13 Millimeter nicht überschreiten. Es ist nicht vorgeschrieben Stollenschuhe zu tragen, aber Schuhe mit Absätzen sind nicht erlaubt. Spikes oder ähnliche scharfe, spitze Schuhbestandteile, ebenso wie Rennspikes, metallische Baseballstollen oder Golfschuhe sind nicht erlaubt. Wenn Stollenschuhe getragen werden, gibt es keine minimale oder Höchstzahl der Stollen, aber die Stollen müssen ein Teil des natürlichen Designs des Schuhs sein. Es sind keine Schraubstollen erlaubt. Bei Hallenspielen sind Stollenschuhe



verboten. Es gelten die Bestimmungen der örtlichen Hallenordnung. Weiterhin können bei besonderen Bodenbelägen (Kunstrasen) Auflagen gemacht werden, diese sind in der Einladung anzugeben.

3. Der Ball muss den Anforderungen eines offiziellen Spielballes des AFVD Rechnung tragen. In Kinder- und Jugendspielen können Jugend- bzw. Kinderbälle verwendet werden.

Die Teams dürfen ihre eigenen Spielbälle während des Spiels benutzen. Wenn beide Mannschaften zustimmen, wird ein Spielball für beide Mannschaften verwendet. Jede Liga und jedes Turnier kann seine eigenen Spezifikationen betreffend der Ausmaße und Typus festlegen basierend auf dem Alter und den Fähigkeiten der teilnehmenden Mannschaften. Keinem Spieler oder Team ist es erlaubt die natürliche Oberfläche des Balles mit dem gespielt wird zu verändern. Die Mannschaften oder Spieler die dieses tun werden mit einer 5 Meter Strafe belegt.

4. Alle Spieler, ohne Ausnahme, müssen einen farbigen, nicht durchsichtigen Mundschutz tragen.

5. Farbige Handschuhe sind erlaubt. Die Handschuhe dürfen aber nicht die Trikotfarbe des Gegners haben.

6. Wenn es eine offizielle Turnierkleidung gibt, muss diese während des gesamten Spieles getragen werden.

7. Wenn zwei Mannschaften ähnliche Trikots benutzen, darf der Sieger des Münzwurfs entscheiden welches Team die Trikots zu wechseln hat. Ausnahme: Das ausrichtende Team (Heimteam) darf immer in seiner Trikotfarbe spielen, wenn dies in der Einladung angegeben wurde. Spieluniformen dürfen keine Bestandteile enthalten, die bei irgendeinem Spieler Verletzungen verursachen könnte. Den Schiedsrichtern obliegt die abschließende Freigabe der Ausrüstung und deren Bestandteile, welche für den Teilnehmer schädlich sein könnte und die nicht in den Regeln abgedeckt werden.

8. Spielern ist es nicht erlaubt Additive Materialien, Farbe, Fett oder andere Materialien zu benutzen oder an der Kleidung, den Personen oder dem Zubehör des Gegners zu verbringen, um die Eigenschaften des Balles oder die Fähigkeiten des Gegners zu beeinflussen. Ausnahme ist hier die Verwendung von „Eye shade“. Spieler die dies tun werden mit einer 5 Meter Strafe belegt und müssen das Spielfeld verlassen bis sie die Materialien entfernt haben.

9. Schmuckgegenstände müssen vor dem Anfang des Spiels entfernt werden. Wenn es nicht möglich ist, die Schmucksachen zu entfernen, müssen diese vollständig bedeckt werden. Medizinische Braclets dürfen getragen werden, aber sie müssen sicher befestigt werden um Verletzung zu vermeiden. Die Schiedsrichter haben die abschließende Entscheidung hinsichtlich der Annehmbarkeit der Ausrüstung.

10. Wenn ein Spieler nicht annehmbare Ausrüstung oder Schuhe trägt, muss der Spieler das Spielfeld für mindestens einen Spielzug verlassen und die Ausrüstung entfernen, bevor er zurückkehrt. Wenn der Spieler zum Spiel mit der nicht annehmbaren Ausrüstung zurückkehrt, wird die Mannschaft bestraft und der Spieler des Platzes verwiesen.

11. Wenn ein Teilnehmer eine blutende Wunde hat oder wenn sich genügend Blut auf einem Teilnehmer oder auf der Uniform eines Teilnehmers befindet, so dass das Blut auf eine andere Einzelperson gebracht werden kann, hat der blutende Spieler die Teilnahme am Spiel zu unterlassen, bis das Problem zur Zufriedenheit der Schiedsrichters behoben ist.

12. Spieler dürfen keine Shorts oder Hosen tragen, die Taschen, Druckknöpfe oder Clips irgendeiner Art haben. Spieler dürfen ihre Shorts oder Hosen nicht abkleben oder auf andere Art sichern, um diese Regelung zu umgehen. Von den Hosen darf keine Gefahr für die Spieler ausgehen.

13. Es wird mit Ploppflaggen gespielt. Nur Flaggengürtel mit Einfassungen für 2 Flaggen an den Spielerhöften dürfen verwendet werden. Jeder Spieler muss diese Flaggen zu Beginn des Spielzuges auf den Höften positionieren und dort behalten. Diese Flaggen dürfen nicht verändert werden, geschnitten, und die Einfassungen dürfen nicht geklebt oder in irgendeiner Art geändert werden. Spieler die mit abgeänderten Flaggen oder Flaggengürteln auf dem Spielfeld angetroffen werden, werden des Platzes verwiesen. Sie unterliegen möglichen weiteren Disziplinierungen des Ligaverantwortlichen oder des Organisationsausschuss des Turniers. Die Flaggengürtel und die Flaggen müssen deutlich sichtbar sein und dürfen nicht von den Spielern oder Teilen der Spieleruniform verdeckt werden. Die Flaggen müssen sich farblich deutlich von den Hosen unterscheiden.



Der Schiedsrichter entscheidet bei allen Spielsituationen die nicht durch dieses Regelbuch abgedeckt sind.

Zur Erinnerung: Blocken und Tackling ist nicht erlaubt.

Sportlichkeit / Rohheit

Wenn die Schiedsrichter Zeugen irgendeines absichtlichen Kontaktes, Tacklings, Schlagen mit der Hand oder den Ellenbogen, Blocks oder unsportlichem Verhalten werden, unterbrechen sie das Spiel und der Spieler wird des Feldes verwiesen. Diese Spieler unterliegen möglichen weiteren Disziplinierungen des Ligaverantwortlichen oder des Organisationsausschuss des Turniers.

Foulspiel wird nicht toleriert.

Trash Talk ist illegal. Trash Talk ist eine Art der Kommunikation mit den Schiedsrichtern, Gegnern, Mannschaften oder Zuschauer die beleidigend ist. Die Schiedsrichter entscheiden über diesen Sprachgebrauch. Wenn es zu Trash Talk kommt wird der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen. Wenn dieser Sprachstil weiterhin gepflegt wird, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und der Spieler/die Spieler wird/werden vom Spiel ausgeschlossen.

Regel 5 Snappen und Werfen des Balles

- Um den Spielzug zu starten muss der Ball durch die Beine des Centers gesnapt werden.
- Der Center ist der Spieler der den Ball zum Quarterback snapt.
- Der Center kann keine direkte anschließende Ballübergabe per Handoff durch den Quarterback erhalten (kein „Center-Sneak“).
- Der Quarterback ist der Spieler der den Ball direkt durch den Snap erhält.
- Ein Spieler oder der Ball ist außerhalb des Spielfeldes, wenn er irgendetwas außerhalb des Spielfeldes berührt. Die Außenlinien sind außerhalb des Spielfeldes.

Laufspielzüge

- Dem Quarterback ist es nicht gestattet mit dem Ball die Line of Scrimmage zu überqueren bis er den Ball übergeben oder geworfen hat und dieser anschließend zu ihm zurück übergeben oder geworfen wurde.
- Die Offense kann mehrere Ballübergaben hinter der Line of Scrimmage durchführen. Es sind nur rückwärts und parallel zur Line of Scrimmage ausgeführte Ballübergaben während des Spielzuges erlaubt.
- Rückpässe, seitliche oder nach vorne gehende Würfe oder Läufe hinter der Line Line of Scrimmage sind erlaubt und werden als Laufspielzüge betrachtet.
- Wenn der Ballträger die Line of Scrimmage überquert hat, darf der Ball nicht mehr, egal in welche Richtung, übergeben oder geworfen werden.
- Als „No-Running Zones“ werden die letzten 5 Meter vor der jeweiligen Endzone bezeichnet. Wenn sich der Ball, beim Spotten, auf oder innerhalb dieser Zone, vor der Endzone des Gegners befindet, ist es der Offense nicht gestattet ein Laufspielzug durchzuführen
- Der Spieler der die Ballübergabe erhält, kann den Ball von einer Position hinter der Line of Scrimmage aus werfen.
- Alle Spieler der Defense können „rushen“ sobald der Ball übergeben oder geworfen oder die Übergabe oder der Wurf angetäuscht wurde. Der Angriff der Defense darf ausschließlich den Flaggen gelten.
- „Spinning“ ist erlaubt, aber der Ballträger darf nicht nach vorne springen um dem defensiven Spieler das Ziehen der Flagge zu verwehren oder Raumgewinn zu erzielen.
- Der Ball wird dort gespottet wo sich zum Zeitpunkt des Ziehens der Flagge die vordere Spitze des Balles befand.
- Passive Blocks sind verboten. Bei einem passiven Block, läuft ein Spieler des Ballbesitzenden Teams, nachdem kein Pass mehr möglich ist, so in der Nähe des Ballträgers, dass er einen Spieler des anderen Teams, auf den Weg zur Flagge des Ballträgers, behindert.

Passspielzüge

- Allen Spielern ist es erlaubt Pässe zu fangen (inklusive des Quarterbacks, wenn der Ball hinter der Line of Scrimmage bereits übergeben odernach hinten geworfen wurde)



- Während des Snaps darf sich ein Spieler in Bewegung befinden, diese Bewegung darf aber nicht in Richtung der gegnerischen Endzone erfolgen.
- Ein Spieler muss sich mindestens mit einem Fuß im Spielfeld befinden wenn er einen Ball fängt. Sollte er sich gleichzeitig mit einem Fuß im Spielfeld und im Aus befinden, befindet sich der Spieler im Aus. Der Passfang ist nicht vollständig.
- Der Quarterback hat sieben (7) Sekunden Zeit um einen Pass zu werfen. Wenn der Pass nicht innerhalb dieser Frist geworfen wird, ist der Spielzug beendet und wird mit dem Verlust eines Angriffsversuches am Previous Spot geahndet.
- Je Spielzug ist nur ein Vorwärtspass von hinter der Line of Scrimmage erlaubt.
- Bei Interceptions wechselt der Ballbesitz.
- Interceptions können durch die Defense zurück getragen werden. Wenn eine Interception in der Endzone geschieht und der Ball dort verbleibt, ist der Spielzug beendet. Der Ballbesitz wechselt zur Mannschaft die den Ball abgefangen hat und die Mannschaft startet an ihrer eigenen 5 Meter Line. Wenn eine Interception in der Endzone geschieht und der Ballträger die Endzone mit dem Ball in Richtung auf die Endzone des Gegners verlässt, gehört der Ballbesitz der abfangenden Mannschaft an dem Punkt an dem der Lauf endete. Sollte der Ballträger freiwillig in die Endzone zurückkehren und ihm dort die Flagge gezogen werden, wird dem anderen Team ein Safety zugesprochen. Ein Rückpass der nicht gefangen wird ist ein Fumble und wird an den Previous Spot zurückgelegt. Die Ballbesitzende Mannschaft verliert einen Versuch.

Rushen auf den Quarterback

Alle Spieler die auf den Quarterback „rushen“ wollen, müssen sich zum Zeitpunkt des Snaps mindestens sieben (7) Meter jenseits der Line of Scrimmage befunden haben. Es können mehrere Spieler gleichzeitig versuchen zu rushen. Spieler die nicht rushen, dürfen die Line of Scrimmage nicht überqueren. Sobald der Ball vom Quarterback übergeben oder geworfen wurde oder dies angetäuscht wurde, besteht die 7 Meter Regel für den Rusher nicht mehr und alle Verteidiger dürfen die Line of Scrimmage überqueren. Der Angriff der Rusher hat ausschliesslich den Flaggen zu gelten. Ein spezieller Marker oder ein Schiedsrichter markieren während des Spieles die sieben Meter Entfernung von der Line of Scrimmage.

Dead Ball

- Auswechselungen können nur vorgenommen werden wenn der Ball dead ist.
- Der Spielzug wird als beendet betrachtet wenn:
 - ein Schiedsrichter abpfeift.
 - die Flagge des Ballträgers gezogen wurde oder ungültig wird.
 - Punkte erzielt wurden.
 - wenn ein Körperteil des Ballträgers, außer seiner Hand oder seiner Füße den Boden berührt.
 - Wenn die Flagge des Ballträgers abfällt, wird der Spielzug abgepfiffen und der Ball das nächste mal ins Spiel gebracht, wo der Ball zum Zeitpunkt des Flaggenverlustes war.
 - Spielern wird es nicht gestattet einen Pass oder Rückpass oder eine Übergabe des Balles zu empfangen wenn ihre Flagge abgefallen ist.
 - Wenn der Ballträger etwas außerhalb des Spielfeldes berührt.

Bemerkung: Es gibt in diesem Spiel keine Fumbles. Der Ball wird an der Stelle gespottet wo der Ball die Hand des Ballträgers verlassen hat. Wird der Ball beim Snap gefumbelt, wird der Ball an die Line of Scrimmage zurück gebracht.

Regel 6 Strafen

- Alle Strafen, mit Ausnahme der Defense Pass Interference, sind 5 Meter Strafen. Die Strafen werden, mit Ausnahme der Defensive Pass Interference, von der Line of Scrimmage abgeschritten und der Spielversuch wird wiederholt, es sei denn etwas anderes wird in einem speziellen Fall geschildert.
- Die Defensive Pass Interference ist ein Spot Foul und wird als „no-Yard“ Strafe vom Spot of Foul geahndet.
- Bei einer bewussten Defense Pass Interference zur Vermeidung eines Touchdowns, ist der Referee berechtigt auf Touchdown zu entscheiden.
- Sollte ein Spieler, nach einer Interception eines Zusatzpunktversuches, den Ballträger durch ein Kontaktfoul vom Erreichen der gegnerischen Endzone abhalten, ist der Referee berechtigt auf zwei Punkte zu entscheiden.



-
- Alle Strafen können abgelehnt werden, mit Ausnahme von Fehlstarts und Fouls die mit der Ausrüstung der Spieler zusammenhängen (Dead Ball Fouls).
 - Strafen können die Distanz zur gegnerischen Endzone um nicht mehr als die Hälfte verkürzen.
 - Die Schiedsrichter werten den Kontakt der möglicherweise aus einem normalen Spielverlauf entsteht. Alle Strafen, mit Ausnahme der Defense Pass Interference werden von der Line Of Scrimmage geahndet.
 - Nur Mannschaftskapitäne und Trainer dürfen den Schiedsrichtern Fragen zu den Regeln und deren Interpretation stellen.
 - Spiele dürfen nicht mit Strafen gegen die verteidigende Mannschaft enden, es sei denn die angreifende Mannschaft lehnt eine Strafdurchführung ab.
 - Regelwidrigkeiten nach einer Interception werden nach Beendigung des Spielzuges oder dem Abpfiff des Spielzuges geahndet.

Defense Strafen

- Offside – 5 Meter
- Illegale Spielteilnahme – 5 Meter. (Spieler betritt das Spielfeld nachdem der Ball durch die Schiedsrichter freigegeben wurde um die gegnerische Mannschaft zu verwirren oder es befinden sich 6 Spieler auf dem Spielfeld)
- Verwirrende Signale – 5 Meter. (Signale die die Offense verwirren oder einen Start der Offense provozieren sollen)
- Behinderung des Gegners oder des Balles beim Snap – 5 Meter.
- Illegaler Rusher – 5 Meter. (Rusher startet von weniger als 7 Meter jenseits der Line of Scrimmage)
- Passbehinderung – “no Yards“ am Spot of Foul und automatischer erster Versuch (bei Passbehinderung in der Endzone kann der Referee auf Touchdown entscheiden).
- Illegaler Kontakt – 5 Meter und automatischer erster Versuch. (Halten, Blocken, usw.)
- Illegales ziehen der Flagge – 5 Meter und automatischer erster Versuch. (bevor der Receiver den Ball erreicht hat)

Offense Strafen:

- Schützen der Flagge – 5 Meter.
- Spielverzögerung – 5 Meter.
- Illegale Spielteilnahme – 5 Meter.
- Illegal Bewegung (Motion) – 5 – Meter (mehr als ein Spieler gleichzeitig in Bewegung, usw.)
- Fehlstart – 5 Meter. (Strafdurchführung kann nicht abgelehnt werden)
- Illegaler Snap – 5 Meter.
- Illegaler Shift oder Fehler bei der 1-Sekunden Pause vor dem Snap – 5 Meter.
- Halten – 5 Meter.
- „Diving“ / Springen – 5 Meter.
- Passiver Block – 5 Meter
- Spieler außerhalb des Spielfeldes – 5 Meter. (Spieler die freiwillig aus dem Spielfeld gegangen sind, dürfen nicht zurückkehren um einen Pass zu fangen)
- Illegaler Vorwärtspass – 5 Meter und Verlust eines Angriffsversuches. (2.ter Vorwärtspass in einem Spielzug oder ein Pass nach dem der Ball bereits die Line of Scrimmage überquert hat)
- Passbehinderung der Offense – 5 Meter und Verlust eines Angriffsversuches.
- Illegaler Laufspielzug – Verlust eines Angriffsversuches (Laufspielzug in der „No-Running“ Zone)