

# REGELN SCHÜLER-FLAG-LIGA

Offizielle Homepage: [www.play-flagfootball.de.vu](http://www.play-flagfootball.de.vu)



## GRUNDLAGE

Das aktuelle Regelwerk baut auf den „*offiziellen Spielregeln des AFVD für Flagfootball in der Spielvariante 5 gegen 5*“ auf - kein Blocken, keine Kicks, keine Beschimpfungen.

Ziel ist es durch Platzieren des Balles in der gegnerischen Endzone per Pass oder Lauf zu punkten.

## SPIELFELD

Das Spielfeld ist 60 x 30 Yards groß, besitzt an beiden Enden zwei 10 Yards tiefe Endzonen, kann bei Bedarf angepasst werden. 1y (Yard) entspricht 0,9m (Meter).

Minimale Feldmarkierungen sind Seitenlinien, Endzonen, Mittellinie, zusätzlich auch 5y- und 12y-Linie.

## SPIELZEIT

2 x 20 Minuten, dazwischen 5 Minuten Halbzeitpause, laufende Spielzeit. Uhr stoppt nur vor den letzten 2 Minuten jeder Halbzeit und innerhalb dieser, wenn der Ballträger ins Aus läuft, wenn ein Pass unvollständig ist, wenn ein Firstdown erzielt oder gepunktet wird. Bei Unterbrechungen durch den Schiedsrichter läuft die Uhr mit dem Snap los bzw. weiter.

Der Snap muss innerhalb von 25 Sekunden erfolgen.

Jedes Team hat 2 Timeouts á 60 Sekunden pro Halbzeit, keine Timeouts in der Overtime.

## SPIELER

Mind. 4 und max. 5 Spieler pro Team auf dem Feld, beliebiges Wechseln zwischen den Spielzügen; pro Team 1 Teamcaptain für Münzwurf / Schiedsrichterentscheidungen.

## AUSRÜSTUNG

Gleichfarbige Trikots, anliegende einfarbige Hosen (ohne Taschen empfohlen), dazu andersfarbige Flaggen (5 x 38cm, leicht abziehbar, Klett / Plopp), Stollenschuhe nur mit Gummistollen erlaubt, Mundschutz empfohlen, Helme / Schützer verboten.

## PUNKTE

Gepunktet wird, in dem der Ball in die Endzone getragen oder dort gefangen wird.

- Touchdown: 6 Punkte mit anschließendem Extrapunktversuch und Angriffswechsel.
- Extrapunkt von 5y-Linie: 1 Punkt, kein Lauf.
- Extrapunkt von 12y-Linie: 2 Punkte.
- Bemerkung: Wird der Ball bei einem beliebigen Extrapunktversuch von der Defense abgefangen und in die gegnerische Endzone zurück getragen, erhält die Defense immer 2 Punkte.
- Safety: 2 Punkte, wenn die Flagge des Ballträgers in seiner eigenen Endzone gezogen wird, Angriffswechsel.

## SPIELVERLAUF

Gewinner des Münzwurfs erhält Angriffsrecht, Verlierer wählt die zu verteidigende Seite aus. Nach der Halbzeit werden Angriffsrecht und Seite gewechselt. Jeder Angriff beginnt an der eigenen 5y-Linie. Nach einer Interception wird dort begonnen, wo der Ballträger gestoppt wurde.

**ZIEL DER OFFENSE:** Den Ball per Lauf oder Pass in der gegnerischen Endzone zu platzieren. Dabei muss sie:

- innerhalb von 4 Versuchen entweder die Mittellinie überqueren, um weitere 4 Versuche zu erhalten (neues Firstdown) oder den Ball in der gegnerischen Endzone (Touchdown) platzieren.
- nach einem Touchdown einen Extrapunkt von der 5y-Linie bzw. 12y-Linie spielen.
- das Angriffsrecht an den Gegner abgeben, wenn sie kein Firstdown oder keinen Touchdown erzielt hat.

**ZIEL DER DEFENSE:** Die Offense am Punkten zu hindern. Dabei kann sie:

- eine Flagge des Ballträgers ziehen oder den geworfenen Ball herunterschlagen. Schafft sie es innerhalb von 4 Versuchen, dass der Gegner kein neues Firstdown oder keinen Touchdown erzielt, erhält die eigene Offense das Angriffsrecht.
- die Flagge des Ballträgers in dessen Endzone ziehen, erhält 2 Punkte (Safety) und das Angriffsrecht.
- den geworfenen Ball abfangen (Interception) und dadurch das Angriffsrecht erhalten. Wird dem Spieler, der den Ball abgefangen hat, die Flagge noch in der eigenen Endzone gezogen, beginnt die eigene Offense an der 5y-Linie. Läuft der neue Ballträger aus der Endzone heraus und wieder herein und wird seine Flagge gezogen, erhält die andere Mannschaft 2 Punkte (Safety) und das Angriffsrecht. Wird dem neuen Ballträger die Flagge im Feld gezogen, beginnt die Offense an der Stelle. Schafft er es in die Endzone, erhält sein Team einen Touchdown.
- einen Extrapunktversuch abfangen. Erreicht der neue Ballträger die Endzone erhält sein Team 2 Punkte. Der Ball wird danach an der 5y-Linie platziert, egal ob er die Endzone erreicht hat oder nicht.

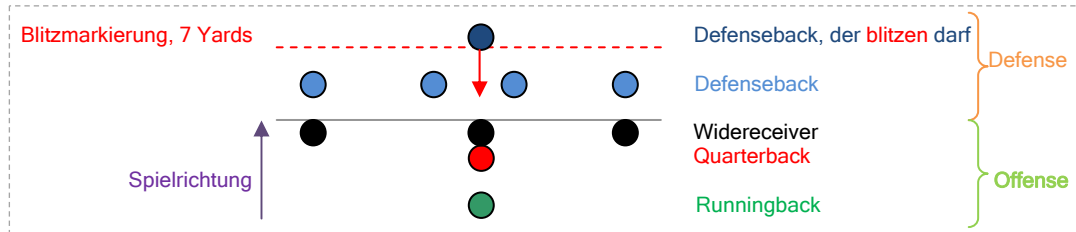
## AUFSTELLUNG

Offense und Defense müssen vor dem Snap jeweils hinter der Angriffslinie stehen.

Beim Snap übergibt der Center den Ball durch seine Beine. Der Spieler, der als erstes den Ball erhält, ist der Quarterback; Zurückgeben ist verboten; Shotgun ist erlaubt. Der Quarterback darf erst mit dem Ball über die Angriffslinie, wenn er den Ball zuvor abgegeben und zurückbekommen hat. Ab 1 Sekunde vor dem Snap darf sich in der Offense nur 1 Spieler parallel zur Angriffslinie bewegen.

Ein auf den Quarterback blitzender Spieler der Defense muss mindestens 7 Yards hinter der Angriffslinie stehen, nur er darf dessen Flaggen ziehen oder ihn am Werfen hindern. Defensespieler, außer der blitzende, dürfen erst nach einer angetäuschten bzw. richtigen Übergabe über die Angriffslinie und den Quarterback attackieren.

Beispielaufstellungen / Beschreibung der Positionen:



## LAUF

Der Quarterback übergibt den Ball innerhalb von 7 Sekunden an einen anderen Spieler (Handoff/Pitch). Ballübergaben sind nur hinter der Angriffslinie erlaubt. 5 Yards vor den Endzonen sind Läufe verboten (Lauf-Verboten-Zone).

## PASS

Der Quarterback muss innerhalb von 7 Sekunden einen Pass geworfen haben. Ein Pass darf nur hinter der Angriffslinie geworfen werden. Hinter der Angriffslinie sind beliebig viele Parallel- und Rückpässe erlaubt und heben die 7-Sekunden-Regel auf. Alle Spieler dürfen Pässe fangen und weitertragen. Beim Fang müssen beide Füße im Feld sein.

## STOPPEN

Ein Spielzug endet beim Ziehen oder Abfallen einer Flagge des Ballträgers, wenn er hinfällt, wenn er den Ball verliert (keine Erobern) oder ins Aus geht. Für den Schiedsrichter ist dabei der Körper des Spielers für das Platzieren des Balles ausschlaggebend. Fällt ein Snap zu Boden oder wird ein Pass nicht gefangen, wird der Ball wieder an der Angriffslinie platziert.

## STRAFEN

Alle Strafen beenden einen Spielzug. Nach jeder Strafe wird der Ball 5 Yards vor (Strafe gegen Defense) oder hinter (Strafe gegen Offense) der Angriffslinie platziert und der Versuch wiederholt. Die Strafe beträgt aber maximal die halbe Distanz zur Endzone. Die Strafen können vom gefoulten Team angenommen oder bei besserer Feldposition abgelehnt werden. Sonderregelungen sind hinter den Strafbezeichnungen angegeben.

### ALLGEMEIN:

- illegaler Körperkontakt (Tackles, Blocks, Schläge, Halten) → Firstdown, Platzverweis nach Ermessen des Schiedsrichters
- Beschimpfungen / Trash Talk gegenüber Spielern / Schiedsrichtern → Platzverweis nach Ermessen des Schiedsrichters
- Übertreten der Angriffslinie vor dem Snap → nicht ablehnbar
- Auswechselfehler (mehr als 5 Leute beim Snap auf dem Feld) → nicht ablehnbar
- Flaggenschützen → am Punkt des Fouls 5 Yards Strafe

### OFFENSE

- Spielverzögerung (25 Sekunden überschritten) → Versuchsverlust
- Verbotene Motion (mehr als 1 Spieler 1 Sekunde vor dem Snap in Bewegung) → Versuchsverlust
- Lauf in der Lauf-Verboten-Zone → Versuchsverlust
- Offense-Pass-Behinderung (Behindern der Defense am Ball fangen) → Versuchsverlust
- Springen-nach-Yards → am Punkt des Fouls 5 Yards Strafe

### DEFENSE

- Verbotener Blitz (weniger als 7 Yards)
- Verbotenes Flaggenziehen (Flagge eines Spielers ohne Ball ziehen) → Firstdown
- Defense-Pass-Behinderung (Behindern der Offense am Ball fangen) → Firstdown am Punkt des Fouls, in der Endzone Touchdown

ABMESSUNGEN SPIELFELD

