

---

**Tackle Regelwerk 9 vs 9**  
**American Football & Cheerleading**  
**Verband NRW e. V.**  
**2018**

---



Marl

## Inhaltsverzeichnis

§ 1 Das Spiel	3
§ 2 Die Spielzeit	3
§ 3 Kicks	3
§ 4 Verhalten von Spielern	4
§ 5 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze	4

## Code of Ethic

Der 9er Tackle Spielbetrieb der 10- bis 16-jährigen Spielern unterliegt besonderer Verantwortung und Pflichten. Spieler, Coaches, Schiedsrichter und Verbandsverantwortliche sind in jedem Falle dazu aufgerufen, im höchsten Maße Rücksicht auf die körperlichen Anforderungen und die gesundheitliche Unversehrtheit aller Beteiligten zu achten.

Der AFCV/NRW e.V. ist sich seiner erhöhten Verantwortung bewusst. Der AFCV/NRW e.V. behält sich deshalb das Recht vor, auf allen Ebenen einen erhöhten Anspruch an die Beteiligte zu stellen und durch direkte Kontrollen die Umsetzung der Alters- und Gewichtsgrenzen zu kontrollieren. Der AFCV/NRW e. V. appelliert an alle Beteiligten, sich der Sportlichkeit, Fairness und dem Ansehen des American Footballs verbunden zu fühlen und in diesem Sinne jederzeit zu handeln.

Von Spielern, Coaches und anderen, die mit dem Spiel verbunden sind, werden die höchsten Ansprüche hinsichtlich Sportlichkeit und Verhalten gefordert. Gegenüber unfairen Taktiken, unsportlichen Verhalten oder Manövern, die geeignet sind, Verletzungen herbeizuführen, gibt es keine Toleranz. Die Schiedsrichter sind berechtigt und angehalten abzupfeifen, um Spieler zu schützen.

In diesem Regelwerk gelten grundsätzlich die Regelungen der „AFVD Regeln und Interpretationen“ des jeweiligen Jahres. Ausgenommen davon sind die in diesem speziellen Regelwerk aufgeführten Regelungen. Die hinter einigen Regelungen aufgeführten Regelhinweise beziehen sich auf die der „AFVD Regeln und Interpretationen“

## § 1 Das Spiel

- 1) Das Spiel muss zwischen zwei Teams mit jeweils nicht mehr als 9 Spielern ausgetragen werden (1-1-1).
- 2) Die Offense muss folgende Auflagen beachten:
  - a) Beim Snap befinden sich wenigstens drei Spieler, die Trikots mit einer Nummer von 50 bis 79 tragen, an der Offense Scrimmage Line und nicht mehr als vier Spieler befinden sich im Backfield (1-1-1b-2). Die Ausnahmen zur Scrimmage Kick Formationen gelten analog.
- 3) Zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Try, nach einem erfolgreichen Fieldgoalversuch und nach einem Safety beginnt die Offense ihre Serie an der eigenen 20-Meterlinie.
- 4) Die Offense wählt den Spielball. Der Ball soll den Anforderungen der jeweiligen Altersgruppe entsprechen. Es darf mit Leder-, oder lederähnlichen Bällen gespielt werden. Analog gilt die Wahl des Balles für Damenspiele.

## § 2 Die Spielzeit

- 1) Die Spielzeiten der jeweiligen Liga finden sich in der aktuell gültigen Landespielordnung.

## § 3 Kicks

- 1) Es wird ohne Free Kicks gespielt.
- 2) Punts
  - Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel.
  - Wird der Kick aus der Luft gefangen, erhält das Receiving Team einen Bonus von 5 Metern. Es zählt analog zur Fair Catch Regel der Punkt der ersten Berührung.
  - Kann Team B den Ball nicht aus der Luft fangen, so bekommt Team B am Spot der ersten Berührung. Liegt der Dead Ball Spot dahinter, so erhält Team B den Ball am Dead Ball Spot.

- Das Kicking Team kann jenseits der neutralen Zone nicht in Ballbesitz gelangen.
- 3) Fieldgoal- oder Extrapunktversuche
- Sobald der Ball (Kick) die neutrale Zone überquert hat, gilt die Fair Catch-Regel. Ein erfolgloser Fieldgoalversuch, der jenseits der neutralen Zone vom Receiving Team gefangen oder recoverd wird, darf nicht advanct werden.
  - Das Kicking Team kann jenseits der neutralen Zone nicht in Ballbesitz gelangen.

## § 4 Verhalten von Spielern

- Tiefe Blocks sind verboten.  
**Ausnahme: gegen den Ballträger**
- Bezüglich Kontakte mit und gegen den Helm wird besonders auf die Regeln 9-1-3 und 9-1-4 hingewiesen.

## § 5 Sonderregelung Aktionsgewichtsgrenze

- 1) Spieler der U13 (U10), die schwerer als 70 kg (U10 55 kg) (in kompletter Ausrüstung ohne Helm) sind, fallen bei Spielbetrieb der U13 (U10) Tackle-Mannschaften unter die Aktionsgewichtsgrenze und gelten als eingeschränkte Spieler.
- 2) Eingeschränkte Spieler dürfen nur wie folgt eingesetzt werden:
  - Offense Line: interior Lineman, Nummerierung 50-79, darf kein Ballträger sein;
  - Defense Line: Defense Spieler, der sich beim Snap an der Line of Scrimmage befindet, nicht weiter als die Aussenschulter des äusseren interior Lineman der Offense Line und mindestens eine Hand am Boden hat. Diese Spieler dürfen nicht mit dem Ball laufen.
  - Passer: Der Passer darf er weder mit dem Ball die LOS überqueren, noch jenseits der LOS sowie nach Teamballbesitzwechsel mit dem Ball laufen.

- 3) Es wird beim Teamcheck durch die Schiedsrichter nach Bedarf gewogen. Alle Spieler, die unter die Aktionsgewichtsgrenze fallen, müssen vor Beginn des Spieles gekennzeichnet werden. Als Kennzeichnung dient ein grosses X auf dem Helm, dass sich eindeutig von der Helmfarbe unterscheidet.
- 4) Die Schiedsrichter werden angehalten einen Wettkampf vorausschauend zu leiten. Aktionen, die Anlass dazu geben, dass ein körperlich schwächerer Spieler durch körperliche überlegene Spieler gefährdet werden könnte, dürfen sofort abgebrochen werden, auch wenn der Ball nach dem Regelwerk noch nicht dead ist.

Copyright ®

American Football Football & Cheerleading Verband NRW e. V.

Halterner Str. 193

45770 Marl

Telefon: 02365/503770

Telefax: 02365/202066

E-Mail: [kontakt@afcvnrw.de](mailto:kontakt@afcvnrw.de)

Homepage: [www.afcvnrw.de](http://www.afcvnrw.de)

Alle Rechte vorbehalten. Auch die der Übersetzung, des Nachdrucks auch auszugsweise, der Wiedergabe auf fototechnischem Weg oder ähnlicher auch auszugsweise. Veröffentlichung nur mit schriftlicher Genehmigung des American Football & Cheerleading Verbandes NRW e. V.