

Regeln 11er-B-Jugend 2022

vom 20. April 2022

Die 11er B-Jugend spielt 2021 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.

Abweichungen zur BSO

1. Die Spielberechtigung sowie die Mindestspielstärke richten sich nach den Lizenzbedingungen und Jugend-Altersklasseneinteilung des AFCVBB.¹
2. 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.

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 **Keine Änderungen:** Spielzeit 4x12 Minuten, Mercy Rule nach BSO (bei mehr als 35 Punkten Vorsprung).

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 Team B 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.

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 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.

¹Nachrichtlich: in der Saison 2022 sind in der B-Jugend männliche Spieler im Alter von 14–16 Jahren spielberechtigt, d. h. die Jahrgänge 2006, 2007, 2008; der Jahrgang 2009 kann unter bestimmten Bedingungen auf Antrag zugelassen werden.

Die Mindestspielstärke am Spieltag beträgt 18.

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

zu R 9-1-5 **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.