FLAG FOOTBALL SCHULMEISTERSCHAFTEN TIROL
Schuljahr 2025/2026

Es handelt sich um eine vereinfachte Version des Regelwerks. Die Intention ist es auch, unerfahrenen Teams ein sicheres Spielerlebnis zu ermöglichen. Eine Überreglementierung (ein „Zerpfeifen“ des Spieles) soll durch Augenmaß bei technischen Fouls vermieden werden. Vergehen gegen die Sicherheit oder die sportliche Fairness sollen streng geahndet werden. Das offizielle AFBÖ Flag Football Regelwerks findet man unter https://football.at/verband/downloads/ -> Flag Football -> Regelwerk.
Gender-Hinweis: Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Regelwerk verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich auf alle Geschlechter.

1. Allgemeine Bestimmungen

1. Es spielen immer 2 Teams gegeneinander.
2. Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spieler (Regionalmeisterschaft und Landesmeisterschaft Unterstufe), 13 Spieler (Landesmeisterschaft Oberstufe) oder maximal 12 Spieler (Bundesmeisterschaft und Internationale Bewerbe). Veranstalter kann mehr Spieler erlauben.
3. 5 Spieler pro Mannschaft stehen auf dem Feld. Bei weniger als vier Spielern wird das Spiel abgebrochen und zu Gunsten des anderen Teams mit 20:0 entschieden.
4. Ein verspätetes oder nicht Antreten eines Teams (Karenzzeit 5 Minuten) wird wie Punkt 1.3 gehandhabt.
5. Pro Spielfeld gibt es mindestens einen Schiedsrichter. Bei Landesmeisterschaft Unterstufe, Oberstufe und Bundesmeisterschaft: mind. 2 Schiedsrichter.
6. Spielball : Wilson Junior Size (U15 Knaben/Mixed und Oberstufe Youth Size). Veranstalter kann andere Bälle erlauben.

2. Altersklassen und Bewerbe

1. Altersklassen sind U15 und U13. Spielberechtigt U15 sind Schüler der 5. - 8. Schulstufe, U13 der 5. + 6. Schulstufe, die Zuordnung erfolgt nach dem ältesten Schüler des Teams. Bei U15 sind nur Schüler geboren 31.08.2010 und später, bei U13 sind nur Schüler geboren 31.08.12 und später teilnahmeberechtigt. Details siehe jeweilige Ausschreibung.
2. Im Rahmen der Oberstufenmeisterschaft sind Schüler der jeweiligen Schule sämtlicher Oberstufenklassen, inklusive 8. Schulstufe, jedoch exklusive dem Abschlussjahrgang teilnahmeberechtigt
3. Alle Spieler müssen Schüler der Schule sein, für die sie antreten. Dies ist auf Wunsch der Turnierleitung mittels Direktionsschreiben oder Schülerausweis nachzuweisen.
4. Bewerbe sind Männlich (auch Mixed erlaubt) und Weiblich.

5. Sollten in einer Altersklasse zu wenige Teams genannt haben, spielen die Teams in der nächst übergeordneten Kategorie mit.

3. Kleidung/Equipment

1. Hallenschuhe (Halle) oder Noppenschuhe, Nockenschuhe (Kunstrasen/Rasen) sowie Schuhe mit Gummistollen (molded) sind, sofern die jeweilige Platzordnung es gestattet, erlaubt. Metallstollen sind grundsätzlich verboten.
2. Spielen OHNE Schuhe ist nicht erlaubt.
3. Trikots, Jerseys dürfen nicht über die Hose hängen.
4. Trikots, Jerseys eines Teams müssen in der gleichen Farbe und Design sein. Sie werden im Regelfall vom Veranstalter gestellt.
5. Bei Farben/Designgleichheit zweier aufeinander treffender Teams stellt der Veranstalter Markierungsshirts zur Verfügung. Das Team mit Heimrecht hat "Dressenwahl".
6. Jeder Spieler muss einen Flaggürtel mit 2 gleich langen Flags tragen.
7. Jeder Spieler muss darauf achten, die Flags seitlich an den Hüften zu tragen.
8. Es werden Flaggürtel mit Pop-Flags verwendet (Spielflagfootball.at).
9. Bei Verwendung eigener Flags entscheidet die Turnierleitung über deren Zulässigkeit.
10. Die Flags müssen gut sichtbar sein, frei hängen und dürfen von der Spielkleidung nicht bedeckt werden.
11. Nach Möglichkeit sollen Hosen ohne Taschen oder mit verschließbaren Taschen getragen werden. Vorhandene Taschen müssen geschlossen sein. Das Zukleben mit Tape ist erlaubt.
12. Im Turnierbewerb wird ein Zahnschutz empfohlen.

4. Feldabmessungen / siehe Beilage A

Original-/Maximalmaße:

1. Empfohlen 25 x 50 Yards plus jeweils 10 Yards Endzonen.
2. „No Running Zones" müssen jeweils 5 Yards vor der Endzone markiert werden.
3. Die Feldgröße wird den örtlichen Möglichkeiten angepasst.
4. Finalspiele sollten, wenn möglich auf einem der Originalgröße entsprechendem Spielfeld absolviert werden.

5. Ballbesitz

1. Ein Münzwurf bestimmt den Ballbesitz, der Sieger hat Wahlrecht (Ballbesitz zu Beginn der 1. oder 2. Halbzeit), der Verlierer sucht sich die Endzone aus, die er verteidigen möchte. Statt Münzwurf kann die Turnierleitung den Ballbesitz für die 1. Halbzeit festgelegen.
2. Die Offense startet mit dem Ball an der eigenen 5 Yard Linie.
3. Die Offense hat vier Versuche, um die Mittellinie zu überqueren. Nachdem die Offense die Mittellinie überquert hat, erhält sie vier neue Versuche, um einen Touchdown zu erzielen. Schafft es der Angriff nicht die Mittellinie zu überqueren oder zu punkten, wechselt das Angriffsrecht und die neue Offense übernimmt den Ball an der eigenen 5 Yard Linie.
4. Bei kleinen Feldern hat man 4 Versuche bis zur gegnerischen Endzone.
5. Alle Angriffswechsel fangen an der eigenen 5 Yard Linie an, abgefangene Bälle (Interception) ausgenommen. Ebenfalls ausgenommen sind Strafen, die aus dem vorigen Spielzug angerechnet werden.
6. Die Mannschaften wechseln die Spielrichtung in der Halbzeit.

6. Spielzeit/Verlängerung

1. Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten (Unterstufe) oder 2 x 10 Minuten (Oberstufe = OS).
2. Es gibt ein Unentschieden, Verlängerungen werden nur in Play Off Spielen gespielt.
3. Der Modus der Verlängerung wird von der Turnierleitung im Technical Meeting oder per E-Mail vorab bekanntgegeben.
4. Eine abweichende Spielzeit und abweichende Time Out Regelung kann von der Turnierleitung angeordnet werden.
5. Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig ist, wird diese mit jeweils einem Versuch pro Team von der 5 Yard Linie (Zusatzpunktversuch No Run) gespielt. Es müssen immer beide Teams gleich viele Versuche haben. Zwischen den Versuchen der Teams läuft die 25 Sekunden Uhr nachdem der Ball, erneut aufgelegt wurde.
6. Die Spielzeit läuft durch und wird nur durch Time Out (Schiedsrichter oder Team Time Out) angehalten. Bei Landesmeisterschaft U15 und Oberstufe kann die Spielzeit in der letzten Spielminute beider Halbzeiten (siehe Punkt 6.9.) angehalten werden.
7. Jedes Team hat pro Halbzeit ein Time Out (maximal 60 Sekunden). Nach 35 Sekunden wird der Ball freigegeben und die Spieluhr wieder gestartet.
8. Eine Spielhälfte kann nie mit einem Touchdown beendet werden, das Ausspielen eines Extrapunkt-Versuches trotz abgelaufener Spieluhr ist erlaubt (untimed XP-Versuch).
9. In der letzten Spielminute beider Halbzeiten wird die Uhr angehalten bei:
   - Time Out (Team oder Schiedsrichter)
   - First Down

   Bei einem Schiedsrichter Time Out startet die Uhr mit der Ballfreigabe, sonst mit dem Snap.

7. Punkte / Score

1. **Touchdown**: 6 Punkte
2. **Extra-Punkt**: 1 Punkt bei erfolgreichem Spielzug von der 5 Yard Linie
3. **Extra-Punkt**: 2 Punkte bei erfolgreichem Spielzug von der 10 Yard Linie
4. **Safety**: 2 Punkte
    a. wenn ein Spielzug beendet wird und die letzte Ballkontrolle in der eigenen Endzone gegeben war. Ausgenommen ist ein unvollständiger Vorwärtspass.
    b. wenn eine Strafe gegen die Offense akzeptiert wird, welche den Ball auf oder hinter der Endzonenlinie platzieren würde.
    c. Spezialfall: Safety bei einem Extrapunktversuch zählt 1 Punkt.
    d. nach einem Safety erhält das punktende Team den Ball an der eigenen 5 yard Linie
5. **Touchdown der Defense bei einem Extrapunktversuch**: 2 Punkte

8. Laufen

1. Der Center übergibt den Ball (Snap) an den Quarterback (QB). (kann auch seitlich erfolgen). Der Center kann den Ball nicht wieder direkt vom QB zurück bekommen (Center Sneak).
2. Hinweis: der Center darf jedoch nach der Ballabgabe Passrouten laufen und wie jede andere Spieler auf dem Spielfeld Bälle fangen.
3. Der QB ist der Spieler, der als erstes den Ball durch den Snap erhält.
4. Der QB selbst darf nicht mit dem Ball über die Angriffslinie (line of scrimmage = LOS) laufen.
5. Die angreifende Mannschaft kann mehrere Ballübergaben hinter der LOS durchführen.
6. Tosses (Unterhandwurf von QB zu Running Back) sind erlaubt und sind Laufspielzüge.
7. No Running Zones befinden sich 5 Yards vor jeder Endzone. Liegt der Ball auf oder innerhalb von 5 Yards vor der gegnerischen Endzone, darf die Offense keinen Laufspielzug durchführen.
8. Ein Angreifer, der den Ball durch direkte Ballübergabe oder Rückwärtspass erhalten hat, darf einen Vorwärtspass werfen, solange er die Angriffslinie nicht überschreitet.
9. Nach einer direkten oder angetäuschten Ballübergabe, einem Toss oder bei Play Action (Pass nach angetäuschtem Laufspielzug), können alle Verteidiger den Rückraum der Offense attackieren.
10. Ballträger dürfen einem Verteidiger durch eine Drehung, aber nicht durch einen Sprung (jumping) ausweichen oder zusätzliche Meter durch einen Vorwärtssprung (diving) erobern.
11. Der Ball wird dort platziert, wo der Ball in dem Moment war, in dem die Flagge gezogen wurde.
12. Um ein Flag Guarding (technisches Foul, beim dem der Ballträger mit einer Hand seine Flagge vor dem Flaggenziehen schützt) zu verhindern und Klarheit bei der Regelauslegung zu schaffen, muss der Ballträger beim Versuch des Flaggenziehens den Ball mit beiden Händen oberhalb des Gürtels halten (Ausnahme: im Moment des Ballfangens). Jede andere Ballführung beim Versuch des Flaggenziehens wird als Flag Guarding geahndet. Um maximalen Raumgewinn zu erzielen, wird empfohlen, den Ball in Laufrichtung ausgestreckt zu halten.

9. Fangen

1. Alle Spieler dürfen Pässe fangen (inklusive QB, nachdem er den Ball hinter der LOS übergeben oder nach hinten geworfen hat (Toss)).
2. Ein Spieler muss beim Fangen des Balles zumindest einen Fuß im Feld platzieren (erster Kontakt muss im Feld sein), damit ein Pass als gültig gewertet werden kann. Ein Spieler, der die Seitenlinie oder außerhalb den Boden berührt, ist aus und kann keinen gültigen Pass fangen. d.h. ein Spieler, der mit einem Fuß im Aus steht ist aus. Fängt er den Ball im Sprung, dann muss der erste Bodenkontakt nach dem Fang im Feld erfolgen.
3. Ein Receiver darf vor dem Spielzug in Bewegung sein (Motion). Dieser Spieler darf sich zum Zeitpunkt des Snaps nicht nach vorne bewegen.

10. Werfen

1. Der QB hat sieben Sekunden, um einen Pass zu werfen. Wird der Ball nicht innerhalb dieser Zeit geworfen, ist der Spielzug beendet und der Angriff verliert einen seiner Versuche. Bei einem Spielzug mit direkter Ballübergabe oder Toss oder Play Action Täuschung oder einer angetäuschten Ballübergabe ist die 7 Sekunden Uhr ohne Bedeutung.
2. Pro Versuch ist nur ein Vorwärtspass erlaubt. Nach einem unvollständigen Vorwärtspass wird von derselben LOS weitergespielt. Eventuelle Strafen werden angewandt.
3. Das Abfangen des gegnerischen Balles aus der Luft durch die Verteidigung heißt Interception. Interceptions können durch die Verteidigung zurückgetragen werden. Der nächste Spielzug startet von dem Punkt, an dem der Ballträger bzw. der Spielzug gestoppt wurden. Wird der Ball in der Endzone abgefangen und nicht herausgetragen, bekommt die Mannschaft, die den Ball abgefangen hat, den Ball an der eigenen 5 Yard Linie. Verlässt der Ballträger die Endzone, bekommt die Mannschaft, die die Interception gemacht hat, an der Stelle den Ball, an der der Ballträger gestoppt wird. Sollte der Ballträger jedoch wieder in die eigene Endzone zurückkehren und dort eine Flagge abgezogen bekommen oder verlieren, erhält die andere Mannschaft einen Safety.

11. Beendigung eines Spielzuges

1. Nur nach Beendigung eines Spielzuges dürfen beliebig viele Spieler ausgewechselt werden.
2. Ein Spielzug wird als beendet angesehen wenn:
   - ein Schiedsrichter pfeift
   - der Ballträger die Flagge abgezogen bekommt
   - Punkte erzielt werden
   - der Ballträger die Seitenlinie überschreitet bzw. auf die Seitenlinie steigt
   - der Ballträger mit einem anderen Körperteil außer Hand und Fuß den Boden berührt
   - der Ball den Boden berührt
3. Fällt einem Ballträger die Flagge ab, wird der Spielzug abgepfiffen und der nächste Spielzug startet an dem Punkt, an dem die Flagge abgefallen ist. Anmerkung: Diese Regelung gilt wenn der Ball live ist und der Ballträger verliert ohne Einwirkung des Gegners die Flagge.
4. Spieler, denen einen Flagge abgefallen ist, sind berechtigt einen Pass zu fangen, dürfen aber nicht mehr weiter laufen.

Anmerkung: Es gibt keine Fumbles. Der Ball wird dort positioniert, wo die letzte Ballkontrolle des Ballträgers gegeben war. (Ausnahme siehe unvollständiger Vorwärts-Rückwärtspass)

12. Bedrängen des Quarterbacks / Blitzing Rule

1. Es dürfen maximal zwei Spieler „blitzen“, sofern sie beim Snap hinter der 7 Yard Linie gestanden sind.
2. Die „blitzenden“ Spieler zeigen durch Heben der Hand den Blitz an. Das Handzeichen bedeutet aber nicht, dass der Spieler auch blitzen muss.
3. Das Handheben (Blitzsignal) vor der 7yd Linie ist verboten
4. Eine Ballübergabe oder angetäuschte Ballübergabe (Play Action, Toss, oder jeder Fake) beendet die „No Blitzing Rule“., d.h. jeder Verteidiger darf die LOS überschreiten und dem QB die Flagge ziehen. Gilt nur für U15 und Oberstufe.
5. WICHTIG: Blocken und Tacklen (aktiver Körperkontakt) sind nicht erlaubt.

13. Körperkontakt / Foul / Beleidigung

1. Aktiver Körperkontakt wie Blocken, Halten, Stoßen, Rempeln usw. ist verboten. Trotzdem wird es immer wieder zu leichten Kontakten im Zuge des Spiels kommen. Diese leichten Kontakte sind als normal anzusehen.
2. Sollte der Schiedsrichter den Versuch eines übertriebenen, aktiven Körpereinsatzes, das Stoßen mit dem Ellenbogen oder ähnliche Aktionen sehen, wird das Spiel unterbrochen und der Spieler verwarnt oder sofort vom Turnier ausgeschlossen. (Verwarnung plus 10 Yards Raumverlust, Ausschluss entweder sofort nach Ermessen, aber immer beim 2. Vergehen).
3. Unfaire Spielweisen werden nicht toleriert!
4. Jeder Spieler, der einen anderen beleidigt, wird von den Schiedsrichtern bestraft. (Verwarnung plus 10 Yards Raumverlust, Ausschluss entweder sofort nach Ermessen, aber immer beim 2. Vergehen)
5. Illegaler Kontakt (right of place – right of way):
    a. Jeder stehende Spieler hat das Recht auf seinen Platz (right of place) und Gegner dürfen ihn nicht berühren (müssen an ihm vorbei laufen).
    b. Alle legal laufenden „Blitzer“ haben Vorrang, solange sie von ihrer ursprünglichen Geraden nicht abweichen. Angreifer müssen Kontakt mit ihm vermeiden.
    c. Alle Offense Spieler haben Vorrang (right of way) so lange ein legaler Vorwärtspass möglich ist und alle Verteidiger müssen Kontakt vermeiden. Wenn der Ball in der Luft ist, haben alle Spieler das gleiche Recht den Ball zu spielen, aber nicht, indem sie durch einen Gegner spielen.
    d. Der Ballträger hat nie Vorrang (right of way) und ist voll verantwortlich, Kontakt mit einem Gegner zu vermeiden.

14. Strafen

1. Spot of Foul: Pass Interference (Fangbehinderung), oder an der 2 Yard Linie, wenn sie in der Endzone begangen wird.
2. Alle anderen Strafen werden mit 5 oder 10 Yards bemessen.
3. Alle Strafen können abgelehnt werden.
4. Strafen dürfen nicht länger sein, als die halbe Distanz von der LOS zur Endzone.
5. Nur der Teamcaptain darf dem Schiedsrichter Fragen zur Interpretation der Regeln stellen.
6. Alle Strafen (außer Interference, Diving, Flag Guarding, Jumping) werden von der LOS bemessen.
7. Passiert ein Foul nach einer Interception, so wird die Strafe vom Spot of Foul oder End of RUN geahndet und die Interception (Wechsel des Ballrechts) bleibt bestehen.
8. Gibt es eine Strafe gegen beide Teams und werden beide Strafen angenommen, heben sich die Strafen auf und der Spielzug wird wiederholt.

15. Unsportsmanlike Conduct

Unsportliches Verhalten (auch außerhalb des Spielfeldes) wird je nach Schwere des Vergehens mit einer 10 yards Strafe und/oder dem sofortigen Ausschluss des Spielers/Trainers/Betreuers geahndet.
Beim 2. absichtlichen Vergehen wird ein Ausschluss verhängt.

Bezüglich verbotener Substanzen und Methoden gelten die Regelungen der Nationalen Anti-Doping Agentur Austria (www.nada.at)

Häufigste Strafen

Offside Defense – 5 Yards, LOS
False Start Offense – 5 yards, LOS
verwirrendes Rufen – 5 Yards, LOS
Illegal Rushing / Blitz - 5 Yards, LOS
Delay of Game – 5 Yards, LOS
Illegal Motion – 5 Yards, LOS
Illegal Snap – 5 Yards, LOS
freiwilliges Verlassen – 5 Yards, LOS

Illegal Flag Pull – 5 Yards, Spot of Foul
Flag Guarding, Jumping, Diving – 5 Yards, Spot of Foul plus Loss of Down
Illegal Forward Pass – 5 yards LOS plus Loss of Down
Laufen in der No Running Zone – 5 yards LOS plus Loss of Down
More than 7 sec QB – LOS, Loss of Down

Substitution Infraction – 1.Verwarnung,, 2.Verlust TO,3. 5 yds LOS

Holding – 10 Yards, Spot of Foul
Illegal Contact on Blitz – 10 yds, LOS

Defense Pass Interference - Spot of Foul, Automatic First Down
Offensive Pass Interference – 10 yards, LOS plus Loss of Down