

# American Football Verband Deutschland e.V.



## Ergänzungsregelwerk

### 9on9 Flag- Football 2016

Dieses Regelwerk wurde für den Erwachsenenbereich erstellt und ist unter anderem zum Einsatz in der DFFL bestimmt. Es enthält auch Regelungen für den Jugendbereich, welche durch Liga tragenden Landesverbände bzw. bei Turnieren durch eine Turnierordnung erweitert bzw. verändert werden können.

Hinweis: Für Flagfootball 5on5 gilt ein eigenes Regelwerk

Erstellt in Zusammenarbeit mit Steffen Enderlein, AFV Sachsen

Das 9er Flagregelwerk ist als Modifizierung des jeweils aktuellen Tacklerregelwerkes zu verstehen. Es werden einige Regeln und Definitionen hinzugefügt, einige Regeln modifiziert, und einige Regeln außer Kraft gesetzt.

Als aktuelles Tacklerregelwerk gilt das in der jeweiligen Saison gültige Regelwerk „Regeln & Interpretationen American Football“ herausgegeben vom AFVD.

Ziel dieses Regelwerkes ist es 9er Flag so zu regeln, dass Schiedsrichter, welche eine Lizenz im Tacklefootball besitzen, die hier aufgeführten Regeln ohne größere Probleme umsetzen können und die Spiele in Deutschland einheitlich durchgeführt werden können.

Sollten vor oder nach einem Spiel Fragen zu den angeführten Regeln bestehen bitte diese per Mail an [dffl@afvd.de](mailto:dffl@afvd.de) .

### **Hinweis zu den Regeln:**

Alle folgenden Flagregeln werden mit Römischen Ziffern angeführt, um sie von den Regelungen im Tackelbereich zu unterscheiden. Wenn auf eine Regel aus dem Tacklerregelwerk verwiesen wird, ist dies wie folgt gekennzeichnet: siehe Tacklerregelwerk Regel 1-4-5 „Design und Farbe des Trikots“.

Die grundsätzlichen Regeln gelten immer, sie sind geeignet Regelungen aus dem Tackelbereich außer Kraft zu setzen.

Werden Tacklerregeln erweitert, werden die zusätzlichen Regeln mit „z“ beschrieben (Bsp. Regel 4-1-3za, Regel 4-1-3zb), in diesem Beispiel bleiben die Regeln 4-1-3a und 4-1-3b unverändert gültig, es sei denn sie würden im Konflikt mit Regeln aus diesem Erweiterungsregelwerk stehen.

### **Philosophie 9er Flag & Semikontakt:**

9er Flag ist das Bindeglied zwischen 5er Flag (Nonkontakt) und Tacklefootball (Vollkontakt). Zum überwiegenden Teil kommt das Tacklerregelwerk zur Anwendung, mit einigen Regelzusätzen aus dem 5er Flagbereich. Die größte Änderung zum 5er Flag ist das Kontakt (Blocken) erlaubt ist. Das Tackle wird aber weiterhin durch abziehen einer Ploppflagge simuliert. 9er Flag soll Spielern die Möglichkeit geben Football zu spielen ohne dem erhöhten Verletzungsrisiko einer vollkontakt Sportart wie dem Tacklefootball ausgesetzt zu sein.

## Regeländerungen ab der Saison 2016

Die links aufgeführten Nummern beziehen sich entsprechend auf Regel, Abschnitt und Artikel. Die Änderungen sind grau unterlegt, um sie während des Lesens besser zu unterscheiden. Ausgenommen von der grauen Unterlegung sind Streichungen.

- I.5 Regel umbenannt und komplett Überarbeitet um einen höheren Abdeckungsgrad zu erreichen (früher Blocktechnik)
- III-X Zusätzliches Schiedsrichtersignal S52 eingeführt

## Verzeichnis editorischer Änderungen

Es wurden auch einige editorische Änderungen vorgenommen, nachfolgend sind die Änderungen aufgeführt.

- I.3 Abs. 2 Illegale Technik sind nun 10 Meter Strafe, Schiedsrichter Signal ist S52
- I 6 Änderung im Hinweis, Teams sollen mindesten 5 Spieler mit der Nummer 50-79 haben
- II.2-a Streichung von Flagge ziehen im Aus
- II.2-b Änderung der Strafe zu Unsportlichem Verhalten
- II.2-c Ehemaliger Hinweis nun in Regel aufgenommen, und mit Halten Strafe erweitert
- II.2-d Strafe zu Illegaler Technik und Schiedsrichter Signal S52 verändert
- II.3 Schutzzone entfällt nun wenn der Snapper aktiv beginnt zu bocken, Änderung der Strafe zu Illegaler Technik mit Schiedsrichter Signal S52
- III-2-I Änderung Mundschutz analog zum 5er Flag
- III-5-a Ballträger durch Runner ersetzt, Strafe nun analog wie im 5er Flag, Hinweis erstellt und für Blocken des Balles beim Ballträger in Wurf- oder Kickbewegung erweitert
- III-5-c Springen des Runners nun genauer definiert, Strafe zu Illegaler Technik mit Schiedsrichter Signal S52 verändert
- III.5-f gestrichen da in Regel III.5-a und dessen Hinweis ausreichen geregelt
- IV. Geltungsbereich auf Verband / Ligaobmann erweitert
- IV.3 Beim Jugendkick wird der Ball mit der Bodenberührung nun nicht automatisch dead
- IV.5 gestrichen da in Regel III.5-c ausreichend genau geregelt ist

# Die Regeln

## I. Grundsätzliche Regeln, die immer gelten

### I.1 Anzahl der Spieler

Es dürfen max. 9 Spieler eines Teams auf dem Feld stehen. Die Anforderung an die Offense wird auf 3 Linemen mit Nummern zwischen 50 und 79 geändert.

### I.2 Kontakt oberhalb der Schultern sowie Blocken unterhalb der Gürtellinie

Absichtlicher Kontakt oberhalb der Schulter oder unterhalb der Gürtellinie sowie Blocken unterhalb der Gürtellinie ist für und gegen jeden Spieler verboten. Verursacher schwerer Fouls sind zu disqualifizieren.

Absichtlicher Kontakt gegen den Kopf eines Gegenspielers ist als schweres persönliches Foul zu ahnden.

**Illegaler Kontakt bzw. Illegaler Tiefblock, Strafe: 15 Meter [S38 bzw. S40]**

### I.3 Aktionen mit Schulter oder Kopf voran mit und ohne Kontakt

Jedem Spieler ist es verboten, Kontakt mit der Schulter oder dem Kopf voran herzustellen. Verursacher schwerer Fouls sind zu disqualifizieren.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

Es ist ebenfalls jedem Spieler verboten, mit Kopf oder Schulter voran auf einen Gegenspieler zuzulaufen, um diesen einzuschüchtern, ohne dass Kontakt hergestellt wird.

**Illegale Technik, Strafe: 10 Meter [S52]**

### I.4 Drei- oder Vierpunktstand

Keinem Spieler, mit Ausnahme des Snappers, ist es erlaubt, in den Drei - bzw. Vierpunktstand zu gehen. Es ist ebenfalls ein Foul, wenn der Oberkörper so weit nach vorn gebeugt wird, dass der Spieler ohne Probleme den Boden berühren könnte.

**Strafe: Dead Ball Foul, 5 Meter vom Succeeding Spot [S19 bei Offense, S18 bei Defense]**

### I.5 Aktiver Kontakt (Blocken und Wegdrücken)

Jeder Spieler der aktiv Kontakt mit einem Gegenspieler herstellt darf diesen ausschließlich Blocken oder Wegdrücken.

**Blocken:**

Jeder Spieler darf **nur mit seinen Händen** einen Gegenspieler innerhalb des Körperrahmens (inkl. Schultern und Oberarmen) legal Blocken. Dabei müssen die Hände bei der Kontaktaufnahme geöffnet sein und die Handflächen müssen zum Gegenspieler zeigen. Die Hände müssen sich vor den Ellenbogen befinden, getrennt sein und dürfen nie verschränkt werden.

**Besonderheit Blocken aus dem Lauf sowie Übertriebene Härte:**

Blockende Spielern die nicht stationär sind dürfen Gegenspieler nicht Blocken, welche gerade versuchen den Runner die Flagge zu Ziehen oder einen Ball zu Blocken bzw. Abzufangen und zu diesem Zeitpunkt noch nicht geblockt sind.

Der Gegenspieler darf erst geblockt werden, wenn die Situation vorüber ist und der Gegenspieler sich auf den Block einstellen kann.

Um Übertriebe Härte zu vermeiden haben Blockenden Spielern die nicht stationär sind den Krafteinsatz anzupassen, wenn Sie **offensichtlich** Körperlich unterlegene Gegenspieler blocken, ggf. genügt eine Wegdrücken des Gegenspielers.

Wegdrücken:

Jeder Spieler darf mit seinen Händen oder den Armen einen Gegenspieler an dessen Händen, Armen oder Schultern Wegdrücken.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

Jedem Spieler ist es verboten absichtlich Kontakt mittels Faust oder Ellenbogen (gebeugter Arm) mit einem Gegenspieler herzustellen.

**Strafe: 15 Meter. Für Dead Ball Fouls 15 Meter vom Succeeding Spot. Automatisch ein First Down, soweit es nicht im Widerspruch zu anderen Regeln steht. Verursacher werden disqualifiziert [S38, S47]**

*Hinweis zur Blocktechnik: Es ist sinnvoll, die Arme bei der Kontaktaufnahme anzuwinkeln.*

## I.6 Umnummerierung

Es ist möglich Spielern mit den Nummern 1 bis 49 und 80 bis 99 im Spiel mit den Nummern 50 bis 79 um zu nummerieren. Dies ist dem Referee anzuzeigen und der entsprechende Spieler hat ein Trikot mit der entsprechenden Nummer anzuziehen. Ein zurückwechseln auf die alte Nummer ist bis zum Spielende nicht mehr möglich.

*Hinweis: Die Umnummerierung soll angewendet werden, wenn Aufgrund von Erschöpfung oder Verletzung ein Team keine legale Offenseline mehr stellen kann.*

*Jedes Team soll beim Passcheck eine ausreichend Anzahl (mindestens 5) seiner Spieler mit Nummern 50 bis 79 versehen haben. Spieler die nicht in der Offenseline spielen sollen oder können, sollen andere Nummern tragen.*

## II. Zusätzliche Definitionen und Regeln

### II.1 Kontakt

Kontakt ist das Berühren eines Gegenspielers mit Beeinflussung

### II.2 Deflagging

- a) Deflagging ist das Entfernen (Ziehen) einer oder beider Flaggen vom Gürtel des Runners. Dies ist legal, solange mit dem Spieler, dem die Flagge gezogen wird, kein Kontakt hergestellt wird.
- b) Die Flagge darf nur gezogen werden:
  - beim Runner
  - bei Spielern, die einen Pass fangen bzw. abfangen wollen und dabei den Ball berührt haben.

**Illegales Ziehen einer Flagge, Strafe: 15 Meter [S7 und S38] vom Succeeding Spot, wird als Dead Ball Foul geahndet. Automatisch First Down für Team B-Fouls, soweit das nicht in Konflikt zu anderen Regeln steht**

- c) Jeder Angriff auf den Runner hat ausschließlich den Flaggen zu gelten. Beim Ziehen der Flagge darf kein Kontakt mit dem Runner hergestellt werden. Das Freischlagen oder Stehlen des Balles in Besitz des Ballträgers ist verboten.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

Es ist ein Foul, wenn der oder die Verteidiger erst an der Kleidung des Ballträgers ziehen, um ihn so **absichtlich** zu behindern, und so z.B. einfacher die Flagge ziehen zu können. Es ist kein Foul, wenn der Verteidiger beim Ziehen der Flagge ebenfalls die Hose (z.B. bei Shorts) des Ballträgers mit zufassen bekommt.

**Halten gegen den Ballträger, Strafe: 10 Meter [S42]**

- d) Das Springen nach der Flagge des Ballträgers ist verboten. Ein Springen liegt vor, wenn der Spieler mit beiden Füßen den Boden verlässt.

**Illegale Technik, Strafe: 10 Meter [S52]**

- e) Der Spieler, der die Flagge des Ballträgers zieht, soll direkt anschließend die Flagge sichtbar über seinen Kopf halten.

*Hinweis: Je schneller die Flagge über den Kopf gehalten wird, desto besser wird der Spot für das verteidigende Team, da so die Schiedsrichter deutlich besser erkennen können wann ein Spielzug gestoppt wurde. Der End of Run Spot ist eine Tatsachenentscheidung und ist von den Teams zu akzeptieren!*

- f) Nachdem der Spielzug beendet ist, sind die gezogenen Flaggen den entsprechenden Spielern zurück zu geben. Wenn der Spieler, dem die Flagge gezogen wurde, sichtlich kein Interesse zeigt, seine Flagge zurückzubekommen (weil er z.B. nicht bemerkt hat, dass seine Flagge gezogen wurde), ist die Flagge dem Referee zu übergeben.

**Strafe für nicht Zurückgeben der Flagge(n): Dead Ball Foul, 15 Meter vom Succeeding Spot [S27]**

### II.3 Scrimmage Kicks - Schutzzone um den Snapper

Befindet sich das Kicking Team in einer Scrimmage Kick Formation, ist es Gegnern des Kicking Teams (Team B) verboten, weniger als 1 Meter links oder rechts neben dem Snapper (Armlänge des Snappers) die Line of Scrimmage zu überqueren. Die Schutzzone endet 3 Sekunden nach dem Snap oder wenn der Snapper aktiv mit einem Gegenspieler Kontakt aufnimmt bzw. wenn das Kicking Team offensichtlich keinen Kick durchführen wird. Bei der Durchführung eines Scrimmage Kicks ist es jedem Spieler verboten seine Teammitglieder anzuschieben.

**Illegale Technik, Strafe: 10 Meter [S52]**

### II.4 Freekick - Ballberührung durch das Kicking Team

Bei einem Freekick ist es **keinem** Spieler des Kicking Teams erlaubt, den Ball zu berühren, nachdem dieser gekickt wurde. Der Ball wird mit der Berührung dead und gehört dem Receiving Team am Punkt der Berührung.

### III. Geänderte bzw. Erweiterte Regeln

#### III.1 Geänderte Regel 1-4-3 Vorgeschriebene Ausrüstung

Alle Spieler müssen folgende vorgeschriebene Ausrüstung tragen:

- I. Mundschutz
- II. Trikot
- III. Flaggen
- IV. Hosen

#### III.2 Geänderte Regel 1-4-4 Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung

- I. Mundschutz  
Alle Spieler müssen einen Mundschutz in einer sichtbaren Farbe tragen. Kein Teil des Mundstückes darf mehr als 1,25 cm hervorstehen.
- II. Trikot  
Regelung zum Trikot siehe Tackelregelwerk Regel 1-4-4-c „Beschreibung: Vorgeschriebene Ausrüstung – Trikot“
- III. Flaggen  
Es sind nur enge Flaggengürtel mit zwei Einfassungen für Plopp-Flaggen erlaubt. Jeder Spieler ist verantwortlich, dass je eine Flagge auf beiden Seiten seiner Hüfte sitzt. Diese Flaggen haben eine Größe von 5 cm x 38 cm und dürfen nicht verändert oder geschnitten werden. Die Einfassungen dürfen nicht geklebt oder in einer anderen Weise verändert sein. Die Flaggen sind abwärts und nach außen zu tragen. Die Flaggen müssen sichtbar sein, nach unten frei hängen und dürfen in keinem Fall durch die Uniform oder anderes Equipment des Spielers bedeckt werden. Die Flaggen müssen eine andere Farbe als die Hosen haben. Spieler, die mit manipulierten Flaggen am Spiel teilnehmen, sind zu disqualifizieren.
- IV. Hosen  
Spieler sollen Shorts oder Hosen derselben Farbe und Designs **ohne** Taschen, Pressknöpfe oder Sicherheitsklammern tragen. Spieler dürfen ihre Shorts oder Hose nicht tapen oder auf eine andere Weise verändern, um dieser Regulierung zu entsprechen. Die Verwendung der im Tacklefootball genutzten enganliegenden Hosen wird empfohlen.

#### III.3 Zusätzliche Regeln für Regel 1-4-7 Illegale Ausrüstung

- za) Harte Gegenstände auf der Hand, dem Handgelenk, dem Unterarm oder dem Ellenbogen irgendeines Spielers, es sei denn diese Gegenstände sind auf allen Außenseiten und Rändern mit Zellstoff oder Schaumgummi nicht dünner als 1cm bedeckt.
- zb) Protektoren aus Metall, Plastik oder anderer harter Substanz an der Person oder der Kleidung eines Spielers, ebenso gilt dies für Kopfbedeckungen.
- zc) Mützen mit hartem Schirm (z.B. Baseballcaps)
- zd) Nicht medizinisch vorgeschriebene Brillen und Brillen, die aus nicht brechbarem Material gemacht sind.
- ze) Schmucksachen (müssen entfernt oder völlig zugedeckt werden).

*Hinweis zu kleinen Handtüchern (gemäß Regel 1-4-6-a), diese müssen eine deutlich andere Farbe als die eigenen Flaggen haben und so getragen werden das die Flaggen nicht verdeckt sind z.B. mittig vor dem Körper.*

### III.4 Zusätzliche Regeln für Regel 4-1-3 Ball wird für dead erklärt

Ein Live Ball wird dead und die Schiedsrichter sollen abpfeifen oder den Ball für dead erklären, wenn:

- za) der Ball den Boden berührt (**Ausnahme:** Das Platzieren des Balles durch den Holder bei einem Scrimmage Kick bzw. die nötige Bodenberührung bei einem Drop Kick)

*Hinweis, der Ball wird an dem Punkt dead, an dem er der Boden berührt, außer bei einem Fumble nach vorn (hier: Fumblespot = Deadballspot).*

- zb) wenn ein Spieler in Ballbesitz kommt, dem eine oder beide Flaggen fehlen

*Hinweis, der Ball wird an dem Punkt dead, an dem Ballkontrolle erlangt wird.*

### III.5 Geänderte Regel 9-3-2 Behinderung für oder Helfen des Ballträgers oder Passers (Restriktionen für den Ballträger oder Passer)

- a) Der Runner darf seine Hand, seinen Arm oder den Ball nicht benutzen, um seine Flagge zu schützen. Dies gilt auch für das Wegdrücken des Gegners, um seine Flaggen zu schützen (Stiff-Arm ist verboten).

**Illegales Schützen der Flagge, Strafe: 5 Meter vom Spot of Foul; zusätzlich Downverlust, wenn Team A das Foul während eines Scrimmage Downs, vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes, verursacht [S52 und S9]**

*Hinweis: Dem Ballträger ist es nicht gestattet den Ball in die Richtung eines in der Nähe befindlichen Gegenspielers zu halten, umso seine Flaggen zu schützen oder das Blocken des Balles zu provozieren (dies gilt nicht für Spieler die in einer Wurf- oder Kickbewegung sind, hier ist es aber den Gegenspielern erlaubt den Ball zu Blocken, wenn sie dabei keinen Kontakt mit dem Ballträger herstellen).*

- b) Der Ballträger darf keinen Teamkollegen ergreifen und kein anderer Spieler von seinem Team soll ihn ergreifen, drängen, hochheben oder ihn tragen, um ihm in der Vorwärtsbewegung zu helfen.

**Strafe 5 Meter [S44]**

- c) Der Ballträger ist dafür verantwortlich den Kontakt mit den Gegenspielern zu vermeiden.

**Illegaler Kontakt, Strafe: 15 Meter [S38]**

*Hinweis: Da der verteidigende Spieler ebenfalls den Kontakt beim Flaggenziehen zu vermeiden hat, ist im Falle von Kontakt nach dem Verursacher zu suchen und dieser zu bestrafen. Sollten sowohl Ballträger wie auch Verteidiger verantwortlich sein, sind beide zu bestrafen.*

- d) Dem Runner ist es erlaubt zu springen, umso das Ziehen seiner Flaggen zu erschweren. Dabei darf er nicht in Richtung eines in der Nähe befindlichen Gegenspielers springen (ca. 2m), um so den Abstand zwischen sich und dem Gegenspieler zu verkleinern. Beim Sprung darf der Oberkörper nicht in die Sprungrichtung gebeugt oder die Knie angezogen werden. Des Weiteren sind Hechtsprünge (oder ähnliche) z.B. um ein First Down oder Touchdown zu erreichen dem Ballträger generell verboten, egal ob ein Team B Spieler in der Nähe ist oder nicht. Es ist dem Runner erlaubt am Boden liegende Spieler zu überspringen, um so Kontakt zu vermeiden.

**Illegale Technik, Strafe 10 [S52]**

*Hinweis: Springen, um einen Pass zu fangen oder abzufangen kann kein Illegales Springen in Richtung eines Gegenspielers sein, da es keinen Ballträger gibt.*



- e) Spieler die Blocken, dürfen sich nicht durch Greifen, Umfassen oder Unterhaken miteinander verhaken, während sie einen Gegner berühren.  
**Strafe: 5 Meter [S44]**

### **III.X Zusätzliches Schiedsrichtersignal**



**S52**

Illegale Technik,  
Illegales Schützen der Flagge

## **IV. Zusätzliche Regeln für den Jugendbereich**

*Hinweis: Alternativ können in Jugendspielen die im Regel IV angeführten Zusatzregeln angewendet werden, sofern nicht vorab bereits durch den Verband bzw. Ligaobmann bestimmt wurde das die Zusatzregeln IV anzuwenden sind. Dazu bedarf es der einmaligen Zustimmung der Trainer vor Spielbeginn und ist im Spiel nicht erneut zu ändern. Möchte mindestens 1 Team mit den Zusatzregeln spielen sind diese Anzuwenden.*

### **IV.1 Alternative Spieleranzahl**

Im Jugendbereich ist es möglich, nach denselben Regeln ohne Änderungen mit 7 gegen 7 Spielern zu spielen.

## IV.2 Erweiterte Jugendblockregeln, Jugendblockzone

- a) In Kinder- und Jugendspielen ist Blocken jenseits der neutralen Zone verboten. (**Ausnahme:** Jenseits der neutralen Zone ist das Blocken nur in der Jugendblockzone erlaubt. Dies gilt nur für Spieler, die sich zum Zeitpunkt des Snap in der Jugendblockzone befunden haben. Die Jugendblockzone erstreckt sich vom Snapper rechts und links 5 Meter seitlich und 3 Meter in Richtung der gegnerischen Endzone. Die Jugendblockzone existiert solange, bis der Ball wieder dead wird oder sich ein Teamballbesitzwechsel ereignet hat.)
- b) Ereignet sich während eines Spielzuges ein Teamballbesitzwechsel ist nach dem Teamballbesitzwechsel das Blocken für alle Spieler verboten.
- c) Blocks in den Rücken sind immer verboten (**Ausnahme:** der Gegenspieler dreht dem Blocker den Rücken zu)  
**Illegaler Kontakt Strafe 15 Meter [S38]**

## IV.3 Erweiterte Jugendkickregeln

Generell gehört der Kick dem Receiving Team und darf von diesem nicht zurückgetragen werden. Das Receiving Team übernimmt das Angriffsrecht an der Stelle, wo der Ball gefangen oder gesichert wird oder der Ball für dead erklärt wurde (Es wird der schlechtere Spot genommen). Wird der Ball direkt aus der Luft gefangen, erhält das Receiving Team 5 Meter Raumgewinn vom Punkt an dem der Ball gefangen wurde. Wird der Kick in Richtung der gegnerischen Goalline weggeschlagen wird der Kick an dem Punkt wo der Kick geschlagen wurde dead. Beim Jugendkick findet die Regel III-4-za keine Anwendung, somit wird der Ball mit der Bodenberührung nicht dead.

- a) Free Kick:  
Der Free Kick wird nur mit dem Kicker (wenn nötig zusätzlich mit einem Holder) und drei Receiving Teamspielern durchgeführt
- b) Punt:  
Der Punt wird mit nur dem Longsnapper, dem Kicker und drei Receiving Teamspielern durchgeführt. Der Abstand zwischen dem Longsnapper an der Scrimmage Line und dem Punter muss mindestens 5 Meter betragen. Der Punt muss innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap durchgeführt werden. Wird der Punt nicht innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap durchgeführt, wird der Ball dead und gehört dem Receiving Team am Dead Ball Spot.
- c) Fieldgoal / Try:  
Fieldgoalversuche werden nur mit dem Kicker, Snapper und Holder auf dem Spielfeld durchgeführt. Der Abstand zwischen dem Longsnapper an der Scrimmage Line und dem Holder muss mindestens 5 Meter betragen. Der Kick muss innerhalb von vier Sekunden nach dem Snap erfolgen. Wird der Versuch nicht ordnungsgemäß durchgeführt, z. B. fängt der Holder der Ball nicht aus der Luft, lässt ihn fallen oder wird der Kick nicht innerhalb der vorgegebenen Frist durchgeführt, wird der Fieldgoalversuch für erfolglos erklärt und die Schiedsrichter müssen abpfeifen.
- d) Wenn bei einem Kickspielzug der Ball Live ist, ist es keinem Spieler erlaubt, bei einem Scrimmage Kick die neutrale Zone zu überqueren und bei einem Free Kick die Restraining Line des Receiving Teams zu überqueren bis der Ball wieder dead wird.  
**Strafe: 5 Meter [S18]**