



Bijlage 2: Spelregels U13 & U15 tackle football

American Football Bond Nederland

Deze versie van de spelregels U13 & U15 tackle football vervangt alle voorgaande versies.

Datum	Versie	Wijzigingen
10-06-2016	1.0	Initiële opzet

1. Veld

- 1.1. 5-Man Peewee/Cub Tackle wordt gespeeld op een veld van 40 bij 80 yards.
- 1.2. Het speelveld wordt verdeeld in twee gelijke vlakken door een middellijn
- 1.3. Binnen het speelveld is aan beide zijden een 10 yards endzone.
- 1.4. 5 yards voor de endzone in het speelveld is de no running zone
- 1.5. De Goal lines die de endzone afbakenen zijn onderdeel van de endzone
- 1.6. De buiten lijnen zijn geen onderdeel van het speelveld of de endzones

2. Equipment

- 2.1. Het gebruik van helmen is verplicht maar tevens beperkt tot het gebruik van de zogenaamde Jeugd helmen. Senior helmen zijn niet toegestaan omdat het materiaal van deze helmen uit een harder materiaal bestaat waardoor dit gevaar oplevert ten opzichte van de Jeugd helmen.

3. Spelers

- 3.1. Een team bestaat uit minimaal 7 spelers
- 3.2. Wedstrijden worden gespeeld met 5 veldspelers per team
- 3.3. Indien een team maar 4 veldspelers heeft wordt de wedstrijd gestaakt en verloren verklaart voor dat team met een score van 0-20

4. Coin toss

- 4.1. Captains van beide teams zullen deelnemen aan de coin toss uitgevoerd door de referee of onder auspiciën van de referee.
- 4.2. De captain van het bezoekende team called de coin toss.
- 4.3. Het winnende team van de coin toss heeft de keuze om te beginnen met Offense of Defense.
- 4.4. Het verliezende team kiest welke kant van het speelveld zij wenst te verdedigen
- 4.5. Het verliezende team heeft dezelfde keuze voor de start van de tweede helft van de wedstrijd. Waarbij het winnende team de kant van verdediging mag kiezen

5. Wedstrijd

- 5.1. Er bestaan geen free kick of scrimmage kicks in Peewee/Cub tackle football
- 5.2. De wedstrijd begint vanaf de 5 yard-lijn van de offense.
- 5.3. De offense heeft 4 pogingen om de middellijn te overbruggen (first down). Lukt dit, dan krijgt de offense wederom 4 pogingen om te scoren. Lukt het de offense niet om first down te halen, dan krijgt het andere team de aanval vanaf haar eigen 5 yard lijn.
- 5.4. Onderscheppingen van de bal door de defense mogen direct teruggelopen worden. Op het punt waar de spel er die de bal onderschepte, getackeld wordt, begint de eerste poging van het nieuwe aanvallende team.

6. De tijd

- 6.1. De wedstrijd duurt 2x20 minuten "running clock".
- 6.2. De tijd stopt alleen voor een time-out (Scheidsrechter of Team)
- 6.3. In de laatste twee minuten van iedere helft geldt de standaard timing rules uit NCAA

- 6.4. Na 20 minuten is er een halftime van 5 minuten.
- 6.5. De offense heeft 30 seconden om de aanval te starten.
- 6.6. Ieder team heeft twee time-outs van 60 seconden per helft
- 6.7. Als de klok gestopt is start deze altijd op de snap.

7. Over-time

- 7.1. Als de score na 2 helften spelen gelijk is volgt over time na een pauze van 2 minuten.
- 7.2. Over time start met een coin toss tussen captains van beide teams • Het winnende team van de coin toss begint met Offense.
- 7.3. Het verliezende team kiest welke kant van het speelveld zij wenst te verdedigen
- 7.4. Elk team krijgt 4 pogingen om te scoren vanaf de middellijn
- 7.5. Het team met de meeste punten na beide serie wint de wedstrijd.
- 7.6. Bij gelijke stand na beide series wordt begint de cyclus opnieuw zonder coin toss. De winnaar van de originele coin toss begint weer met offense.
- 7.7. Tijdens de 3de serie over time tellen alleen 2 point conversions.

8. Scoren

- 8.1. Een team scoort een Touchdown (6 punten) als een van zijn spelers de bal in de end zone brengt. De bal moet in bezit zijn van die speler. De speler hoeft niet in de endzone te zijn maar wel binnen de lijnen van het speelveld.
- 8.2. Na iedere Touchdown krijgt het scorende team één poging om 1 extra punt (vanaf de 6 yard) of 2 extra punten (vanaf de 12 yard) te scoren.
- 8.3. Een team scoort een Safety (2 punten) als de baldrager wordt getackeld in zijn/haar eigen endzone.
- 8.4. Na een safety wordt het spel door het scorende team weer gestart op de 5 eigen yard lijn.

9. Dead Balls

- 9.1. Het spel ligt stil wanneer: de baldrager buiten de lijnen stapt, er sprake is van een score, alles anders dan handen of voeten van de baldrager de grond raakt of een team of een official een time out neemt
- 9.2. Iedere keer als het spel stilligt, mag er gewisseld worden.
- 9.3. De coach mag het veld betreden om in de huddle aanwijzingen te geven.
- 9.4. Zodra de huddle opgeheven wordt dient de coach het veld te verlaten.

10. Snap

- 10.1. De bal moet door de benen van de snapper worden "gesnapt" (achterwaarts gooien).
Penalty: Illegal Snap, dead ball foul, 5 yards from the previous spot
- 10.2. "Shotgun formation" is toegestaan (lange snap).
- 10.3. De bal mag niet gesnapped worden voordat de coach het veld heeft verlaten
Penalty: Delay of game, dead ball foul, 5 yards from the previous spot
- 10.4. Er mag maar 1 offense speler bewegen (in motion) achter de LOS voor de snap.
Penalty: Illegal shift, Live ball foul, 5-yard penalty from the previous spot
- 10.5. De speler in motion mag niet voorwaarts bewegen voor de snap
Penalty: Illegal motion, Live ball foul, 5-yard penalty from the previous spot

- 10.6. Geen speler zal voor de snap op of voorbij de bal zijn, uitgezonderd de Snapper.
Penalty: Offside Defense, Live ball foul, 5-yard penalty from the previous spot, Penalty: Encroachment Offense, Dead ball foul, 5-yard penalty from the previous spot
- 10.7. Een speler van de offense zal de start van de play simuleren (door te bewegen) voor de ball wordt gesnapt. Penalty: False Start, dead ball foul, 5 yards from the previous spot

11. Gooien

- 11.1. Voorwaartse passes moeten worden gegooid vanachter de Line of Scrimmage (LOS) er is 1 voorwaartse pass toegestaan. Penalty: Illegal forward pass, Live ball foul, 5-yard penalty from previous spot
- 11.2. De quarterback (QB) moet binnen 7 seconden de bal achter- of zijwaarts afgeven (hand-off) of gooien anders wordt de aanval afgefloten en is de poging voorbij. Penalty: Illegal procedure, Dead ball foul, Loss of down from spot of the foul
- 11.3. De QB mag niet geblijft worden behalve door een speler direct voor de snapper in 3 point stands. Direct voor is gedefinieerd als de helm van de defense speler tussen de schouders van de snapper. Penalty: Illegal rushing, live ball foul, 5-yard penalty from the basic spot
- 11.4. De defense mag niet over de LOS komen, behalve als de QB de bal heeft afgegeven of een fake poging heeft gedaan mag de defense de LOS passeren. Penalty: Illegal rushing, live ball foul, 5-yard penalty from the basic spot

12. Vangen

- 12.1. Alle spelers mogen de bal vangen behalve de snapper, ook de QB nadat hij de bal heeft afgegeven. Penalty: Illegal Touching, dead ball foul, 5-yard penalty from the basic spot
- 12.2. De receiver moet minimaal 1 voet binnen de lijnen hebben wanneer hij de bal vangt.
- 12.3. Geen speler mag een andere speler belemmeren om een bal te vangen Penalty: Offensive pass interference. Live ball foul, 5-yards penalty from the previous spot and a loss of down Penalty: Defensive pass interference. Live ball foul, spot of foul. Indien in de enzone dan bal op 2 yard lijn. Automatic 1st down.

13. Lopen

- 13.1. De QB mag niet met de bal voorbij de LOS lopen. Penalty: Illegal Procedure, live ball foul, 5 yards from the previous spot and loss of down
- 13.2. Alleen achter de LOS zijn directe 'hand-offs' toegestaan. De offense mag meerdere hand-offs uitvoeren (Reverse plays).
- 13.3. De speler die de 'hand-off' heeft gekregen, mag de bal nog gooien mits hij zich achter de LOS bevindt. Penalty: Illegal forward pass, live ball foul, 5 yards from the previous spot and loss of down
- 13.4. Wanneer de bal is afgegeven aan een speler achter de LOS, mogen alle spelers van de defense deze speler aanvallen.
- 13.5. Op de plaats waar de baldrager is getackeld, start de volgende aanval.
- 13.6. Blocken in het "Downfield" (gebied na de LOS) is toegestaan, maar alleen boven de heupen. Penalty: Personal foul, Blocking below the waist 10 yards from the basic spot, Automatic 1st down.
- 13.7. Vasthouden van een speler zonder de bal is niet toegestaan. Penalty: Holding, live ball foul, 5 yards from spot of foul, previous spot if by offense

- 13.8. Blocken of tackelen met de helm is nooit toegestaan. Penalty: Personal foul, 10 yards from the basic spot, Automatic 1st down

14. Conduct of player, coaches and spectators

- 14.1. Excessief harde en/of onnodige tackles zijn niet toegestaan. Hier wordt extra hard tegen opgetreden. Penalty: Personal, Live/dead ball foul, 10 yard from basic spot and automatic first down. Also subject for disqualification.
- 14.2. Vloeken en schelden is niet toegestaan. (geld ook voor coaches en supporters) Penalty: Unsportmans Like Conduct, dead ball foul, 10 yard from basic spot and automatic first down. Also subject for disqualification.
- 14.3. Omdat we spelen met running clock wordt van de spelers verwacht om de bal zo snel mogelijk aan de official te brengen. Penalty: Unsportmans Like Conduct, dead ball foul, 10 yard from basic spot and automatic first down. Also subject for disqualification.

15. Overige bepalingen

- 15.1. Daar waar deze regels niet in voorzien wordt gespeeld volgens de door de NCAA vastgestelde regels voor American football zoals deze zijn aangenomen door de AFBN.
- 15.2. De referee kan in alle gevallen anders bepalen en heeft altijd het laatste woord.