

Spillereguljusteringer senior D2 - 9er

Introduksjon og oversikt

Når disse spillereguljusteringene skal brukes er beskrevet i dokumentet "KR-justeringer senior D2 - 9er".

Justeringene er hentet fra dokumentet "Unntak fra og tillegg til IFAFs regler for AFN".

Justeringene skal fjerne spesielt skadeutsatte faser av spillet. Derfor fjernes frispark helt, men for å ikke fjerne mulighetene et "onside"-spark gir, innføres et "onside"-forsøk som er et 4. forsøk og 15 yards å gå. Retur av punt fjernes også, men muligheten for punt er der slik at dette får man trent på. Spillet dør med en gang punten berøres. I tillegg fremheves muligheten for å trene på puntmottak ved å innføre "fritt mottak"-regelen fra frispark hvor ballen plasseres på 20-yardlinja ved mottak innenfor denne.

Spillereguljusteringer 9er

Det henvises ikke til relevante spilleregler som justeringene nedenfor berører. Om det skulle være en konflikt mellom flere spilleregler og en justering vil hensikten med justeringen være styrende for hva som gjelder.

Klokkeregler

Normale klokkeregler.

Frispark

Det er ingen frispark i kampen. Ved enhver situasjon i en normal kamp hvor det skal være et frispark skal det som ville vært det mottakende laget av sparket starte med ballen med en snapp på sin egen 20-yardlinje, 1. forsøk og 10 yards å gå.

Unntak: Muligheten for et "onside"-forsøk, se nedenfor.

(I en normal kamp er det et frispark ved starten av hver omgang, etter et ekstrapoengforsøk, etter et field goal, og etter en safety.)

- Myntkastet ved starten av kampen:
 - Som et vanlig myntkast, men spørsmålet til det vinnende laget er ikke "ta i mot eller sparke", men "offense eller defense". Å velge side eller å utsette valget til andre omgang er som før.
- "Onside"-forsøk:
 - Hvis det er mindre enn 5 minutter igjen av en omgang og det laget som ville ha utført et frispark i en normal kamp ligger under i poengskåren, så kan det laget velge et "onside"-forsøk.
 - Dette er da mulig etter et ekstrapoengforsøk, etter et field goal, eller etter en safety.
 - Spillet starter da med en snapp på egen 35-yardlinje av laget som normalt ville ha sparket, 4. forsøk og 15 yards å gå. 25 sekunders spillklokke, og kampklokka starter på snappen. Laget må "gå for det", et scrimmagespark er ikke lov under dette forsøket, og gjør spillet automatisk dødt, og ballen går over til det andre laget på det punktet der det ble sparket fra.
 - Gjør laget et regelbrudd og straffen aksepteres, enten et dødballsregelbrudd før snappen eller et levende-ball-regelbrudd under forsøket, kan laget velge å ikke spille "onside"-forsøket, men gi ballen til det mottakende laget. Straffen måles da ut fra mottakendes lag 20-yard-linje. Se spilleksempler nedenfor.

Scrimmagespark

Field goal og ekstrapoengforsøk

Disse går som vanlig, og følger normale regler.

Punt

Laget kan som vanlig velge å “gå for det” med løpe- og/eller pasningspill, men velger laget en punt er det noen endringer.

Punt tillates, med følgende justeringer:

- Når det angripende laget stiller opp i en scrimmagesparkformasjon og det er åpenbart at en punt kan komme til å bli forsøkt, må minst 2 spillere på det forsvarende laget være på den defensive siden av scrimmagelinjen fram til ballen er sparket, eller til det ikke er lenger er åpenbart at en punt kan gjennomføres.
STRAFF: Offside etter snappen [T18]. 5 yards fra forrige punkt.
- Om ballen blir blokkert og ikke krysser den nøytrale sonen, eller av andre grunner ikke krysser den nøytrale sonen, gjelder vanlige regler.
- Når det er åpenbart at ballen etter at den har blitt sparket kommer til å krysse den nøytrale sonen, er det ikke lenger lov å blokkere en motspiller som er forbi den nøytrale sonen. (Gjelder spillere på begge lag.)
STRAFF: Ulovlig blokk [T40]. 15 yards.
 - PSKE/tack-on er mulig.
- En punt som har krysset den nøytrale sonen er død med en gang:
 - Det gjøres et mottak, eller
 - Ballen treffer bakken, eller
 - Ballen går ut av banen, eller
 - Ballen berører hvilken som helst annen spiller enn den som prøver å gjøre et mottak, eller
 - Ballen berører en dommer.
Dødballpunktet er der mottaket gjøres, ballen først berøres, eller der ballen først treffer bakken eller krysser en sidelinje/sluttlinje.
- Alle andre regler for scrimmagesparkespill gjelder fortsatt, som for eksempel sparkemottaksinterferens.

Fritt mottak på punt

Fritt mottak er som vanlig, men regelen som gjelder om fritt mottak på frispark gjelder nå også på punt:

- Et fritt mottak, eller et mottak etter et ugyldig tegn, innenfor lagets egen 20-yardlinje bringer ballen til lagets 20-yardlinje.

Spilleksemppler “onside”-forsøk:

1. Lag A begår en tjuvstart. Lag A velger å ikke gjøre et “onside”-forsøk likevel og gir ballen til Lag B.
Bedømmelse: B 1&10 på B-25. 5 yards straff måles ut fra 20-yard-linja.
(Hadde Lag A fortsatt ønsket et “onside”-forsøk hadde de hatt 4&20 på A-30.)
2. Lag A flagges for en holding av tackle A65 på A-33. Lag As pasningsspill fikk 20 yards, så straffen aksepteres. Lag A velger å ikke spille om igjen “onside”-forsøket.
Bedømmelse: B 1&10 på B-30. 10 yards straff måles ut fra 20-yard-linja.
(Hadde Lag A fortsatt ønsket et “onside”-forsøk hadde de hatt 4&25 på A-25.)
3. Lag A flagges for forsettlig bortkasting på A-30.
Bedømmelse: B 1&10 på A-30. Straffen som er tap av forsøk fra regelbruddspunktet gjør at ballen går over til Lag B der siden det var 4. forsøk.