



Regler för PeWe spel i Sverige

Inledning

A. Spelregler

1. Reglerna nedan ersätter delar av de för året i Sverige gällande IFAF regler, samt SWE3:s tävlingsbestämmelser.
2. Om det uppstår en konflikt mellan dessa regler och regelboken gäller dessa regler.
3. Respektive distriktsstyrelse kan årligen, före februari månads utgång, besluta om att justera
 - Spelarantal (se 1.B.1)
 - Spelfältet (se 1.A.1)
 - Speltid (se 3.B.1)
 - Viktindelning (Inledning B.2)
 - Åldersindelning (Inledning B.1)

som då gäller vid serie- och distriktsmästerskapsspel i distriktet.

Dessa ändringar skall vara förbundsstyrelsen och föreningarna i distriktet tillhanda senast den 15 mars. Om inga ändringar beslutas så gäller det som anges nedan.

4. Inga andra regler får läggas till, tas bort eller förändras.
5. Om ett lag spelar en match i annat distrikt än sitt eget gäller reglerna (enligt A.3) för det distriktet i vilket matcherna spelas i.
6. Alla matcher skall meddelas distriktets TU före matchstart. Alla matchresultat skall meddelas till distriktets TU.
7. Om fler än två lag deltar i ett matcharrangemang skall avvikelser mot distriktets bestämmelser enligt A.3 spelarantal, spelfält och speltid meddelas distriktets TU före matchstart.
8. En matcharrangör kan till distriktets tävlingsutskott, TU ansöka om att få justera distriktets bestämmelser enligt A.3 viktindelning och åldersindelning för enskild match eller turnering.

B. Rätt att delta

1. Åldersindelning beslutas årligen av respektive distriktsstyrelse före februari månads utgång. Om inget annat beslutats gäller följande:

Åldersgrupp

- U9 de som fyller 8 eller 9 år under året

- U11 de som fyller 9, 10 eller 11 år under året, ej yngre
- U13 de som fyller 11, 12 eller 13 år under året, ej yngre

En spelare som deltagit i en U-15 match är inte längre tillgänglig för spel i PeWe.

2. Viktindelning beslutas årligen av respektive distriktsstyrelse före februari månads utgång. Om inget annat beslutats gäller följande

- Spelare som väger mer än 65 kg får endast användas som inre linjeman i det anfallande laget och/eller defensiv linjeman i försvaret och spelaren kan återhämta en boll men dock inte avancera bollen.
- Denna begränsning gäller för alla åldersgrupper och spelarantal.

3. Förändring gentemot 2.A.5.2. Om ett lag har mer än ett lag i samma division får spelare inte flyttas mellan lagen. Undantag: om ett lag tas ur spel på grund av spelarbrist kan dispens ges så att återstående spelare får spela i annat lag eller delas upp i andra lag.

REGEL 1 - Matchen, fältet spelarna och utrustningen

A. Spelfältet

1. Spelfältets storlek beslutas årligen av respektive distriktsstyrelse före februari månads utgång. Om inget annat beslutats gäller följande standardplan

Total längden skall vara 60 yards (54,84 meter) inklusive 10 yards (9,14 m) målområde vardera änden. Spelarboxen inritas mellan planens 15 yardlinjer.

Planen skall vara försedd med tioyardlinjer.

Bredden beror av antal spelare. Vid spel med 11 spelare skall bredden vara 53 yards (48,75 meter). Planen skall vara försedd med tvärlinjer (hashmarks) som delar upp planen i tre lika stora delar.

Vid spel med 7 alt 9 spelare skall bredden vara 33 yards (30,18 meter). Inga tvärlinjer (hashmarks) är nödvändiga.

Planen för 5 manns spel bör vara 12x29 meter lång, med en mittlinje och varsin end zone på minst 5 meter.

Vid erövring av boll startas nästa spel 5 yards utanför egen end zone. Bollen ska föras över mittlinjen för fyra nya försök.

2. Inga personer förutom domare samt de personer som finns angivna på spelarlista (spelare, sjukvårdare, coacher och föräldrar) får uppehålla sig i spelarboxen. Straff: Personen utvisas från området, samt vid: första förseelse sidlinjevarning, därefter utdömd timeout. När alla timeouts är förbrukade utdelas straff för spelfördröjning.

3. Inga mål behövs eftersom sparkar ej är tillåtna

B. Spelarantal

1. Spelarantalet på plan per lag är antingen sju (7), nio (9) eller elva (11). Spelarantalet beslutas årligen av respektive distriktsstyrelse före februari månads utgång. Om inget annat beslutats gäller följande
 - Spelarantalet på plan skall vara sju (7) per lag i alla åldersgrupper. Distriktet kan besluta om olika spelarantal i olika åldersgrupper.

C. Boll

1. Spel får endast ske med godkänd juniorboll.

Godkänd juniorboll kan vara i andra material än läder, t.ex. komposit.

Samtliga juniorbollar som används i samma match ska vara i samma material.

Storlek för U9 är K2 eller motsvarande.

Storlek för U11 och U13 är TDJ eller motsvarande

D. Numrering

1. Endast sju (7) manna:
 - Alla spelare får oavsett nummer spela på alla positioner.
 - Otillåtna mottagare regleras endast genom initial position vid bollstarten.
 - Otillåtna mottagare är bollstartaren (centern) och spelarna närmst bollstartaren (guards) på linjen.

E. Matchförberedelser

1. Spelarlista skall vara inlämnad till domare senast 30 minuter före matchstart.
2. Spelare med viktbegränsning skall markeras med X på spelarlistan
 - Det är tränarens ansvar att bevisa att en spelare inte överskrider gällande viktregler
 - Vid oenighet kan motståndarnas tränare ge sitt samtycke till oinskränkt deltagande, men det är huvuddomaren som slutligen avgör om spelaren omfattas av viktbegränsningen.

REGEL 2 - Definitioner

A. Flerpunktsuppställning

1. En spelare som står uppställd innan bollstarten med en eller två händer vid eller nedanför knäet eller i marken efter det att bollstartaren är identifierad.

B. Blitz

1. En defensiv back som korsar neutrala zonen före en ändring i lagbesittning.

C. BOLLSPARK

1. Inga bollsparkar är tillåtna och alla avsiktliga sparkar på bollen är ett regelbrott, illegal bollspark.

D. BOLLSTARTSMOTTAGARE

1. Bollstartsmottagare blir den förste lag A spelaren som ha kontroll över bollen efter det att bollen lämnar bollstartarens hand, förutsatt att bollen inte har rört en annan spelare eller marken.
2. Bollstartsmottagaren upphör att existera om bollen rör marken, eller
 - om bollen befinner sig utanför passfickan, eller
 - en annan spelare har rört eller simulerat att han rört vid bollen, eller om bollstartsmottagaren rör sig framåt.

E. Defensiv back

1. Spelare i det defensiva laget som inte är en defensiv linjespelare.

F. Defensiva linjespelare

1. Spelare i det defensiva laget som befinner sig med hela sin hjälm inom en (1) yard ifrån neutrala zonen, stående eller i flerpunktställning och inte utanför den sista offensiva linjespelarens axel.

G. Passficka

1. Sju (7) manna
Området som sträcker sig tre (3) yards från bollen mot varje sidlinje och bakåt till egen slutlinje.

Nio (9) och elva (11) manna
Området som sträcker sig fem (5) yards från bollen mot varje sidlinje och bakåt till egen slutlinje.

H. Punt

1. Det anfallande laget ger upp möjlighet att få ett nytt första försök och låter motståndarlaget ta över bollen.

I. Spike

1. Lag A ger upp ett försök för att i gengäld stanna matchklockan vid rullande tid genom att göra en framåtpassning enligt regelboken 7.3.2.d. Matchklockan startas igen vid nästa bollstart.

REGEL 3 - Perioder, tidsfaktorer och avbyten

A. Tidtagning

1. Tidtagning sker med antingen normal tidtagning (enligt regelboken) eller rullande klocka (se 4.A.1).
2. Vid enstaka matcher rekommenderas normal tidtagning.
3. Vid flera matcher i tät följd rekommenderas rullande klocka av schemaläggning skäl.

B. Speltid

1. Speltiden beslutas årligen av respektive distriktsstyrelse före februari månads utgång. Om inget annat beslutats gäller följande
 - Vid seriespel, normal tidtagning är 2x12 eller 4x6 minuter, med 15 minuters halvtidsvila. Varje lag har tre (3) timeouts per halvlek.
 - Vid övriga matcher bestämmer arrangören själva om normal tid eller rullande klocka skall användas.
 - Distriktet kan besluta om antalet perioder, en periods längd, halvtidsvilans längd, antalet timeout och om tidtagningen skall ske med normal tidtagning eller rullande klocka.
2. Rekommenderade speltider är
 - Normal tidtagning är 2x12 eller 4x6 minuter, med 15 minuters halvtidsvila.
 - Varje lag har tre (3) timeouts per halvlek.
 - Rullande klocka 2x30min med 15 minuters halvtidsvila, med tre (3) timeouts per halvlek.
 - Detta ger en total matchlängd på ca 90 minuter.
 - Vid turnering spel, där samma lag spelar mer än en match per dag, rullande klocka 2x20min med fem (5) minuters paus, med tre (3) timeouts under hela matchen. Detta ger en total matchlängd på ca 60 minuter.

C. Inledning av varje halvlek

1. Det lag som efter slantsinglingen utses till att börja som anfallande lag börjar med bollen mitt på egen planhalva dock ej närmare än egen 10-yardlinje (se appendix 1). Om mitten är mellan två femyardlinjer börjar man på den som är närmst egen mållinje. På en standardplan är det alltid lagets egen 10-yardlinje.

REGEL 4 - Boll i spel, död boll

A. Rullande klocka

Om speltiden mäts med rullande klocka gäller följande

1. Klockan stannas vid följande situationer och startas på klarsignal
 - Straffutmätning
 - Mätning för nytt första försök
 - Skadetimeout
2. Klockan stannas vid följande situationer och startas vid bollstarten
 - Lagtimeout
 - Då två (2) minuter återstår av varje halvlek
 - Då lag A gör en Spike
3. Huvuddomaren kan om han bedömer att ett lag använder ojust taktik för att förbruka speltid stoppa klockan och starta den vid bollstarten, t.ex. vid
 - Spelfördröjning av det laget som leder
 - Upprepade regelbrott innan bollstarten för att få tid att gå

4. En halvlek förlängs

- Om det finns ett accepterat regelbrott under försöket som inte innehåller försöksförlust och det inte finns någon speltid kvar.
- För att genomföra ett extrapoängsförsök och det inte finns någon speltid kvar.
- Dödbollsregelbrott som sker efter det att speltiden tagit slut, men innan huvuddomaren förklarat att halvleken är slut.

REGEL 5 - Försöksserier, linje att nå

A. Punt

1. Det anfallande laget spelar sina 4 downs. Lyckas de ej nå 10 yards och vinna ett nytt första försök går bollen över till motståndarna enligt punkt 2.
2. Motståndarlaget tar över bollen 20 yards bortom den hela tiotals yardlinje som ligger framför föregående punkt, dock ej längre bort än motståndarlagets egna 10-yardlinje. På en standardplan är det alltid lagets egen 10-yardlinje.

REGEL 6 - Sparkar

A. SPARKSPEL

1. Sparkspel är ej tillåtna. Hela kapitel 6 i regelboken utgår.

Allt avsiktligt sparka på bollen är ett regelbrott, illegal bollspark enligt regelboken 9.4.4. Straff: 10 yards från baspunkten och försöksförlust om försöksförlusten inte strider mot andra regler

REGEL 7 - Bollstarten och att passa bollen

A. Bollstarten, offensiva laget

1. Sju (7) manna:
 - a. Lag A måste vid bollstarten ha minst tre (3) linjespelare. Dessa är bollstartaren (Centern) och spelarna närmst bollstartaren (Guards). Dessa spelare är otillåtna framåtpassningsmottagare.
 - b. Övriga offensiva spelare är tillåtna mottagare.
2. Nio (9) manna:
 - a. Lag A måste vid bollstarten ha minst fem (5) linjespelare varav tre (3) är numrerade 50–79.
3. Elva (11) manna:
 - a. Lag A måste vid bollstarten ha minst sju (7) linjespelare varav fem (5) är numrerade 50–79.
4. Lag A spelare utom bollstartsmottagaren måste vara antingen på linjen eller i det offensiva bakfältet.

All avsiktlig taktik med skift efter det att bollstartaren är identifierad som gör att det defensiva laget hamnar i defensiv (PeWe) offside är ett regelbrott mot Lag A, om inte Lag B ges rimligt tid att justera sin uppställning innan bollen startas. Straff: Illegal PeWe uppställning (T19), 5 yards från baspunkten.

5. Lag A måste samlas inför varje spel i en s k huddle. Detta ska ske mellan dess att bollen är spelklar och bollen startas. Straff: Lagtimeout Lag A. Saknar Lag A timeout bestraffas laget med en spelfördröjning, 5 yards från baspunkten

B. Bollstarten, defensiva laget

1. Lag B får ställa upp högst lika många defensiva linjespelare som det finns offensiva linjespelare i passfickan och offensiva linjespelare utanför passfickan som står i en flerpunktsuppställning.
2. Lag B får dock alltid ställa upp minst tre (3) defensiva linjespelare.
3. Defensiva backar måste vara minst tre (3) yards ifrån neutrala zonen vid bollstarten, dock ej längre bak än egen mållinje. Undantag: En defensiv back som rör sig bakåt vid bollstarten och som är minst tre (3) yards ifrån neutrala zonen eller bakom egen mållinje innan han stannar eller rör sig framåt igen begår inte ett regelbrott.
Straff: Defensiv PeWe offside (T18), 5 yards från föregående punkt.

C. Defensiv passningstörning

1. Kontakt, initierad av en defensiv spelare mot en tillåten offensiv mottagare bortom den neutrala zonen, innan en framåtpassning som oberörd passerar den neutrala zonen är illegal.
 - Undantag 1: Kontakt av en defensiv linjespelare inom en (1) yard bortom neutrala zonen mot en legal mottagare ståendes i en flerpunktsuppställning är inte ett regelbrott.
 - Undantag 2: Kontakt mot en tillåten offensiv mottagaren som dessförinnan begått ett kontaktsregelbrott bortom den neutrala zonen är inte ett regelbrott.

Straff: Defensiv passningsstörning (T33), max 10 yards från föregående punkt och automatiskt första försök (enligt regel 7.3.8.c)

REGEL 8 - Poäng

A. Bollstart efter poäng

1. Laget som fick en touchdown emot sig börjar med bollen (efter avslutat extrapoängsförsök) mitt på egen planhalva dock ej närmare än egen 10-yardlinje (se appendix 1). Om mitten är mellan två femyardlinjer börjar man på den som är närmst egen mållinje. På en standardplan är det alltid lagets egen 10-yardlinje.
2. Laget som fick tvåpoängs självmålet börjar med bollen tio (10) yards närmare mittlinjen än ovan (8.A.1) dock ej närmare än fem (5) yards från mittlinjen (se appendix 1). På en standardplan är det alltid lagets egen 15-yardlinje.

REGEL 9 - Uppförande hos spelare och andra som lyder under reglerna

A. Regelbrott utan kontakt

1. Illegal blitz
All blitz är otillåten tills en bollstartsmottagare ej kan eller upphör att existera.
Straff: Illegal blitz (T32), 5 yards från baspunkten.

2. Illegalt deltagande,
Spelare som deltar med viktbegränsning och som ställer upp i en felaktig position
Straff: Illegalt deltagande (T28) 10 yards från föregående punkt.

B. Regelbrott med kontakt

1. Inga block under midjan är tillåten (undantag mot springaren).
Straff: Illegal blockering under midjan (T40), 10 yards från baspunkten, automatiskt första försök.
2. Ingen clipping är tillåten (undantag mot springaren).
Straff: Clipping (T39), 10 yards från baspunkten, automatiskt första försök.
3. Illegal blitz med kontakt
Spelare som gör en illegal blitz och som är i kontakt med bollstartsmottagaren då denne fortfarande existerar.
Straff: Illegal blitz (T38, T32), 10 yards från baspunkten, automatiskt första försök.

REGEL 10 - Straffutmätning

A. Straffskala

1. Regelbrott som enligt IFAF och TB ger 15 yard eller högst 15 yard är justerade till tio (10) yards.
2. Regelbrott som enligt IFAF och TB ger 10 yard är justerade till fem (5) yards.

REGEL 11 - Domarna: beslutsrätt och uppgifter

A. Övervakning

Matchen övervakas av tre domare. Huvuddomare, umpire och huvudlinjedomare. Samtliga domare skall ha av SWE3 godkänd licens.

B. Viktbegränsningskontroll

I samband med kontroll av spelarnas utrustning, kontrolleras även storväxta spelare.

APPENDIX

A. Lathund – bollstarter

Spelplanens längd (totallängd)	Inledning av halvlek och bollstart efter touchdown	Bollstart efter självmål
40 yard (60 yards)	Egen 10-yardslinje	Egen 15-yardslinje
50 yard (70 yards)	Egen 10-yardslinje	Egen 20-yardslinje
60 yard (80 yards)	Egen 15-yardslinje	Egen 25-yardslinje

B. Lathund – punt

Motståndarlaget tar över bollen 20 yards bortom den hela tiotals yardlinje som ligger framför föregående punkt, dock ej längre bort än motståndarlagets egna 10-yardlinje.

Spelplanens längd (totallängd)	Föregående punkt	Bollstart efter punt
40 yard (60 yards)	Alla	egen 10 yardlinje
50 yard (70 yards)	innanför A-10	Egen 20-yardslinje
	övriga	Egen 10-yardslinje
60 yard (80 yards)	innanför A-10	30 (mittlinjen)
	innanför A-20	Egen 20-yardslinje
	övriga	Egen 10-yardslinje

Tillvägagångssätt. Från föregående punkten går du till nästa (bort från lag A:s mållinje) hela tio yardlinje. Därefter flyttar du bollen 20 yard dock ej längre än lag B:s 10-yardslinje