



HANDBUCH

für Vereine

2011

- American Football -



	<u>Seite</u>
1. Termine (wichtige Eckdaten)	3
2. Lizenzantragsformulare	3
3. Richtlinien zur Passausstellung und Antragsformular	5-9
4. Tipps für den Spielbetrieb	10-14
5. Freundschaftsspiele und Antragsformular	15-17
6. Strafordnung	18-19
7. Dopingkontrollen im Sport	20-21
8. Hallenfootball Regeln des AFVD	22-28
9. Ligaobleute Spielbetrieb im AFCV Ba-Wü (Ober-, Verbands-, Landes- u. Aufbauliga)	29
10. Sonstiges	30



1. Termine

Hier sind die wichtigsten Termine als Übersicht:

- | | |
|-----------------|---|
| Bis 31.10. | Mitteilung an den Spielausschuss welche Liga für die nächste Saison geplant ist |
| 15.12. | des Kalenderjahres Abgabe der Lizenzanträge |
| 15.12. | des Kalenderjahres Rücksendung aller Passanträge an die Passstelle |
| ab Januar | Anträge auf Änderungen/Neuanträge von Spielerpässen bei der Passstelle |
| bis 31.01. | Erhalt der Spielerpassliste zur Korrektur |
| 01.11. – 02.01. | Freie Wechselfrist für Spieler ohne Sanktionen |
| 03.01. – 28.02. | Wechselfrist nur mit Freigabe des abgebenden Vereines |
| 15.02. | Rücksendung der korrigierten Spielerpassliste an die Passstelle |
| 28.02. | Erfüllung der Spielfähigkeitsgrenze (Spielerpässe) |
| 01.03. – 31.10. | Wechsel mit Freigabe des abgebenden Vereines möglich, jedoch mit Spielsperre gemäß BSO |
| 15.03. | Schriftliche Meldung der Heimspieltermine an den Ligaobmann und <u>Schiedsrichterobmann AFCV Ba-Wü</u> . Bei Nichteinhaltung wird nach § 3 Strafordnung AFCV Ba-Wü verfahren |
| 01.03. | Meldung der Schiedsrichterlizenzen an den Schiedsrichterobmann (Formular als Anlage) |
| ab September | Anmeldung der Schiedsrichter zu den jeweiligen Lehrgängen
(Termine sind auf der Homepage abzufragen) |

2. Lizenzantragsformular

Auf der nachfolgenden Seite befindet sich ein Muster eines Lizenzantrages. Für jede Mannschaft eures Teams, ob Jugend oder Aktive ist ein eigenes Formular auszufüllen. Der Lizenzantrag ist deutlich lesbar auszufüllen (im Idealfall Maschinengeschrieben).



LIZENZANTRAG für die Saison

.....

Datum:

Vereinsname: Musterhausen Mavericks

1. Vorsitzender: Name, Vorname: **Mustermann Markus**

Straße: **Musterstr. 19**

PLZ/Ort: **71188 Musterhausen**

Telefon/Fax: **08754 – 898989 Fax: 08754 - 898990**

E-Mail: **muster@muster.de**

1) Wir, die **Musterhausen Mavericks** beantragen die Lizenz für die ? liga.

2) Lizenzantrag für die Saison 2009 nach § 33 der Bundesspielordnung (BSO).

a) Wir haben **35** Spielerpässe beantragt.

!!! Eine Liste der aktiven Spieler bitte unbedingt beifügen !!!

b) Jeder Spieler hat eine vollständige Ausrüstung. JA NEIN

c) Wir haben alle erforderlichen Abgaben erfüllt. JA NEIN
Falls Nein, welche Abgaben wurden nicht erfüllt ?

d) Die Kautions ist in Bar hinterlegt. JA NEIN

e) Wir haben eine spielfähige Jugendmannschaft mit ? Spielern.
Wir betreiben Jugendarbeit JA NEIN

f) Unser Verein hat ? lizenzierte Schiedsrichter
Es nehmen 2009 noch ? Personen an einem Schiedsrichterlehrgang teil.

g) Wir haben folgende Sportplätze, die zwischen 90 m und 120 m lang / 58 m breit sind:

(1) Name der Sportanlage / Stadion: **Rasenplatz Musterstadion**

Rasenplatz / Kunstrasenplatz

(2) Ausweich-Sportanlage/Stadion: **Nebenplatz Musterstadion**

Rasenplatz / Kunstrasenplatz

3) Jeder Sportplatz ist für die Lizenzvergabe 2011 abgenommen. Auf einem nicht freigegebenen Platz darf kein Liga- oder Freundschaftsspiel ausgetragen werden. Der Spielausschuss behält sich eine genauere Prüfung vor.

Dieser Antrag ist bis spätestens 15.12. an nachstehend aufgeführte Adresse zu senden.

Es gilt das Datum des Poststempels.

Spielausschussvorsitzender AFCV - Ba.-Wü.
Elio Calado
Ehinger Str. 25
88447 Warthausen

Datum

Rechtsverbindliche Unterschrift 1. Vorsitzender (mit Stempel)



3. Richtlinien zur Passerstellung

Grundsätzliches

Sendet alle Anträge ausschließlich an die Passstelle!!!!

Anne Urschinger

Finkenweg 17

79650 Schopfheim

Tel.: 07622 – 6 73 91 72

Fax: 07622 – 67 10 81

Email: a.urschinger @afcvbw.de

Falls Ihr Eure Spielerpässe unbedingt per Einschreiben an die Passstelle übersenden wollt, so bitte nur als Einwurfeinschreiben. Alle anderen Sendungen können aus Zeitgründen bei der Post nicht abgeholt werden.

Für Pässe wird eine Bearbeitungszeit von 14 Tagen benötigt. Voraussetzung hierfür ist die vollständige und korrekte Einsendung der Passanträge! Alle bearbeiteten Pässe werden ausschließlich per Post versandt, eine Abholung in Schopfheim ist nicht möglich!!!

Alle Pässe sind Eigentum des AFCV Baden-Württemberg (nachfolgend AFCV Ba-Wü). Änderungen in jeglicher Form an der Beschaffenheit des Passes sind unzulässig. Bei Zuwiderhandlungen wird der Verein gemäß BSO bestraft. Das Aushändigen an einen Spieler ist strengstens untersagt. Jeder Verein haftet für eventuellen Missbrauch der Pässe.

Passverlängerungen

Der Verein teilt der Passstelle, in Form einer schriftlichen (keine E-Mail) Tabelle (Passnummer, Vorname u. Nachname) zum 15. Dezember des Vorjahres mit, welche seiner Spielerberechtigungen für die kommende Saison verlängert werden sollen. Eine Zustimmungserklärung des Spielers ist nicht notwendig.

Bei Jugendspieler gilt zu beachten dass das Sportärztliche Attest einmalig innerhalb jeder Altersgrenze vorzulegen ist.

Der Antrag auf Passverlängerung nach dem 15.12. muss das offizielle Passantragsformular benutzt werden.

Der zu verlängernde Pass ist beizufügen. Spielerpässe, die ohne Verlängerungsantrag eingehen, werden nicht bearbeitet, ebenso Verlängerungsanträge für Spielerpässe die nicht bei der Passstelle sind.

Bitte beachtet, dass alle Spielerpässe nach dem letzten Saisonspiel, spätestens bis zum 15.12. der Passstelle zu übersenden sind (§ 6 Absatz 4 BSO), das gleiche gilt für nicht mehr benötigte Pässe diese sind umgehend an die Passstelle zur Archivierung einzusenden. Kommt ein Verein der Aufforderung nicht nach, wird eine Strafe gem. BSO ausgesprochen. Ist ein Spielerpass zwei Jahre ununterbrochen im Archiv, so wird dieser nach dem Ablauf dieser Frist von der Passstelle vernichtet!!!



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

Verlässt ein Spieler in der laufenden Saison den Verein, ist der Spielerpass, sowie eine Freigabe (Formular verwenden) umgehend an die Passsstelle zu senden.

Neuantrag

Füllt das gesamte Formular aus (gebt auch die Telefonnummer des Spielers mit an). **Neuanträge werden nur bearbeitet, wenn sie mit Schreibmaschine oder Computer ausgefüllt sind** (Formulare können über die Homepage des AFCV Ba-Wü heruntergeladen werden).

Vergewissert Euch, dass sowohl der Spieler als auch ein Vereinsvertreter den Antrag unterschrieben hat. Denkt daran, dass Ihr mit eurer Unterschrift die Angaben (Alter, Nationalität, Vereinswechsel) bestätigt und für eventuelle Fehler haftet!!!

Heftet die Passbilder sorgfältig an den Antrag. Achtet darauf, dass die Spieler auf den Fotos zweifelsfrei zu erkennen sind und dass der Name auf der Rückseite vermerkt ist.

Die Mindestgröße des Passbildes beträgt 3 cm x 4 cm und muss farbig sein und darf nicht älter als 12 Monate sein.

Pässe, bei denen die Fotos mit Heftklammern befestigt sind, werden nicht bearbeitet!!!

Die Passbilder sind ohne Kopfbedeckung dem Antrag beizufügen.

Es besteht auch die Möglichkeit, der Passsstelle die Passbilder elektronisch zuzusenden. Falls ihr ein Passbild elektronisch bereitstellt, bitte beachtet, dass nur JPG Format mit einer Mindestauflösung von 340x740 Pixel von der Passsstelle bearbeitet wird. Als Anhang an die EMail Adresse der Passsstelle mit dem Dateinamen – Verein – Name – Vorname.

Allen Anträgen ist eine Kopie des Passes/Personalausweises, beizufügen. Bei ausländischen Spielern, die eine „D-Kennzeichnung“ erhalten sollen, ist zusätzlich eine Meldebescheinigung beizufügen, aus der ersichtlich ist, dass der Wohnsitz in den letzten 5 Jahren, in Deutschland war, ansonsten erhalten die Spieler automatisch eine „E-Kennzeichnung“ (§ 18 BSO). Dies gilt nicht für Spieler mit einer „A-Kennzeichnung“.

Ausstellungsfristen werden in der jeweils gültigen BSO geregelt (**WICHTIG für 1. Bundesliga und Teilnehmer an Relegationsspielen**).

Nach Abschluss des Pflichtspielbetriebes darf für Mannschaften der Jugendbundesliga, die in den Play Off's um die Deutsche Jugendmeisterschaft spielen, kein neuer Spielerpass ausgestellt werden, ausgenommen sind Freundschaftsspiele.

Wie ein Verlängerungs- bzw. Neuantrag richtig ausgefüllt wird, ist auf der nächsten Seite zu ersehen.



Vereinswechsel

- 1) **Wechsel zwischen 1. November und 2. Januar :**
Keine Einschränkung, es zählt der vom Spieler zuletzt unterschriebene Passantrag.
- 2) **Wechsel zwischen 3. Januar und 28. Februar :**
 - a) Der Spieler hat noch keinen Pass für das laufende Jahr:
Der neue Pass wird ausgestellt, der Spieler ist sofort spielberechtigt.
 - b) Der Spieler hat bereits einen Pass für das laufende Jahr:
Der abgebende Verein wird von der Passstelle informiert und kann innerhalb von 14 Tagen die Freigabe schriftlich verweigern. Erfolgt kein fristgerechter Einspruch, ist der Spieler für den neuen Verein spielberechtigt. Es ist auch möglich, die Freigabe des abgebenden Vereins dem Antrag beizufügen, um damit das Verfahren zu beschleunigen.
- 3) **Wechsel nach dem 1. März:**
 - a) Der Spieler hat noch keinen Pass für das laufende Jahr:
Der neue Pass wird ausgestellt, der Spieler ist sofort spielberechtigt.
 - b) Der Spieler hat bereits einen Pass für das laufende Jahr:
Unabhängig davon, ob er bereits gespielt hat, ist die schriftliche Freigabe des abgebenden Vereins mit dem Passantrag einzureichen. Der Spieler erhält eine Wechselsperre von 5 Spielen.
 - c) Für Spieler, für die im Vorjahr ein Jugendpass ausgestellt wurde, gelten die o. a. Wechselfristen nicht, sofern sie in die 1. Mannschaft desselben Vereines wechseln. Wechsel vom **Jugendteam** in ein aktives Team eines anderen Vereines gelten die obengenannten Wechselfristen.

Jugendpässe

Bei Jugendpässen ist folgendes zu beachten:

- bei Neuanträgen von Jugendpässen (in den jeweiligen Altersgrenzen) ist immer ein aktuelles ärztliches Attest beizufügen, nicht älter als 12 Monate (§ 5 BSO) beizufügen. Bitte behaltet das Original bei euren Unterlagen!
- bei Neuanträgen von Jugendpässen ist zusätzlich die Erlaubnis der Eltern vorzulegen (siehe Anlage).
- bei Vereinswechseln beachtet die Bestimmungen der BSO



EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG bei Minderjährigen

Als gesetzliche Vertreter sind wir damit einverstanden bis auf Widerruf damit einverstanden,
dass

unser Sohn / unsere Tochter _____
Vorname, Name

_____ aktiv am American Football / Cheerleading teilnimmt.
Geburtsdatum

Zutreffendes bitte ankreuzen

Flag-Football

Jugend (Tackle) Football

Cheerleading

Schiedsrichter

_____, den _____
Ort Datum

Unterschrift Vater

Unterschrift Mutter

Für Alleinerziehende:

Ich, _____, bestätige hiermit,
Vorname, Name

dass mir das alleinige Sorgerecht für

meinen Sohn / meine Tochter _____
Vorname, Name

_____, übertragen wurde.
Geburtsdatum

_____, den _____
Ort Datum

Unterschrift



4. Tipps für den Spielbetrieb

Heimteam

Vor Saisonbeginn:

Die **Heimspiel Termine** sind dem **Ligaobmann** und **Schiedsrichterobmann** **schriftlich (e-mails, sowie Faxschreiben werden „nicht“ akzeptiert)** bis zum 15.03. eines Kalenderjahres mit den Kick – Off Zeiten mitzuteilen und dem Hinweis, ob es sich um einen Rasen – oder Kunstrasenplatz handelt. Meldet ein Verein **nicht** bis zu diesem Zeitpunkt, wird der Spieltag durch den Ligaobmann und dem Schiedsrichterobmann **verbindlich festgelegt**, ferner wird nach § 3 Strafordnung AFCV Ba-Wü eine Geldbuße erhoben!

Dem Spielausschuss-Vorsitzenden AFCV Ba-Wü ist eine Platzbestätigung (mit Aufmass) des Sport- und / oder Bäderamtes, das euch den Platz zur Verfügung stellt, vorzulegen. Diese Bestätigung ist mit dem Lizenzantrag, jedoch spätestens bis 31.12. eines Jahres, ebenfalls beim Spielausschuss-Vorsitzenden einzureichen.

Terminverlegungen (auch Änderungen der Kick–Off Zeit) müssen **schriftlich** beim jeweiligen Ligaobmann beantragt und alle Mannschaften müssen diese zusätzlich beim **Spielausschuss** nach der Genehmigung durch den Ligaobmann, sowie dem **Schiedsrichterobmann** melden.

Ladet die Gastmannschaften (nachfolgend "Gast") **rechtzeitig ein**. Der optimale Zeitpunkt für die Einladung ist sofort nach dem die Spieltermine vom zuständigen Amt der Gemeinde schriftlich bestätigt wurden. Gemäß BSO müsst ihr mindestens 10 Tage vorher einladen. Die Anschriften der Gäste erfahrt Ihr beim Ligaobmann.

Aus der Einladung muss zweifelsfrei der **Spieltag**, der **Spielort** und die **Kick – Off** Zeit hervorgehen. Außerdem ist eine **Nottelefonnummer** anzugeben und dem Gast verbindlich eure **Trikotfarbe** für diesen Spieltag mitzuteilen.

Ergänzend solltet Ihr dem Gast mitteilen, ab wann die Kabinen geöffnet sind. Sollte das Spiel auf einem Kunstrasenplatz ausgetragen werden, berücksichtigt bitte, dass dem Gast ein halbstündiges Probetraining ermöglicht werden muss.

Fügt der Einladung eine leserliche Kopie des Stadtplanes als **Anfahrtsplan** oder eine ausführliche **Wegbeschreibung** bei. Seid Ihr ein neues Team, vergesst nicht eine Wegbeschreibung (s.o.) dem **Spielausschuss** und **Schiedsrichterausschuss** zukommen zu lassen.

Bestellt rechtzeitig einen **Krankenwagen**. Seit 1993 gibt es die Möglichkeit, auf die Gestellung eines Krankenwagens zu verzichten und stattdessen ein funktionsfähiges Funktelefon am Spielfeldrand bereit zu halten oder Rettungspersonal mit Funkverbindung zur Leitstelle vor Ort zu haben.

WICHTIG: Die jeweils gültige BSO fordert, dass der Heimverein dem Ligaobmann eine Kopie der Einladung an die Gastmannschaft vorlegt. Alle Teams müssen eine zusätzliche Kopie der Einladung an den **Schiedsrichterausschuss** des AFCV Ba-Wü schicken.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter Vor dem Spieltag:

Füllt den **Spielberichtsbogen und den Anhang** aus (am besten mit Schreibmaschine oder PC). Vergesst nicht, ihn von einem Vereinsoffiziellen unterschreiben zu lassen. Der ausgefüllte Spielberichtsbogen **und der Anhang** muss dem Hauptschiedsrichter 30 Minuten vor Kick – Off vorgelegt werden. Es ist zu kontrollieren, dass beide Spielberichtsbögen durch den Hauptschiedsrichter ausgefüllt und unterschrieben wurden.

Notiert alle Spieler in **aufsteigender Reihenfolge der Trikotnummern**. Ausfälle können kurz vor Spielbeginn noch gestrichen werden. Sortiert die Pässe in der Reihenfolge der Trikotnummern. Denkt an die Kennzeichnung von A-Spieler oder an die 2 für Spieler unterer Mannschaften.

Bitte beachten:

Der weiße Original-Spielberichtsbogen ist an den jeweiligen Ligaobmann zu senden und der/die gelben Durchschläge an den Landesverband (**Elio Calado, [Ehinger Str. 25, 88447 Warthausen](#)**).

Die " **Show** " gewinnt immer mehr an Bedeutung. Bereitet einen detaillierten **Zeit- und Ablaufplan** vor und fertigt genügend Kopien für die Gastmannschaft und die Schiedsrichter an.

Sorgt für kleine Geldscheine für die Bezahlung der Schiedsrichter (möglichst 5;10 und 20 € Scheine).

Am Spieltag:

Das **Nottelefon** muss bis **eine Stunde vor Kick – Off** erreichbar sein.

Der Gastmannschaft sollte eine ausreichend große Kabine (gem. der jeweils gültigen BSO) rechtzeitig (zwei Stunden vor Spielbeginn ist ausreichend) zur Verfügung stehen. Auch die Schiedsrichter haben Anspruch auf eine **angemessene Kabine mit Duscmöglichkeit**.

Ein Verantwortlicher des Heimteams sollte mindestens 2 Stunden vor dem Kick–Off im Stadion sein. Überlasst die Gastmannschaft nicht sich selbst und dem Platzwart. Macht euch mit den Verantwortlichen der Gäste und den Schiedsrichtern bekannt. Klärt den Ablauf – und Zeitplan, den Einlauf der Teams und die Mannschaftsvorstellung mit dem Gast und den Schiedsrichtern (→ Kopien des Ablaufs – und Zeitplanes).

Es ist gute Sitte, dass der Gast pro Quarter eine Kiste (stilles) Mineralwasser, bei heißem Wetter ggf. auch mehr, vom Heimverein unentgeltlich zur Verfügung gestellt bekommt.

Stellt der Gastmannschaft Mülltüten für die Teamzone und die Umkleiden zur Verfügung und weist eure Gäste darauf hin, dass ihr erwartet, dass sie ihren Müll darin sammeln und nicht in der Teamzone und den Umkleiden verteilen (bitten, freundlich).

Sorgt auch für die Schiedsrichter. In der Halbzeit und nach dem Spiel sollten diese mit Getränken und einem Imbiss versorgt werden. Rechtlich ist kein Verein verpflichtet die Schiedsrichter zu beköstigen. Kleine Gesten erhalten aber die Freundschaft.

Um evtl. **Nachbesserungen des Spielfeldes** noch vornehmen zu können, erkundigt euch rechtzeitig beim Schiedsrichter, ob der Platzaufbau so in Ordnung ist. Sorgt dafür, dass sich spätestens 30 Minuten vor Kick – Off eine Chain Crew zur Einweisung bei den Schiedsrichtern meldet. Die Chain Crew **muss neutral gekleidet** sein, keine Teamjacken oder Shirts eurer Mannschaft. **Der Chain-Crew ist auch untersagt Mobiltelefone während des Spiels in Betrieb zu nehmen, oder**



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter
alkoholisiert zu erscheinen. Die Chain Crew ist Bestandteil der Schiedsrichtercrew, auch Rauchen während des Spieles ist absolut tabu. Die Chain Crew hat sich ihrer Aufgabe gemäß zu verhalten und insbesondere keine abfälligen oder provozierenden Bemerkungen oder Gesten gegenüber der Gastmannschaft zu machen. Sorgt dafür, dass die Chain Crew ihre Aufgabe ordnungsgemäß durchführt. Spielverzögerungen aufgrund mangelnd arbeitender oder unmotivierter Chain Crew müssen nicht sein und können im Extremfall der Heimmannschaft angelastet werden.

Werden die "warm up's" auf einem Nebenplatz durchgeführt, so muss trotzdem den Kickern und Puntern das "Training" auf dem Spielfeld gestattet werden. Bei Kunstrasen muss der gesamten Mannschaft ein halbstündiges Training erlaubt werden.

ACHTUNG !!!

Bei der Gefährdung des Spieles wegen schlechter Witterung, ist der Heimverein verpflichtet sofort am Morgen des Spieltages eine Platzbesichtigung durchzuführen. Sollte es zu einer Absage kommen, informiert umgehend:

**die Gastmannschaft
den Schiedsrichterobmann
den Ligaobmann
den Pressesprecher**

Nach dem Spiel sind die Schiedsrichter umgehend zu bezahlen (s. Bezahlung der Schiedsrichter, gem. der jeweils gültigen Finanzordnung). Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet den Erhalt des Geldes zu quittieren.

Lasst euch vom Schiedsrichter die ausgefüllten Spielberichtsbögen aushändigen. Das weiße Original der Spielberichtsbögen von beiden Teams ist sofort an den Ligaobmann und die gelben Durchschläge **sowie den Anhang** sofort an den Spielausschuss (AFCV Ba-Wü – Elio Calado) abzusenden. In der Regionalliga und den Bundesligen abweichende Regelungen für die gelben Durchschläge beachten. Hier erhält jeder Landesverband (**AFCV Ba-Wü - Spielausschuss-Vorsitzender Elio Calado**) den gelben Durchschlag "seines" Teams. Die Gastmannschaft erhält die roten, die Heimmannschaft die blauen Durchschläge beider Spielberichtsbögen.

Das Spielergebnis ist unmittelbar nach Spielende dem Ergebnisdienst / Pressesprecher unter - - Tel.: 0175 – 44 10 758 -- zu melden. Ist dieser nicht zu erreichen ist das Spielergebnis unverzüglich per SMS an den Spielausschuss-Vorsitzenden zu melden Mobil: 0177 – 40 77 114 !!!!! Bei Nichtbeachtung wird eine Strafe gemäß der jeweils gültigen BSO ausgesprochen.

ACHTUNG !!!

Bei Spielen der ersten und der zweiten Bundesliga ist das Ergebnis dem zentralen Ergebnisdienst des AFVD und zusätzlich dem jeweiligen Ligaobmann zu melden. Bei Spielen der Regionalliga dem zentralen Ergebnisdienst für die Regionalliga (069 / 38030585), sowie dem Ergebnisdienst des AFCV Ba-Wü (Tel. 0175/4410758) zu melden. Weiterhin ist bei Freundschaftsspielen außerhalb unseres Landesverbandes der Ergebnisdienst selbst zu informieren.

Die **Ergebnismeldung** hat in folgender Form und Reihenfolge zu erfolgen:

Liga, Heimverein, Gastverein, Endergebnis aus Sicht des Heimvereines, Quarterstände aus Sicht des Heimvereines.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

Sollte ein Spieler vom Platz gestellt werden, so ist der Spielerpass direkt mit dem Spielberichtsbogen an den zuständigen Ligaobmann zu übersenden. Direkt heißt: es gilt das Datum des Poststempels (Handhabung wie bei den Spielberichtsbögen).

Bei Spielern die innerhalb verschiedener Mannschaften desselben Vereins, an Pflichtspielen teilnehmen gilt:

Die Spielteilnahme muss am Tag nach dem Spiel den Ligaobmännern der unteren und höheren Mannschaft gemeldet werden.

Gastteam

Vor Saisonbeginn:

Bestätigt den Erhalt der Einladung möglichst mit Angabe eurer Trikotfarbe und dem Namen und der Telefonnummer des für den Spielbetrieb Verantwortlichen eurer Mannschaft.

Vor dem Spieltag:

Ist die Einladung nicht erfolgt, und der Ligaobmann hat Spieltermin und Spielort bekannt gegeben, ist anzureisen (gem. BSO).

Kümmert euch früh genug um die rechtzeitige Anreise.

Bereitet den **Spielberichtsbogen** vor (siehe Heimteam). **Es ist darauf zu achten, dass alle Durchschläge des Spielberichts bogens lesbar sind.** Ein separates Teamroster für den Stadionsprecher ist "Pflicht" (in eurem eigenen Interesse). Der blaue Durchschlag des Spielberichts bogens ist oft nicht zu lesen, die Namen sind sehr klein geschrieben. Mit jeder Textverarbeitung oder einer Tabellenkalkulation lassen sich die Rückennummern und Namen Seiten füllend vergrößern und ausdrucken. Fertigt genügend Kopien an, denn die Presse, besonders Fotografen sind an solchen Aufstellungen sehr interessiert.

Klärt anhand der Einladung die Trikotfarbe des Heimteams. Als Gastteam seid Ihr für die unterschiedliche Farbe verantwortlich (gem. BSO).

Am Spieltag:

Macht euch mit den Verantwortlichen des Heimteams und den Schiedsrichtern bekannt. Der ausgefüllte Spielberichtsbogen muss dem Hauptschiedsrichter 30 Minuten vor Kick – Off vorgelegt werden.

Klärt mit der Heimmannschaft den Ablauf – und Zeitplan, den Einlauf der Teams und die Mannschaftsvorstellung, **vor allem Zeitpunkt und Ort der Passkontrolle** (wichtig für euren Headcoach, Pregame).

Sorgt dafür, dass Änderungen von Rückennummern und Namen bei eurer Mannschaft auf das für den Stadionsprecher vorbereitete Teamroster übertragen werden. Übergebt das fertige Teamroster persönlich dem Stadionsprecher.

Beim Pass Check des Heimteams sollte ein Offizieller von eurem Team anwesend sein. Die Passkontrolle wird durch Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen dokumentiert.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet eure Proteste und Einwände gegen den Platzaufbau, Einsatz von Spielern usw. **vor dem Spiel (- ganz wichtig -)** auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken, wenn bis Spielbeginn keine Abhilfe geschaffen wurde.

Die **Chain Crew** gehört zur Schiedsrichter Crew, verhaltet euch an der Side Line entsprechend, aber auch Ihr habt Anspruch auf einwandfreies Verhalten der Chain Crew.

Sollte ein Spieler von euch vom Platz gestellt werden, so ist der/die Spielerpässe nach dem Spiel, jedoch spätestens am nächsten Werktag an den zuständigen Ligaobmann zu übersenden.

Bei länderübergreifenden Spielen (Bundes- u. Regionalliga) müssen die Mannschaften des Landesverbandes Ba-Wü den gelben Durchschlag des Spielberichts bogens an den Spielausschuss (→ AFCV Ba-Wü – Elio Calado) schicken.

Die Umkleidekabinen und die Teamzone sollten in einem einwandfreien Zustand verlassen werden, nach Möglichkeit so, wie sie vorgefunden wurden.

Grundsätzliches zum Spielbetrieb

Oberster Grundsatz: Kein Spielerpass ⇒ Kein Spiel !!!!

Weder Gegner, noch Schiedsrichter sind berechtigt, hiervon eine Ausnahme zuzulassen. Dies gilt sowohl für Liga -, als auch für Freundschaftsspiele. Im Zweifelsfall stimmen diese zu und der Ligaobmann verhängt trotzdem eine Strafe von € 510,--!! Spieler ohne gültigen Spielerpass sind **nicht versichert**. Verletzt sich ein Spieler, haftet der Verantwortliche des Vereines **persönlich**.

Verlegungen von Spielen (auch von Samstag auf Sonntag oder umgekehrt) **sind schriftlich mit Begründung** beim Ligaobmann zu beantragen. Alle Heimmannschaften müssen die Verlegung nach Genehmigung durch den Ligaobmann dem **Schiedsrichterobmann schriftlich** mitteilen. Gleiches gilt für Freundschaftsspiele.

Disziplin ist eine Grundvoraussetzung und ein wesentlicher Bestandteil des Footballsports und des Footballspieles. Die **BSO** widmet dem Thema " Verhalten auf und um das Spielfeld " zwei eigene Paragraphen und sieht bei deren Missachtung unterschiedliche Geldstrafen, sowie verschiedene Sperrstrafen vor. Sorgen Sie in Ihrem eigenen Interesse dafür, dass sich Ihre Vereinsmitglieder " **ordentlich benehmen** " und wirken Sie auf allzu "enthusiastische Fans " beruhigend ein. **Kopieren Sie die Seiten der jeweils gültigen BSO und verordnen Sie diese Ihren " Aktiven " (Spielern, Trainern, Helfern, Offiziellen usw.) als " Pflichtlektüre "**.

Der **Ligaobmann** ist für den gesamten Spielbetrieb in der ihm unterstellten Liga verantwortlich (**gemäß BSO**). Das heißt, er überwacht die Einhaltung der Bestimmungen. Es bedeutet aber auch, dass er die Ansprechstelle für allerlei Probleme, die im Spielbetrieb entstehen, ist. Er kann euch aber nur helfen " Katastrophen " zu verhindern oder zu entschärfen, wenn Ihr ihn zu Rate zieht, "bevor das Kind in den Brunnen gefallen ist". Danach muss er die BSO anwenden, denn er muss alle Vereine gleich behandeln. Gebt eurem Ligaobmann rechtzeitig die Chance euch zu helfen, dann müsst Ihr nachher nicht anfangen ihn zu kritisieren.



5. Freundschaftsspiele

Freundschaftsspiele sind mindestens 20 Tage vorher (internationale 4 Wochen, gemäß der jeweils gültigen BSO) von beiden Vereinen bei ihrem zuständigen Ligaobmann schriftlich zu beantragen. Die Anträge müssen auf dem hierfür vorgesehenen Antragsformular des AFVD (siehe BSO) gestellt werden. **Ein Muster ist als Anhang beigefügt.** Mannschaften der Regionalliga und der Bundesligen müssen zusätzlich den Landesverband (Spielausschuss Vorsitzenden) über geplante Freundschaftsspiele unterrichten (wann und wo gegen wen).

Für Spielberichte und Ergebnismitteilungen gelten die Regeln des Pflichtspielbetriebes. Zusätzlich sind Gastvereine, die in der Regionalliga oder den Bundesligen spielen, verpflichtet, eine Kopie des Spielberichts bogens an ihren Ligaobmann zu schicken (denkt an den gelben Durchschlag für den Landesverband).

Bei **ligenübergreifenden Spielen** hat **jeder Verein für sich selbst** dafür zu sorgen, dass **der Original Spielberichtsbogen** an den **jeweiligen zuständigen Ligaobmann** gesendet wird.

Ein **Scrimmage** unterscheidet sich wesentlich von einem Freundschaftsspiel. Die Bedingungen für ein Scrimmage regelt die jeweils gültige BSO unmissverständlich.

Freundschaftsspiele unterliegen den gleichen strengen Regeln und Abläufen wie Pflichtspiele. Für Vereine, die anderer Meinung sind, hat die BSO in folgenden Bestimmungen Regelungen getroffen:

Bei Spielen der Bundes – und Regionalligen besteht seit 1999 die Möglichkeit, dass falls eine Mannschaft mit weniger Spielern als der vorgesehenen Mindeststärke, aber mindestens 22 Spielern, antritt, statt einem Punktspiel ein Freundschaftsspiel durchzuführen. Offiziell erfolgt jedoch eine Wertung mit 0 : 20.

Sollte nach Ablauf einer Wartezeit von 1 Stunde die Mindeststärke für Freundschaftsspiele, erreicht sein, so hat der betroffene Verein ein Freundschaftsspiel auszutragen. Sollte der betroffene Verein ein Freundschaftsspiel verweigern, so erhält der Verein eine Strafe nach der jeweils gültigen BSO. Diese Strafe ist an den zuständigen Landesverband zu entrichten.



Meldeschuß: 01.03.....!
Frist wird nicht verlängert !

Name des Vereines: _____

Hiermit melden wir gemäß der Gestellungspflicht, die unten aufgeführten Vereinsmitglieder als aktive Schiedsrichter des oben genannten Vereins für den Spielbetrieb an.

Die Schiedsrichter haben zur Kenntnis genommen, dass sie pro Saison mindestens drei Spiele aktiv mitleiten müssen, und bei Nichteinhaltung nachträgliche Strafen gegen den Verein und den betreffenden Schiedsrichter verhängt werden können.

Bei Unterschreitung der vorgeschriebenen Mindestanzahl oder Nichteinhaltung der Meldefrist wird nach BSO § 48, 2n gegen den betreffenden Verein verfahren.

Name	Adresse	Lizenznummer	Unterschrift des Schiedsrichters

Ort, Datum

Stempel und Unterschrift des Vereinspräsidenten



6. Strafordnung AFCV Ba-Wü

- § 1 Strafen
- § 2 Abführung von Mitgliedsbeiträgen
- § 3 Einsendung von Meldungen
- § 4 Strafverfahren
- § 5 Sportwidriges Betragen
- § 6 Manipulation

Zeichenerklärung

Paragrafen, die mit dem Zeichen (V) gekennzeichnet sind, beinhalten Strafbestimmungen, die auf dem Verwaltungsweg durch die zuständigen Verbandsausschüsse im Bußgeldverfahren ohne vorherige Anhörung behandelt werden (siehe § 3 der Rechtsordnung).

Strafbestimmungen

§ 1 Strafen

Strafen werden gemäß § 48 Nr. 2 der jeweils gültigen Bundesspielordnung (BSO) geahndet.

§ 2 (V) Abführung von Mitgliedsbeiträgen

Verspätete Abführung von Mitgliedsbeiträgen und anderen Abgaben (Fälligkeit der FinO und BSO) 50,00 € bis 200,00 €, pro Strafaussprechung.

§ 3 (V) Einsendung von Meldungen

Nicht ordnungsgemäße Einsendung von verlangten Meldungen, Berichten, unvollständig ausgefüllten Passanträgen usw. 10,00 € bis 50,00 € Geldbuße.

§ 4 Strafverfahren

Die Erstattung von Strafanzeigen, die Stellung von Strafanträgen und die Anrufung ordentlicher Gerichte zum Zwecke der Einleitung eines Strafverfahrens, für welche die Rechtsorgane des AFCV Ba-Wü zuständig sind (§ 2 b der RVO), ohne Genehmigung (§ 10 Satzung, § 8 der RVO), desgleichen die Benutzung der Tagesspresse in verbandsschädigender oder beleidigender Form: 20,00 € bis 150,00 € Geldstrafe oder Sperre von 1-6 Monaten (Verein oder Einzelmitglied).

§ 5 Sportwidriges Betragen

Sportwidriges Betragen der Vereine und Vereinsmitglieder wird streng bestraft. Das Strafmaß richtet sich nach Art des Falles. Diese Vorschrift darf nur auf Straffälle angewendet werden, für die keine Sonderbestimmungen bestehen. Bei besonders schweren Vergehen kann auch ein Ausschluss aus dem Verband beantragt werden.



§ 6 Manipulation

Die Manipulation eines oder mehrerer Spiele wird als sportwidriges Betragen mit einer Strafe des § 16 RVO belegt. Spielmanipulation wird nur auf Einspruch eines Betroffenen verfolgt.

7. Dopingkontrollen im Sport

- 1. Stimulantien:** Amfetaminil (z.B. An1), Ampfetamine (z.B. Pervitin ®), Epedrine (verschiedene Mittel gegen Erkältungskrankheiten), Cocain, Fencamfamin (z.B. Reaktivin ®), Fenetyllin (z.B. Captagon ®), Pemolin (z.B. Tradon ®)
- 2. Narkotika:** Morphin, Pentazocin (z.B. Fortal ®), Pethidin (z.B. Dolantin ®)
- 3. Anabole Substanzen:** Closebol (z.B. Megagrisvit ®), Mesterolol (z.B. Proviron ®), Nandrolon (z.B. Deca-Durabolin ®), Stanozolol, Clenbuterol (z.B. Spiopent ®), Testosteron (z.B. Andriol ®, Testoviron ®)
- 4. Diuretika:** Furosemid (z.B. Lasix ®), Hydrochlorothiazid (z.B. Esidrix ®), Spironolacton (z.B. Asyrol ®), Triamteren (z.B. Dytide H ®)
- 5. Peptidhormone:** Wachstumshormon (hGH), (z.B. Genotropin ®), Chorionsgonadotropin (hGH) (z.B. Pregnasin ®), Erythropoitin (RPO) (z.B. Recormon ®), Corticotropin (ACTH) (z.B. Synacten ®), LH, IGF-1, Insulin

Verboten sind ferner alle chemisch, pharmakologisch oder von der angestrebten Wirkung her verwandten Verbindungen zu 1-5

Verbotene Methoden

Pharmakologische, chemische und physikalische Manipulation der Urinprobe – Blutdoping – Infusion von Plasmaexpandern

Wirkstoffgruppen, zugelassen nur mit gewissen Einschränkungen

Alkohol – Cannabinoide – Lokalanästetika – Glukokortikoide – Beta Blocker

Beispiele für erlaubte Medikamente:

- Schmerzen / Kopfschmerzen:** Aspirin ®, ASS-, Paracetamol, Poxen ®, Spasmo-Cibalgin ®, Voltaren ®
- Zahnschmerzen:** Isoprochin ®
- Fieberhafte Infekte
(s. auch Schmerzmittel): Arbid ®N, Contramutan ®, Gripp-Heel ®, Ilvico ®



Halsschmerzen

Schluckbeschwerden: Dobendan ®, Imposit®N, JHP-Rödler ®, Meditonsin®H, Hexoral ®, Mallebrin ®

Bronchitis, Husten: Ozothin ®, Silomat ®, Transpulmin ®, Fluimucil ®, Muscosolvan ®, Capval ®

Allergisches Asthma: nur zur Inhalation

Aeromax ®, Brcanyl ®, Bronchospray ®, Inhacort ®, Intal ®, Serevent ®, Sultanol ®

Allergischer Schnupfen: Syntaris ®, Vividrin ®

Allergie: Lisino ®, Tavegil ®, Teldane ®, Zyrtec ®

Magenschmerzen/Sodbrennen: Maaloxan ®, Paspertin ®, Tagamet ®

Durchfall: Imodium ®, Perenterol ®, Tannacomp ®

Verstopfung: Agiolx ®, Dulcolax ®, Medilet

Reisekrankheit: Peremsin ®, Vomex A ®

Schlafstörungen: Atosil, Modadan ®, Planum ®

8. American Football Hallenregeln

Allgemeines

Hallenfootball wird nach der jeweils gültigen Fassung der deutschen American Football Regeln gespielt.

Abweichungen werden nachfolgend geregelt.

Ergänzend gelten die Bestimmungen der zum Zeitpunkt der Genehmigung der Veranstaltung gültigen BSO.

Solange die BSO keine Bestimmung bzgl. der Spielerpässe und Anzahl für Hallenveranstaltungen enthält, sind die dort aufgeführten Vorschriften einzuhalten.

Abweichungen, die durch nachfolgend Regelungen nicht erfasst sind bzw. aufgrund der Besonderheit der Ausstattung der Halle nicht anwendbar sind, sind im Vorfeld mit den zuständigen Stellen abzustimmen.

Es gelten die üblichen Anmelde- und Genehmigungsverfahren.

Bei Turnieren sind die genauen Regelungen, insbesondere bzgl. Weiterkommens bei Punktgleichheit, den Teilnehmern mit der Einladung bekannt zu geben.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

Alle Regelangaben beziehen sich auf die deutschen „American Football Regeln und Interpretationen“.

DAS SPIELFELD

- 1.1 Gespielt wird in Hallen mit einem für Sportveranstaltungen geeigneten Hallenboden.
- 1.2 Die Spielfeldlinien sind in einer deutlich erkennbaren Farbe fest anzubringen. Die Außenlinien des Spielfeldes sollen die doppelte Breite der übrigen Linien haben.

Eventuelle Polsterungen der Wände in der Nähe der End- oder Teamzonen muss so erfolgen, dass Verletzungen der Teilnehmer ausgeschlossen werden.
- 1.4 Aus Sicherheitsgründen sind an jeder Spielfeldseite ausreichende Auslaufzonen von mindestens 5m Breite freizuhalten. Gegebenenfalls sind die Abmessungen des Spielfeldes zu reduzieren. In unvermeidlichen Fällen kann nach Zustimmung des zuständigen Ligaobmannes des Veranstalters eine geringere Auslaufzone akzeptiert werden, sofern alle Seitenwände/Banden ausreichend gepolstert sind.
- 1.5 Alle hervorstehenden Bestandteile der Halle, die fest angebracht sind, müssen, sofern eine Verletzungsgefahr gegeben ist, ausreichend gepolstert sein.
- 1.6.a Das Spielfeld soll eine Mindestlänge von 40m haben, die in gleiche Spielfeldzonen, inklusive der Endzonen von 8m Länge (Länge einer Spielfeldzone) zu unterteilen ist. Die Breite soll die halbe Distanz der Spielfeldlänge, mindestens aber 20m, betragen. Andere Maße, z. B. verkürzte Endzonen, sind im Vorfeld durch den zuständigen Ligaobmann des Veranstalters zu genehmigen.
- 1.6.b Die Metermarkierungen tragen die Bezeichnungen: Endlinie, Goallinie, 10, 20, 30, 40 und 50 (je nach Anzahl der Zonen). Diese sind von der Endlinie aus in aufsteigender Reihenfolge bis zur Mitte des Spielfeldes anzubringen. Bei einer ungeraden Anzahl der Zonen entfällt die Mittellinie.
- 1.6.c Für die Ketten-Crew ist an der Spielfeldseite eine Arbeitszone von 1m einzuzeichnen. Diese kann entfallen, sofern sich beide Teamzonen auf der gleichen Spielfeldseite befinden. Die Kette und der Versuchsanzeiger müssen in diesem Fall auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite aufgebaut werden.
- 1.6.d Die Teamzonen erstrecken sich jeweils 15m von der Mitte des Spielfeldes in Richtung der Endzonen. Sind Teamzonen nur an einer der Spielfeldseiten möglich, so müssen diese durch eine Distanz von 4m getrennt werden. In diesem Fall dürfen sich die Teamzonen max. bis zu der Goallinie erstrecken. In den Teamzonen dürfen sich keine sperrigen Gegenstände, die Verletzungen verursachen könnten, befinden. Hierunter fallen insbesondere Glaswaren, harte Behälter, Tische, Bänke, Kick-Netze, Kameragestellte u. ä.
- 1.7.a U-formige Tore sind an der Decke bzw. an den Wänden anzubringen. Sie sollen 5m breit, die Querlatte min. 2,5m lang sein. Die Querstrebe hängt 3m über dem Hallenboden. Andere Lösungen sind vom zuständigen Ligaobmann des Veranstalters zu genehmigen.
- 1.7.b Es kann auf Tore verzichtet werden.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

Die Länge der Meterkette beträgt die Länge einer Spielfeldzone.

Über die Zulässigkeit des Spielfeldes entscheidet der Referee in Abstimmung mit dem Veranstalter.

DIE AUSTRÜSTUNG

Für die Ausrüstung der Spieler gelten die Vorschriften der Regel 1-4.

2.2 Es wird ausschließlich mit noppen- und stollenlosen Schuhen mit abriebfester Sohle gespielt. Der Veranstalter hat alle Teilnehmer (auch Begleitpersonal und Schiedsrichter) über die besonderen Vorschriften bzgl. Schuhwerk rechtzeitig, spätestens mit der Einladung zu informieren.

2.3 Es wird mit dem offiziellen Spielball der jeweiligen Spielklasse gespielt.

DIE SPIELER UND DIE FORMATION

Bei Turnieren sind pro Team und Spiel 18-25 Spieler zugelassen. Dabei sind die räumlichen Begebenheiten der Teamzonen zu berücksichtigen. Nach dem Kick Off zum Spielbeginn sind Nachnominierungen nicht erlaubt. Verletzungsbedingt ausscheidende Spieler dürfen erst im nächsten Spiel ersetzt werden. Disqualifizierte Spieler sind mindestens für die Dauer des Turniers gesperrt; ansonsten gelten die entsprechenden Vorschriften der BSO.

Bei Veranstaltungen mit nur einem Spiel sind max. 30 Spieler erlaubt. Bei Teilnahme mehrerer Teams sind dies max. 25 Spieler.

Außer den Spielern (Punkt. 3.1) dürfen sich zusätzlich 10 Personen in der Teamzone aufhalten.

Von den mit einem –A- kennzeichnungspflichtigen Spielern darf jedes Team bei Turnieren max. –3-, bei nur einem Spiel max. –5- anmelden, von denen nur –1- pro Versuch auf dem Spielfeld stehen darf.

Während eines Down stehen sich 8 Spieler der gegnerischen Teams gegenüber.

Bei einem Down müssen mindestens fünf Offense-Spieler an der Scrimmage Line (LOS) stehen. Drei davon bilden die innere Linie. Die beiden äußeren Spieler der Line sind, sofern sie eine entsprechende Nummer tragen, berechtigt einen Pass zu fangen. Der Quarterback bzw. der Kicker und ein weiterer Spieler müssen sich beim Snap innerhalb des Rahmens der inneren Linespieler befinden. Für den weiteren Spieler gilt keine Beschränkung

STRAFE: Illegale Formation = 4m Strafe.

Für Offense-Shifts und Motion gelten die entsprechenden deutschen Regeln.

Bei der Defense müssen min. 3 Spieler an der LOS stehen. Sie dürfen max. eine Körperbreite außerhalb des Körperrahmens des letzten inneren Linespielers der Offense stehen. Es können mehr Defense-Spieler an ihrer Scrimmage Line stehen, jedoch dürfen sie sich nicht außerhalb der o. a. Abgrenzungen befinden. Befindet sich ein Tight End an der Offense Scrimmage Line, dürfen Defense-Spieler diesem maximal gegenüber stehen.



american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter

STRAFE: Offside = 4m Strafe.

Ein Blitz darf nur durch einen Team B Backfield Spieler ausgeführt werden. Dieser darf vor dem Snap nicht weiter als 2m von der neutralen Zone entfernt und nicht außerhalb des Körperrahmens der inneren Linespieler der Offense stehen (kein Anlauf!). Das Vortäuschen eines Blitzes ist verboten.

STRAFE: Offside = 4m Strafe

Sind Scrimmage Kick-Spielzüge erlaubt, so darf sich kein Defense-Spieler weiter als eine Körperbreite außerhalb des Körperrahmens des letzten Offense-Linespielers aufhalten, der offensichtlich versuchen wird den Kicker zu schützen. Steht dabei ein Offense-Spieler 2m oder weiter zur Seitenlinie von dem letzten Linespieler seines Teams entfernt, muss davon ausgegangen werden, dass dieser nicht zum Schutz des Kickers abgestellt wurde. Die Defense darf diesen Spielern unmittelbare Gegenspieler bzw. zonendeckende Spieler gegenüber stellen. Die so postierten Defense-Spieler dürfen keinen direkten Weg auf den Kicker und den ballhaltenden Spieler nehmen, bis es offensichtlich ist, dass ein Kick nicht mehr möglich ist.

Die Clipping-Zone beträgt vom Ball aus gesehen jeweils 4m zur Seite und 3m in Richtung der Endzonen.

Für die Beschränkungen hinsichtlich eines unerlaubten tiefen Blocks wurde die in Regel 9-1-2e-1 aufgeführte Distanz auf 5m (Radius) reduziert.

DIE SPIELZEIT

Die Spielzeit ist vom Veranstalter in der Ausschreibung bzw. Einladung festzulegen. Sie darf nicht die in den Regeln des AFVD festgesetzten Spielzeiten überschreiten.

Es kann eine durchlaufende Spielzeit vereinbart werden. Die Uhr wird in diesem Fall nur im Verletzungsfall, bei Team-Timeout bzw. aus anderen wichtigen Gründen durch die Schiedsrichter angehalten und mit der Ballfreigabe wieder gestartet

Bei Turnieren kann auf die Einteilung in Spielperioden verzichtet werden. In diesen Fällen kann der Seitenwechsel nach der ersten Halbzeit ohne eine Spielpause erfolgen.

Die „Zwei Minuten Warnung“ erfolgt gemäß der Regel 3-3-b. Die Uhr startet jedoch mit der Ballfreigabe.

Es gilt die 25-Sek. Regel gemäß Regel 3-4-2b.

Der Veranstalter legt die Anzahl der Team-Timeouts pro Halbzeit und Team fest. Die Höchstzahl ist auf –3- pro Halbzeit und Team beschränkt. Wird mit einer durchlaufenden Uhr gespielt, wird diese für die Zeit des Team-Timeouts angehalten und mit der Ballfreigabe gestartet.

Jeder Spieler auf dem Spielfeld kann ein Time-Out verlangen.

Bei Spielen mit Ausscheidungscharakter wird gemäß der Regeln 3-1-3 gespielt. Der Beginn der Serien erfolgt von der 8m-Linie.



**american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter
PUNKTWERTUNG/BALLBEWEGUNGEN**

Um einen neuen ersten Versuch zu erreichen, muss das ballbesitzende Team A innerhalb von 4 Versuchen eine Distanz von 8m (Länge einer Spielfeldzone) zurücklegen

Es gelten die üblichen Punktwertungen.

Wird ohne Tore gespielt, entfallen alle Punktmöglichkeiten für entsprechende Spielzüge. Der Try erfolgt somit als normaler Spielzug.

Der Try wird von der 3m-Linie ausgeführt.

Der Ball wird zu jedem Versuch (Down) in die Spielfeldmitte auf die Meterlinie bereitgelegt.

Free Kick

- 6.1.a Zum Start der ersten und der zweiten Halbzeit, sowie nach einem Try, Fieldgoal oder Safety wird ein Kickoff durchgeführt. Jeder Free Kick erfolgt von der Goalline. Dabei müssen sich alle Spieler des Kicking-Team hinter dem Ball und innerhalb der Spielfeldlinien befinden. Die eigene Goalline gilt dabei als Restraining Line des Kicking Teams.
- 6.1.b Die Restraining des Receiving-Teams befindet sich 8m (Länge einer Spielfeldzone) von der Restraining Line des Kicking-Teams entfernt.
- 6.1.c Geht der Free Kick zwischen den Goallinien ins Seitenaus, beginnt das Spiel mit dem Snap durch das Receiving-Team an dem Punkt, wo der Ball ins Aus gegangen ist; mindestens jedoch an der eigenen 8-Meterlinie. Eine Strafe entfällt.
- 6.1.d Überquert der Ball bei einem Free Kick mehr als 8m (Länge einer Spielfeldzone) oder wird der Ball vom Receiving Team berührt oder berührt der Ball nach einem Flugweg von mehr als 8m (Länge einer Spielfeldzone) den Hallenboden, wird er zum freien Ball, der von jedem Spieler aufgenommen und getragen werden darf.
- 6.1.e Das Receiving-Team hat das Vorrecht den Kick zu fangen. Die Schutzzone des Receivers beträgt 8m (Radius). Ein Kicking-Team Spieler wird nicht bestraft, wenn er sich innerhalb der Schutzzone befindet, dabei aber einen Receiving-Team-Spieler nicht beim Fangen behindert. Berührt der Kick den Boden oder einen Spieler des Receiving-Teams wird die Schutzzone aufgehoben.
- 6.1.f Der Basic Spot für die Durchführung der Strafen beim Free Kick, die sich während des Kicks ereignen und für die keine besondere Regelung vorgesehen ist, ist der Punkt, von dem der nächste Versuch ohne eine Strafe beginnen würde.

Beim Touckback erfolgt der Snap durch das Receiving Team von der eigenen 8-Meterlinie.

Wird ein Kick gegen die Hallendecke geschossen, wird der Ball sofort dead. Das Receiving Team erhält den Ball am Punkt der Berührung der Decke, mindestens aber an der eigenen 8-Meterlinie.

Ein Kicking Tee wird nur für einen Free Kick erlaubt.



**american football - flagfootball - cheerleading - schiedsrichter
Scrimmage Kick**

6.2.1.a Ein Fieldgoal-Versuch erfolgt gemäß Regel 6-3-1. Er ersetzt den Punkt, der nicht erlaubt ist. Bei Spielen ohne Tore ist weder Fieldgoal noch Punkt erlaubt.

STRAFE: Illegalen Kick = 4m und Downverlust. Der Ball wird mit dem illegalen Kick sofort dead.

6.2.1.b Das Kicking Team darf die Scrimmage Line nicht überschreiten, wenn der Kick von der gegnerischen 5-Meterlinie oder näher zur Goalline erfolgt.

6.2.1.c Das Kicking Team muss 5 Meter vom Receiver entfernt bleiben, bis dieser den Kick berührt hat (5m-Radius). Die Schutzzone ist aufgehoben, wenn der Kick den Boden oder einen Receiving Team Spieler berührt hat. Ein Kicking-Team Spieler, der sich innerhalb des 5m-Radius befindet, wird nicht bestraft, wenn der Receiver den Ball fängt.

STRAFE: Ball des Receiving Teams am Punkt des Fouls. Eignet sich das Foul in der Endzone, erhält das Receiving Team den Ball an der 8-Meterlinie.

6.2.1.d Wird beim Fieldgoalversuch ein Ball, der die neutrale Zone nicht überquert hat, vom Kicking Team recovert oder gefangen, muss dieses die Line to Gain erreichen um einen neuen ersten Versuch zu erhalten.

6.2.1.e Misslingt ein Field-Goalversuch und der Kick überquert dabei die neutrale Zone, wird dieser zum freien Ball, der von jedem Spieler aufgenommen und getragen werden darf. Wird der Ball dabei vom Kicking Team erobert, muss dieses trotzdem die ursprüngliche Line to Gain erreichen, um einen neuen ersten Versuch zu erhalten. Wird der vom Receiving Team unberührte Kick jenseits der neutralen Zone von einem Kicking-Team-Spieler aus der Luft gefangen, gelten die Regeln 6-3-6 hinsichtlich des illegalen Berührens (Violation). Der Ball wird in diesem Fall sofort dead.

6.2.1.f Das Receiving Team hat bei misslungenem Fieldgoalversuch das Vorrecht beim Fangen des Balles. Es gelten die Bestimmungen des Punktes 6.1.1.e.

6.2.1.g Geht der Kick bei einem misslungenem Fieldgoalversuch hinter einer Goalline ins Aus und der Snap erfolgte innerhalb der letzten 8 Meter des Receiving Team, erhält dieses einen First Down an der eigenen 8-Meterlinie. Geht der Kick zwischen den Goallines ins Aus, erhält das Receiving Team den Ball am Out of bounds-Spot.

6.2.1.h Wird ein Kick gegen die Hallendecke oder die Hallenwand geschossen, so ist der Ball sofort dead. Das Receiving Team erhält den Ball am Punkt der Berührung der Decke, mindestens aber an der eigenen 8-Meterlinie. Ein Kick, der unberührt von Receiving Team den Boden der Endzone des Receiving Team berührt, wird sofort dead. Der Ball gehört dem Receiving Team an der eigenen 8-Meterlinie.

6.2.1.i Ein Kicking Tee ist für einen Scrimmage Kick nicht erlaubt.



STRAFEN

Es gelten die üblichen Strafen gem. gültigen Regelwerk und der BSO. Abweichungen werden unter Punkt. 7.2 geregelt.

Die Durchführung der Meterstrafen ändert sich wie folgt:

von	zu
5m	4m
10m	8m
12m	

SPIELE OHNE KICKS

Grundsätzlich nicht statthaft, da der ursprüngliche Charakter des Spiels beibehalten werden soll. Die einzige Ausnahme wäre bei Spielen in Hallen mit einer sehr geringen Deckenhöhe denkbar. Genehmigung erfolgt über den zuständigen Ligaobmann des Veranstalters. In diesem Fall entfallen alle Punkte bezüglich Kicks. Der durchgeführte Kick macht den Ball dead und zieht die entsprechende Strafe nach sich. Der Snap zu Beginn und nach erzielten Punkten erfolgt von der eigenen 8m-Linie. Sofern kein neuer erster Versuch erreicht wurde, erfolgt der Snap des gegnerischen Teams in einer Entfernung von 8m vom Punkt, der für die Defense den größten Vorteil bedeuten würde. Liegt dieser bereits innerhalb der letzten 12m der Defense, so wird die Distanz analog der Durchführung bei Strafen halbiert.



**american football - flagfootball - cheerleading – schiedsrichter
9. Ligaoberteile im Spielbetrieb des AFV Ba-Wü**

Oberliga AFV Ba-Wü

Rolf Schwarz
Neustadter Str. 27
68309 Mannheim
Mobil: 0172 – 7 10 74 71
Email: r.schwarz@afcvbw.de

Verbands- und Landesliga AFV Ba-Wü

Rolf Henninger
Schwarzwaldstr. 1
71139 Ehningen
Tel.: 07034 – 49 45
Email: saintrolf@yahoo.de

Jugendleistungsliga

Jürgen Doh
Salzburger Str. 9
70469 Stuttgart
Mobil: 0177 - 2 47 68 76
Email: j.doh@afcvbw.de

Jugendaufbauliga/Jugendflagfootball

Jürgen Doh
Salzburger Str. 9
70469 Stuttgart
Mobil: 0177 - 2 47 68 76
Email: j.doh@afcvbw.de

Jugendliga B

Jürgen Doh
Salzburger Str. 9
70469 Stuttgart
Mobil: 0177 - 2 47 68 76
Email: j.doh@afcvbw.de

Es kann nur dringend angeraten werden, die Bestimmungen zu beachten.

10. Sonstiges

Dieses Handbuch ist als Begleiter für die Vereine gedacht. Es soll ständig erweitert werden. Es liegt nun an den Vereinen, Themen anzusprechen, die in diesem Handbuch näher erörtert werden sollen. Vorschläge sind über:

**Elio Calado
Ehinger Str. 25
88447 Warthausen
Tel.: 07351 – 82 89 13**

e-mail: e.calado@afcvbw.de

an den Verband zu richten.

Formulare gibt es auf Anfrage über e-mail, bzw. sie können demnächst auch von unserer Homepage heruntergeladen werden.

Die Anträge für Internationale und Nationale Freundschaftsspiele können bereits von der Homepage des AFVD heruntergeladen werden (www.afvd.de)