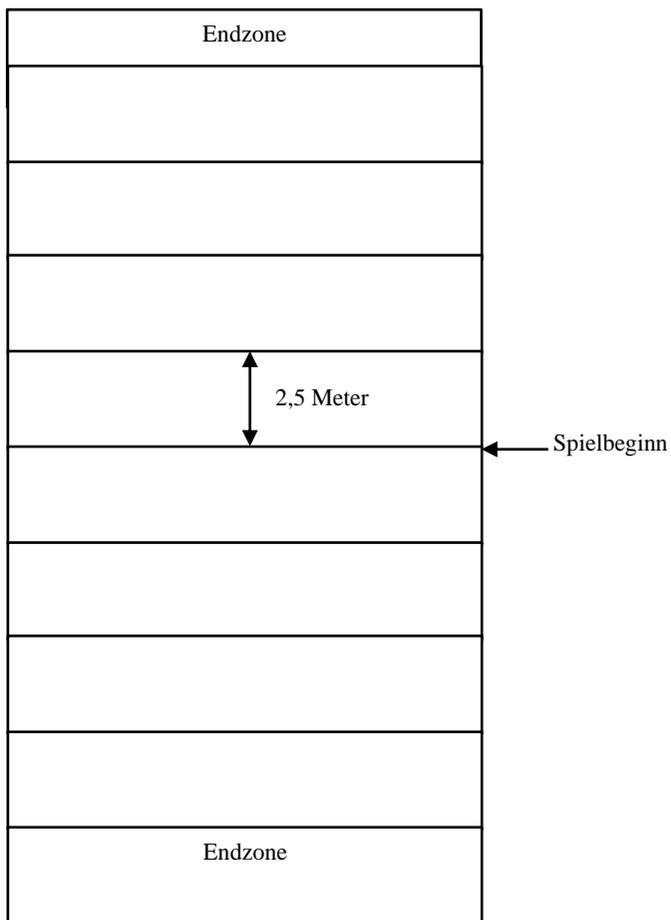


**OFFIZIELLE BLUTBALL  
REGELN DER NEU-  
OSTRINGER BLUTBALL LIGA  
(N.O.B.B.L.)**

# 1. Spielfeld

- **Größe:** Das Spielfeld ist 25 Meter lang und 12,5 Meter breit.
- **Markierungen:** Ein Punkt 2,5 Meter vom Startpunkt des ersten Spielzugs wird optisch markiert.



## 2. Teams und Spielaufbau

- **Spielerzahl:** Jedes Team besteht aus maximal 16 Spielern, mindestens 5 Spieler müssen sich auf dem Feld befinden. Die Spieler sollten mittels Kleidung eindeutig machen, welchem Team sie angehören.
- **Line of Attack:** Die Line of Attack (LoA) ist die Linie, welche zwischen den Seitenlinien und durch die Mitte des Balles gezogen werden kann. An der LoA müssen sich zu Beginn des Spielzugs mindestens drei Spieler, jedes Teams, befinden. Der Spielzug beginnt mit der Übergabe des Balles durch einen Spieler an der LoA an einen Spieler, welcher sich dahinter befindet. Die Übergabe kann entweder durch die Beine geschehen oder seitlich am Spieler vorbei.
- **Passen:** Als Pass wird ein Wurf des Balles in Richtung der gegnerischen Endzone bezeichnet, jedem Team ist es erlaubt, genau einen Pass pro Spielzug zu machen. Eine Ausnahme bilden hierbei Pässe in Richtung eigener Endzone, diese dürfen in beliebiger Anzahl ausgeführt werden.
- **Captain:** Der Captain eines Teams ist der Ansprechpartner für den Headreferee, er hat dafür zu sorgen, dass sein Team sich während des Spiels an die Regeln hält.
- **Betreuer:** Jedes Team darf einen Trainer, Assistenztrainer, einen Feldscherer/Sanitäter und diverse Jubeltanzende haben.
- **Spielzeit:** Ein Spiel besteht aus 2 Halbzeiten von jeweils 10-15 Minuten.

- **Spielbeginn:** Der Headreferee entscheidet per Münzwurf, welches Team den Ball zuerst erhält. Das Team in Ballbesitz wird als Angreifer bezeichnet, wobei das gegnerische Team der Verteidiger ist. Ziel ist es, den Ball in die gegnerische Endzone zu bringen.

### 3. Spielzüge und Ziele

- **Angreifer und Verteidiger:** Das Team, das den Münzwurf gewinnt, beginnt als Angreifer; das andere Team verteidigt.
- **Spielzüge:** Die Angreifer haben drei Spielzüge Zeit, den Ball 2,5 Meter vorwärts zu bringen. Gelingt dies, erhalten sie drei neue Spielzüge. Misslingt es, wechselt das Angriffsrecht.
- **Ballkontrolle:** Unter Ballkontrolle wird verstanden, wenn ein Spieler den Ball fest in den Händen hält. Bei einem Pass würde dies bedeuten, wenn der Ball mit beiden Händen an den Körper gedrückt werden könnte. Beim Fangen mit einer Hand und wenn der Ball nicht an den Körper gezogen werden könnte, gilt dies nicht als ein Kontrollierter Ball.
- **Ziel:** Ziel ist es, mit dem Ball unter Kontrolle in die Endzone zu gelangen und einen Punkt zu erzielen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## 4. Dauer und Zeitnahme

- **Dauer:** Ein Blutball Match dauert insgesamt 35 Minuten, die in zwei Halbzeiten á 15 Minuten aufgeteilt sind. Zwischen den Halbzeiten gibt es eine kurze Pause von 5 Minuten.
- **Zeitnahme:** Die Uhr läuft, sobald der Spielzug durch den Angreifer begonnen wird und wird gestoppt, wenn zwei Pfiffe durch einen Schiedsrichter ertönen.
- **Break:** Jedes Team hat das Recht auf eine Unterbrechung von 2 Minuten pro Halbzeit, um sich intern zu besprechen.

## 5. Auswechseln

- **Auswechslungen:** Sind nur zwischen den Spielzügen erlaubt.

## 6. Schiedsrichter

- **Ausrüstung:** Der Schiedsrichter muss eine Pfeife, gelbe und rote Karten sowie ein Notizbuch samt Stift für wichtige Hinweise mit sich führen.
- **Aufgaben:** Der Schiedsrichter überwacht das Spiel, verhängt Strafen und entscheidet über den Punktestand. Seine Entscheidungen sind endgültig.
- **Anzahl:** In der Regel sollten mindestens zwei Schiedsrichter auf dem Platz sein, wobei jede Mannschaft einen Schiedsrichter stellen darf.
- **Positionen:** Es gibt insgesamt vier Schiedsrichter Positionen:

- **Headreferee:** Dieser leitet das Spiel und muss ein Schiedsrichter mit Volllizenz sein. Er kommuniziert die Strafen und ist für den reibungslosen Ablauf des Spiels zuständig.
- **Umpire:** Ist die rechte Hand des Headreferee und steht zusammen mit ihm auf dem Feld. Er achtet zusammen mit dem Head darauf, dass auf dem Platz keine Fouls durchgeführt werden.
- **Line Judge:** Diese beiden Schiedsrichter sind an den gegenüberliegenden Seitenlinien, ihre Hauptaufgabe besteht darin, darauf zu achten, ob es zu einem neuen Down kommt. Außerdem ist es ihre Aufgabe darauf zu achten, dass mindestens drei Spieler an der Mittellinie stehen.
- **Field Judge:** Seine Aufgabe ist es, die Zeit zu nehmen und darauf zu achten, ob es zu einem Touchdown kommt.
- **Schulung:** Schiedsrichter müssen von qualifizierten anderen Schiedsrichtern, vor der Ausübung als Schiedsrichter, geschult werden. Entsprechendes Personal ist berechtigt, Schiedsrichterlizenzen zu vergeben. Eine Schulung dauert in der Regel mehrere Monate, in Ausnahmefällen kann ein Kurzlehrgang zur Ausbildung von Schiedsrichtern abgehalten werden. Im Übrigen darf der Vorsitzende diese Statuten nach seinem Gutdünken ändern und aufheben. Die auf diesem Wege erworbene Lizenz ist lediglich für ein Turnier gültig. Es wird davon ausgegangen, dass der Schiedsrichter, welche vier Kurzlehrgangslizenzen erworben hat, ausreichend

Wissen hat, um eine Volllizenz zu erhalten.  
Interessierte können sich in ihrem örtlichen  
N.O.B.B.L. Büro melden.

- **Besoldung:** Die Schiedsrichter sind entsprechend ihrer Positionen zu entlohnen, der Headreferee erhält eine Zahlung von 10 Neu-Ostringer Silberpfennige pro Spiel. Alle anderen erhalten 5 Neu-Ostringer Silberpfennige pro Spiel. Die Besoldung übernimmt die N.O.B.B. Liga.

## 7. Fouls und Strafen

- **Fouls sind insbesondere:**
  - Festhalten des gegnerischen Spielers
  - Unnötig grausame Gewalt
  - Verwendung von Waffen oder gefährlichen Gegenständen
  - Anfassen, beleidigen des Schiedsrichters
  - Ball wegreißen/-treten
  - Den Ball nach einem Punktgewinn nicht dem Schiedsrichter zu übergeben
  - Weniger als drei Spieler an der LoA
  - Weniger als fünf Spieler auf dem Feld
- **Anzeigen für und Strafen:** Gelbe und rote Karten werden verwendet, um Regelverstöße zu sanktionieren.

- **Gelbe Karte:** Wird etwa bei unsportlichem Verhalten, kleineren Regelverstößen oder wiederholtem Fehlverhalten vergeben
    - **Strafe:** 2,5 Meter Raumverlust. Zwei gelbe Karten führen zu einer roten Karte.
  - **Rote Karte:** Wird bei groben Fouls, gefährlichem Spiel oder schweren Verstößen direkt vergeben.
    - **Strafe:** Der betroffene Spieler muss das Spielfeld sofort verlassen und darf nicht ersetzt werden.
- **Ballbesitz:** Der Ball bleibt beim Team, das während eines Fouls in Ballbesitz war, es sei denn, das Foul führt zu einem Wechsel des Angriffsrechts.
  - **Strafmaßnahmen:** Bei einem Foul wird der Spielzug wiederholt, es sei denn, die Strafe beinhaltet einen Down Verlust oder einen automatischen First Down.
  - **Vorteil:** Bei Vergehen beider Teams während eines Spielzugs heben sich die Strafen auf und der Down wird wiederholt.
  - **Verhinderungs-Touchdown:** Der Referee hat das Recht, einen Touchdown zu erkennen, wenn ein

Vergehen offensichtlich einen Touchdown verhindert hat.

## 8. Bestechungen

- **Verbot:** Bestechungen sind generell verboten, dies heißt, ein Schiedsrichter darf während des Spiels keine Form von Geld oder anders geformter Vergütung erhalten, um Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen.
- **Meldestelle:** Bestechungen können dem örtlichen N.O.B.B.L. Büro gemeldet werden.

## 9. Coach´s Challenge

Als Coach´s Challenge wird der Fall beschrieben, in welchem am Ende eines Spieles beide Teams über gleich viele Punkte verfügen. In diesem Fall müssen sich die beiden Trainer in der Mitte des Spielfeldes treffen und in einem fairen Duell eine Entscheidung erkämpfen. Dieser Kampf ist üblicherweise entschieden, wenn einer der beiden Trainer tot ist. Die Trainer dürfen frei wählen, mit welchen Waffen sie diesen Kampf bestreiten, lediglich Magie ist verboten. Sollte einer der beiden Trainer nicht fair kämpfen, liegt es im Ermessen des Headreferees den nicht fairen Trainer von hinten zu erdolchen.

## **10. Eintritt**

Dem jeweiligen Veranstalter des Spiels ist es gestattet, Eintritt zu verlangen, die Höhe des Eintrittes ist dabei dem Veranstalter selbst überlassen.

## **11. Sponsoring**

- Teams dürfen durch finanzstarke Einzelpersonen oder Unternehmen finanziert werden. Auch andere Formen der Unterstützung sind zulässig.
- Veranstalter dürfen gegen finanzielle oder anderweitige Entschädigungen Werbungen am Spielfeldrand aufstellen.

## **12. Verkauf rund ums Spiel**

Während des Spiels und davor und danach dürfen, am Spielfeldrand, Händler ihre Waren verkaufen. Der Veranstalter darf von diesen Händlern eine finanzielle Entschädigung verlangen, so dies gewünscht ist.

## **13. Offizielle N.O.B.B.L. Spiele**

Spiele, bei denen der Veranstalter die N.O.B.B. Liga ist, gelten als offizielle Spiele für die Liga. Der Veranstalter ist somit das örtliche N.O.B.B.L. Büro.

## **14. N.O.B.B.L. als Organisation**

Die N.O.B.B. L. ist eine offizielle Organisation der Stadt Neu-Ostringen. Der Vorsitzende der N.O.B.B.L. wird durch den Stadtrat Neu-Ostringens bestimmt und hat diesem Rechenschaft abzulegen. Der Vorsitzende darf ein Headreferee sein. Der Vorsitzende wird entweder auf Vorschlag durch den Stadtrat bestimmt oder per Bewerbung, sollte es keinen Vorsitzenden geben wird der Headreferee der Stadt Neu-Ostringen automatisch zum Vorsitzenden erklärt. Der Stadtrat entscheidet über das jährliche Honorar des Vorsitzenden, welches aus den Finanzmitteln der N.O.B.B.L. zu bestreiten ist. Der Vorsitzende wird auf drei Jahre bestimmt, es sei denn, er reicht vor Ablauf der Bestellung seine offizielle Kündigung ein. Der Vorsitzende ist von allen Steuern befreit.

Der Vorsitzende entscheidet über die Höhe der Eintrittspreise und Gebühren für offizielle N.O.B.B.L. Spiele. Der Vorsitzende hat absolute Entscheidungsfreiheit über die Geldmittel der N.O.B.B.L. und darf selbständig Sponsoren akquirieren und Finanzmittel aufreiben. Sollte es keine offiziellen Finanzmittel geben, über die der Vorsitzende verfügen kann, so muss der Stadtrat ihm zur Ausübung seiner Tätigkeiten Finanzmittel stellen, diese müssen aus der Stadtkasse kommen und sind nach der Season durch die Einnahmen auszugleichen, mit einem Zehntel Zinsen.

Sollte dies nicht möglich sein, müssen die Teams der N.O.B.B.L. Teilnahmegebühren entrichten. Der Vorsitzende entscheidet darüber, wie hoch die Teilnahmegebühren sind, diese dürfen auch zum Ende der Season erhoben werden. Die Stadt verpflichtet sich bei der Eintreibung der Gebühren zu unterstützen, gegebenenfalls auch mit Hilfe der Stadtwache, der Miliz oder von Söldnern. Diese sind durch die Stadt zu vergüten. Der Vorsitzende darf entscheiden, dass die N.O.B.B.L. die vorgenannten Kosten für die Stadt übernimmt.

Der Vorsitzende darf Personal einstellen und entlassen. Der Vorsitzende kümmert sich darum, dass die Liga ausreichend Teams, Schiedsrichter und anderweitiges Personal, wie Ordner oder Sicherheitspersonal hat. Die Stadt Neu-Ostringen verpflichtet sich jedes Jahr mindestens ein Team zu stellen.

A handwritten signature in black ink, reading "A. Lager". The signature is written in a cursive style with a large initial "A" and a period. Below the signature is a horizontal line.

Der Vorsitzende Anton Lager  
qua Stellung als Headreferee der Freistadt Neu-  
Ostringen