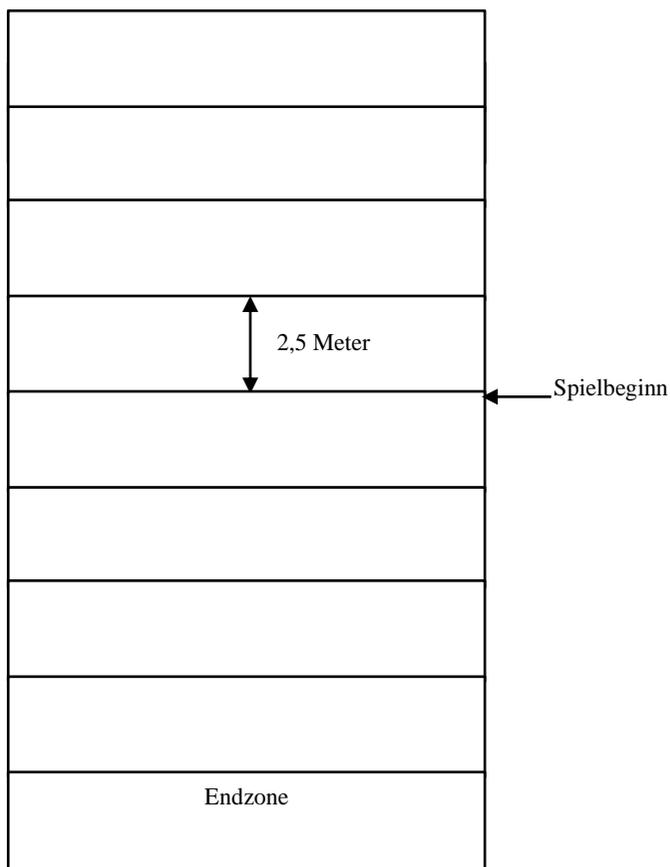


**OFFIZIELLE BLUTBALL
REGELN DER NEU-
OSTRINGER BLUTBALL LIGA
(N.O.B.B.L.)**

1. Spielfeld

- **Größe:** Das Spielfeld ist 25 Meter lang und 12,5 Meter breit. Alles außerhalb der Markierungen, des Spielfeldes, wird als das Aus bezeichnet.
- **Markierungen:** Ein Punkt 2,5 Meter vom Startpunkt des ersten Spielzugs wird optisch markiert.



2. Teams und Spielaufbau

- **Spielerzahl:** Es gibt 2 Teams. Jedes Team besteht aus maximal 16 Spielern. Mindestens 5 Spieler müssen sich gleichzeitig auf dem Feld befinden. Die Spieler sollten mittels Kleidung eindeutig machen, welchem Team sie angehören.
- **Line of Attack (“LoA”):** Die LoA ist die Linie, welche zwischen den Seitenlinien im rechten Winkel 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 des gleichen Teams, 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.
- **Blocken:** Jeder gegnerische Spieler darf mittels Körpereinsatzes oder unter Zuhilfenahme der flachen Hände gegen die Brust des gegnerischen Spielers geblockt und somit am Vorankommen gehindert werden.
- **Tackle:** Als Tackle wird der Angriff auf den Ballträger bezeichnet, um diesen kontrolliert zu Boden zu bringen. Verboten sind das Anspringen des Ballträgers, das Wegtreten der Beine oder andere

nicht kontrollierbare Angriffe. Der Ballträger darf lediglich auf Brusthöhe attackiert 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.
- **Spielbeginn:** Vor Beginn des Spiels informiert der Headreferee die Teams über etwaige Regeländerungen und führt einen Ausrüstungscheck durch. Anschließend entscheidet der Headreferee per Münzwurf, welches Team den Ball zuerst erhält. Das jeweilige Team im Ballbesitz wird als Angreifer bezeichnet, das jeweilig gegnerische Team als Verteidiger.
- **Ausrüstung:**
 - Pflichtausrüstung: Festes Schuhwerk, optional sind hierbei Tiefschutz und Zahnschutz. Metall ist verboten.
 - Optional: Gerne darf jedwede Ausrüstung getragen werden, die für das Blutballspiel geeignet ist. Die Eignung liegt im Ermessen des Headreferees.

3. Spielzüge und Ziele

- **Angreifer und Verteidiger:** Das Team, das den Münzwurf des Headreferee zu Beginn des Spiels gewinnt, beginnt als Angreifer; das andere Team als Verteidiger.
- **Beginn des Spielzug:** Ein Spielzug beginnt mit der Übergabe des Balles von der LoA an einen Spieler dahinter. Ein Spielzug endet damit, wenn der Ball den Boden berührt, der Spieler mit dem Ball zu Boden geht oder der Ballträger ins Aus läuft.
- **Ablauf und Ziel der Spielzüge:** Die Angreifer haben zwei Spielzüge Zeit, den Ball mindestens die Hälfte des gesamten Spielfelds vorwärts zu bringen. Gelingt dies, erhalten sie zwei neue Spielzüge. Misslingt es, wechselt das Angriffsrecht. Ziel der Spielzüge ist es, dass der Ballträger zusammen mit dem Ball die Endzone des gegnerischen Teams erreicht oder zumindest so nahe wie möglich an die Endzone herankommt, bevor das Angriffsrecht wechselt.
- **Ballkontrolle:** Unter Ballkontrolle wird verstanden, wenn ein Spieler den Ball fest in den Händen hält. Bei einem Pass muss der fangende Spieler den Ball mit beiden Händen fest an seinen Körper ziehen, um die Ballkontrolle zu erlangen. Fängt der fangende Spieler den Ball nur mit einer Hand oder kann den Ball nicht fest zu seinem Körper ziehen, hat er auch nicht die Ballkontrolle.
- **Punkte und Ende des Spiels:** Um einen Punkt zu erzielen, muss der Ball unter Kontrolle in die Endzone des gegnerischen Teams gebracht werden.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

4. Dauer und Zeitnahme

- **Dauer:** Ein Blutball Spiel dauert insgesamt 30 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. Sie wird gestoppt, wenn zwei Piffe durch einen der Schiedsrichter ertönen.
- **Break:** Jedes Team hat das Recht auf eine Unterbrechung von 2 Minuten pro Halbzeit, um sich intern zu besprechen.

5. Auswechseln von Spielern

- **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 eigenen Schiedsrichter stellen darf.
- **Positionen:** Es gibt insgesamt vier Schiedsrichter Positionen:

- **Headreferee:** Dieser leitet das Spiel und muss ein Schiedsrichter mit Volllizenz (siehe noch nachfolgend) sein. Er kommuniziert die Strafen und ist für den reibungslosen Ablauf des Spiels zuständig. Er bestimmt, wer die restlichen Schiedsrichterpositionen bekleidet. Der Headreferee wird durch das örtliche N.O.B.B.L. Büro berufen.
- **Umpire:** Ist die rechte Hand des Headreferee und steht zusammen mit ihm auf dem Feld. Er achtet zusammen mit dem Headreferee darauf, dass auf dem Platz keine Fouls durchgeführt werden.
- **Line Judge:** Diese beiden Schiedsrichter befinden sich an den gegenüberliegenden Seitenlinien. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, darauf zu achten, ob es zu einem Down kommt. Außerdem ist es ihre Aufgabe darauf zu achten, dass mindestens drei Spieler der jeweiligen Teams an der Mittellinie stehen.
- **Field Judge:** Seine Aufgabe ist es, die Zeit zu nehmen und darauf zu achten, ob es zu einem Punkt kommt.
- **Schulung:** Schiedsrichter müssen von qualifizierten anderen Schiedsrichtern mit Volllizenz, vor der Ausübung ihrer Tätigkeit als Schiedsrichter, geschult werden. Die qualifizierten Schiedsrichter sind dazu 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 ihren 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, sowie
 - weniger als fünf Spieler auf dem Feld.
- **Anzeigen für Strafen und Strafen:** Gelbe und rote Karten werden verwendet, um Fouls und Strafen anzuzeigen.

- **Gelbe Karte:** Wird etwa bei unsportlichem Verhalten, kleineren Regelverstößen oder wiederholtem Fehlverhalten vergeben.
 - **Strafe:** 2,5 Meter Raumverlust, Down Verlust oder automatischer First Down für das gegnerische Team. 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 bei dem 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 Fouls beider Teams während eines Spielzugs heben sich die Strafen gegeneinander auf und der Spielzug wird wiederholt.
- **Verhinderungs-Punkt:** Der Referee hat das Recht, einen Punkt zu erkennen, wenn ein Vergehen offensichtlich eine Punkteerzielung 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 um den Sieg des Spiels kämpfen. Dieser Kampf ist, im Normalfall, entschieden, wenn einer der beiden Trainer tödlich getroffen auf dem Spielfeld zu Boden geht. Die Trainer dürfen frei wählen, mit welchen Waffen sie diesen Kampf bestreiten wollen. Magie ist verboten. Sollte einer der beiden Trainer nicht fair kämpfen, liegt es im Ermessen des Headreferees, diesen von hinten zu erdolchen.

10. Eintritt

Dem jeweiligen Veranstalter des Spiels ist es gestattet, Eintritt zu verlangen. Die Festlegung der 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, davor und danach, dürfen Händler ihre Waren am Spielfeldrand verkaufen. Der Veranstalter darf von diesen Händlern eine finanzielle Entschädigung verlangen, so dies denn 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.

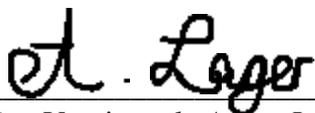
14. N.O.B.B.L. als Organisation

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 auftreiben. 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 Saison 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. Die Teilnahmegebühren 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.



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