



XX. BEACHBOWL 2019

Eine Veranstaltung des
American Football und Cheerleading Verband Niedersachsen
und der
GVO Oldenburg Outlaws

BEACHBOWL REGELWERK

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen
American Football Regeln und Interpretationen

HOOKSIEL

2019

Allgemeines

Das Turnier wird nach der jeweils gültigen Fassung der deutschen American Football Regeln und Interpretationen, herausgegeben durch den AFVD, 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 Beachveranstaltungen enthält, sind die dort aufgeführten Vorschriften einzuhalten. Abweichungen, die durch nachfolgende Regelungen nicht erfasst bzw. aufgrund der Besonderheit der Ausstattung des Spielfeldes nicht anwendbar sind, sind im Vorfeld mit den zuständigen Stellen abzustimmen. Bei Turnieren sind die genauen Regelungen insbesondere bzgl. Weiterkommens bei Punktgleichheit den Teilnehmern bei Turnierbeginn bekannt zu geben.

Präambel

Zur besseren Übersicht wurde die Struktur der deutschen American Football Regeln und Interpretationen beibehalten. Die Regel-Nomenklatur ist weitgehend der der deutschen American Football Regeln und Interpretationen nachempfunden oder beibehalten.

Regeln, die beim Beachbowl unverändert zur Anwendung kommen, sind mit „Keine Veränderungen“ kommentiert. Regeln, die sinngemäß oder in großen Teilen beim Beachbowl unverändert anwendbar sind, sind mit „Keine Änderungen, jedoch...“ oder „Änderungen analog...“ kommentiert.

Sind Regeln nicht anzuwenden oder treffen aufgrund von verbotenen Spielsituationen nicht zu, sind diese mit „Entfällt“ kommentiert.

Regeln, die in der Überschrift zwar zutreffen, jedoch inhaltlich stark verändert wurden, sind als geltender Regeltext neu verfasst.

Die Anhänge A1 und A2 sind neu aufgelegt und von den deutschen American Football Regeln und Interpretationen losgelöst.

Die Anhänge B und C der deutschen American Football Regeln und Interpretationen behalten ihre Gültigkeit und werden, sofern im Regelwerk nicht anders beschrieben, übernommen.

Regel 1

Das Spiel, der Platz, der Ball, die Spieler, die Ausrüstung

Abschnitt 1. Allgemeine Bedingungen

Artikel 1. Das Spiel

- a) Es wird mit maximal 8 Spielern je Team gespielt.
- b) Es dürfen auch weniger als 8 Spieler aufgestellt werden, sofern:
 1. Entfällt
 2. mindestens drei Linienspieler mit den Nummern 50-79 in der Offense-Formation aufgestellt werden können und nicht weniger als zwei Spieler im Offense-Backfield stehen.
- c) Keine Änderungen
- d) Das Spielgeschehen startet mit der Ballfreigabe vor dem ersten Snap und endet mit dem Signal des Referees

Artikel 2. Goallines

Keine Änderungen

Artikel 3. Sieger und Endergebnis

Keine Änderungen

Artikel 4. Schiedsrichter

Keine Änderungen

Artikel 5. Team Captains

Keine Änderungen

Artikel 6. Personen, die den Regeln unterliegen

Keine Änderungen

Artikel 7. Mitglieder, die den Regeln unterliegen

Keine Änderungen

Artikel 8. Ausnahme-Regelungen

Entfällt

Abschnitt 2. Der Platz

Aufgrund der besonderen Spielvariante auf Sand wird dieser Abschnitt losgelöst von den deutschen American Football Regeln und Interpretationen betrachtet und verfasst. Für den Platzaufbau ist der Turnierveranstalter verantwortlich.

Artikel 1. Ausmaße und Markierungen

1. Der Platz muss rechteckig gemäß dem Diagramm in Anhang A1 dieser Ergänzungsregeln aufgebaut sein.
2. Auf dem Platz wird zwischen dem Spielfeld, der Bereich zwischen den Endzonen, und den Endzonen unterschieden.
3. Die Spielfeldlinien (Außenlinien und Goalline) werden mit Gurtband oder Absperrband auf dem Strand markiert und befestigt. Die Linien müssen sich farblich vom Untergrund abheben.

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

4. Eventuelle Polsterungen in der Nähe der End- oder Teamzonen müssen so erfolgen, dass Verletzungen der Teilnehmer ausgeschlossen werden. Aus Sicherheitsgründen sind an jeder Spielfeldseite ausreichende Auslaufzonen von mindestens 5 m Breite freizuhalten.
5. Alle hervorstehenden Bestandteile, die fest angebracht und von ihrer Bauart nicht weich sind, müssen in ausreichender Weise gepolstert sein.
6. Die Markierungen tragen die Bezeichnungen:
 - a. Endlinie
 - b. Seitenauslinie
 - c. Goalline
 - d. Mittellinie
 - e. 5-Meter-Markierung

Artikel 2. Teamzonen

Die Teamzonen befinden sich jeweils hinter den Endzonen, erstrecken sich über die gesamte Endzonenbreite und sollen eine Länge von 5-10m haben. Innerhalb der Teamzonen sind keine Strandkörbe, Bänke oder sperrige und/oder harte Gegenstände erlaubt. Stühle und andere Sitzgelegenheiten müssen so beschaffen sein, dass sie schnell und von einer Person zu entfernen sind, um Gefahren für heranlaufende Spieler zu vermeiden. Die Coaching Box wird als Teil der Teamzone betrachtet und wird nicht gesondert markiert oder berücksichtigt.

Artikel 3. Tore

Es werden keine Tore benötigt und aufgebaut.

Artikel 4. Goalpylone

Sofern vorhanden werden auf allen acht Ecken der zwei Endzonen Pylone gemäß den deutschen American Football Regeln und Interpretationen Regel 1-2-6 platziert. Sollten nicht alle acht Ecken bestückt werden können, kann auf die Bestückung der Ecken, die von den Endlinien und Seitenauslinien gebildet werden, verzichtet werden. Es ist darauf zu achten, dass die Ecken beider Endzonen gleichermaßen mit Pylonen bestückt sind. Sollten nicht mindestens 4 Pylone vorhanden sein, so sind keine Ecken mit Pylonen zu bestücken.

Artikel 5. Line to Gain- und Downanzeiger

1. Eine Line to Gain wird nicht benötigt. Daher wird diese durch keine Kette bzw. keinen Line to Gain-Anzeiger angezeigt.
2. Der Downanzeiger muss gemäß den deutschen American Football Regeln und Interpretationen Regel 1-2-7 beschaffen sein und 5 Downs anzeigen können.
3. Die Gestellung eines Downanzeigers und die Organisation dessen Bedienung obliegt der Turnierleitung.

Abschnitt 3. Der Ball

Keine Änderungen

Abschnitt 4. Spieler und deren Ausrüstung

Keine Änderungen

Regel 2

Definitionen

Keine Änderungen

Regel 3

Perioden, Zeitfaktoren, Ersatzspieler

Abschnitt 1. Beginn jeder Periode

Artikel 1. Erste und dritte Spielperiode

- a) Jede Halbzeit beginnt mit der Ballfreigabe durch den Referee.
- b) Keine Änderungen
- c) Entfällt
- d) Der Gewinner des Coin Toss muss eine der folgenden Möglichkeiten auswählen:
 - 1. Das Team bestimmen, welches den ersten Snap ausführen soll
 - 2. Die Endzone bestimmen, die sein Team verteidigen soll
 - 3. Die Wahl auf die zweite Halbzeit verlegen
- e) Keine Änderungen
- f) Keine Änderungen
- g) Keine Änderungen

Artikel 2. Zweite und vierte Periode

Entfällt

Artikel 3. Extraperiode

Nachfolgend beschriebenes System findet seine Anwendung, wenn bei den Platzierungsspielen und dem Finale des Beachbowl ein Gewinner ermittelt werden muss und nach regulärer Spielzeit Punktegleichheit herrscht.

- a) Unmittelbar nach der zweiten Halbzeit werden die Team Captains beider Teams in die Spielfeldmitte zur kurzen Erklärung der Extraperiode und einem neuen Coin Toss gebeten.
- b) Der Coin Toss wird entsprechend Regel 3-1-1 durchgeführt und der Gewinner muss zwischen den Optionen
 - 1. Offense oder Defense, wobei die Offense an der gegnerischen 5-Meter-Markierung ihre erste Ballbesitzserie beginnt
 - 2. An welchem Ende des Feldes diese und alle nachfolgenden Extraperioden des Spiels gespielt werden müssenwählen.

Ausnahme: Wenn die Turnierleitung die Feldseite bestimmen möchte, werden nur die Möglichkeiten der ersten Option zur Wahl gestellt.

- c) Der Verlierer des Coin Toss muss eine Möglichkeit aus der verbleibenden Optionen wählen, sofern noch eine Wahl möglich ist.
- d) **Definition:** Eine Extraperiode muss zwei Ballbesitzserien enthalten, wobei jedes Team jeweils den Ball durch einen Snap mittig auf der gegnerischen 5-Meter-Markierung (sofern diese nicht durch eine Strafe verschonen wurde) ins Spiel bringt.

Ausnahme: Kann Team B in Team As Serie einen 6-Punkte-Touchdown erzielen, wird die zweite Ballbesitzserie nicht mehr gespielt.

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

- e) **Ballbesitzserie:** Jedes Team muss während der Ballbesitzserie innerhalb von 5 Versuchen einen Touchdown erzielen. Gelingt es dem Team nicht, muss es den Teamballbesitz abgeben und die aktuelle Ballbesitzserie ist vorüber. Kommt es während eines Live Ball zu einem Teamballbesitzwechsel, bleibt der Ball live, bis er für dead erklärt wird. Die Ballbesitzserie ist für Team A vorüber, wenn Team B regulär während des Down in Ballbesitz gekommen ist, ungeachtet dessen, wer als nächstes den Ball ins Spiel bringen darf.
Ausnahme: Team A erhält neue 5 Versuche einen Touchdown zu erzielen, wenn aufgrund eines Team B-Fouls für Team A ein neues First Down zuerkannt wird.
- f) Entfällt, da nur Touchdowns erzielt werden können.
g) Keine Änderungen
h) Keine Änderungen

Abschnitt 2. Spielzeit und Pausen

Artikel 1. Länge der Perioden und Pausen

Die Spielzeit für die Punktspiele und Platzierungsspiele (außer Finale) beträgt 2 x 10 Minuten durchlaufende Uhr. Die Uhr wird mit der ersten Ballfreigabe des Referees gestartet. So ist eine Periode gleich einer Halbzeit. Zwischen den Perioden soll eine Pause von 5 Minuten eingehalten werden. Abweichend zur oben genannten Spielzeit wird das Finale in 2 x 10 Minuten mit regulärer Game Clock bestritten. Eine Halbzeit darf nicht enden bevor der Ball für Dead erklärt wird.

Artikel 2. Veränderung der Spielzeit

Keine Änderungen, jedoch sinngemäß mit zwei Perioden anzuwenden.

- a) Entfällt
b) Keine Änderungen
c) Keine Änderungen
d) Keine Änderungen
e) Keine Änderungen
f) Keine Änderungen
g) Keine Änderungen

Artikel 3. Verlängerung der Perioden

Keine Änderungen

Artikel 4. Zeitnahme-Vorrichtungen

- a) Game Clock
Keine Änderungen
b) 40-Sekundenuhr
Entfällt
c) 25-Sekundenuhr
Nach jeder Ballfreigabe hat die Offense 25 Sekunden Zeit den Ball legal ins Spiel zu bringen.
d) Ausfall einer Play Clock
Entfällt
e) Keine Änderungen

Artikel 5. Mindestspielzeit für einen Down

Keine Änderungen

Abschnitt 3. Timeouts: Starten und Anhalten der Game Clock

Artikel 1. Timeout

Keine Änderungen

Artikel 2. Starten und Anhalten der Game Clock

- a) Free Kick:
Entfällt
- b) Scrimmage Down:
Gilt nur im Finale, sonst immer auf Ballfreigabe des Referees, ausgenommen Team Timeouts. Nach einem Team Timeout startet die Uhr auf Snap
- c) Nach einer Punkteerzielung:
Nur im Finale. Das Starten der Uhr erfolgt dann auf den nächsten legalen Snap.
- d) Nur im Finale
- e) Nur im Finale
- f) Nur im Finale

Ergänzung: Bei allen Punkt und Platzierungsspielen, außer dem Finale, wird die Uhr nur für Team-Timeouts, Verletzungsauszeiten, der 2-Minuten-Warnung oder Auszeiten im Ermessen einer der Schiedsrichter angehalten. In allen anderen Fällen, z.B. Spieler im Aus, unvollständiger Vorwärtspass oder nach Punkten, läuft die Spielzeit weiter.

Artikel 3. Spielabbruch

Keine Änderungen, jedoch sinngemäß mit zwei Perioden anzuwenden

Artikel 4. Beantragte Team-Timeouts

Keine Änderungen

- a) Jedes Team hat 2 Timeouts pro Halbzeit
- b) Änderung analog auf „zwischen den Goallines“
- c) Änderung analog auf „zwischen den Goallines“
- d) Keine Änderungen
- e) Keine Änderungen, jedoch sinngemäß mit zwei Perioden und ohne Free Kick anzuwenden

Artikel 5. Verletzungs-Timeout

Keine Änderungen, jedoch ohne 40-Sekunden Uhr anzuwenden

Artikel 6. Zwangsweiser Abzug eines Timeouts

Keine Änderungen

Artikel 7. Länge eines Timeouts

Keine Änderungen

Artikel 8. Benachrichtigungspflicht des Referees

Keine Änderungen

Artikel 9. Verlust des Helmes - Timeout

Keine Änderungen, jedoch ohne 40-Sekunden Uhr anzuwenden

Abschnitt 4. Spielverzögerungen/Taktiken mit der Game Clock

Keine Änderungen, jedoch sinngemäß mit zwei Perioden und ohne 40-Sekunden Uhr anzuwenden

Abschnitt 5. Auswechslung

Artikel 1. Spielerwechsel

Keine Änderungen

Artikel 2. Legale Auswechslung

Änderung analog auf „zwischen den Goallines“ und „über die Endlinie, an der sich seine Teamzone befindet“

Artikel 3. Mehr als (Änderung!) 8 Spieler auf dem Feld und außereuropäische Spieler

- a) Änderung analog auf 8 Spieler
- b) Änderung analog auf 8 Spieler
- c) Änderung analog auf 8 Spieler
- d) Entfällt

Regel 4

Live Ball, Dead Ball, im Aus

Keine Änderungen, jedoch ohne Kicks und ohne 40-Sekunden Uhr anzuwenden

Regel 5

Serie, Line to Gain

Abschnitt 1. Serie: begonnen, unterbrochen, erneuert

Artikel 1. Zuerkennung einer Serie

- a) Dem Team, das durch den Coin Toss als erstes Offense-Team bestimmt wurde, nach einem Wechsel des Team Ballbesitzes oder als angreifendes Team einer Extraperiode als nächstes den Ball durch einen legalen Snap ins Spiel bringt, wird eine Serie (gem. Regel 2-24-1) von bis zu 5 aufeinander folgenden Scrimmage Downs zuerkannt.
- b) Entfällt
- c) Team B wird eine neue Serie zuerkannt, wenn Team A in 5 Versuchen keine Punkte erzielen kann.
- d) Entfällt
- e) Keine Änderungen
 - 1. Keine Änderungen
 - 2. Entfällt
 - 3. Keine Änderungen
 - 4. Keine Änderungen
- f) Entfällt

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

Artikel 2. Line to Gain

Es wird auf eine Line to Gain verzichtet. Stattdessen muss das angreifende Team innerhalb seiner Serie durch einen Touchdown punkten oder durch ein Team B-Foul eine neue Serie zuerkannt bekommen.

Artikel 3. Forward Progress

Keine Änderungen

Artikel 4. Fortsetzung der Serie unterbrochen

- a) Keine Änderungen
- b) Entfällt
- c) Entfällt
- d) Entfällt
- e) Entfällt
- f) Entfällt
- g) Keine Änderungen
- h) Keine Änderungen
- i) Keine Änderungen
- j) Die erste Halbzeit endet
- k) Die zweite Halbzeit endet

Ergänzung: Endet eine Serie nach erfolglosen 5 Versuchen von Team A, beginnt Team B die nächste Serie an der eigenen 5-Meter-Linie. Kann Team B den Ball während Team As Serie legal erobern und bringt den Ball als nächstes ins Spiel, beginnt Team Bs Serie an dem Punkt, an dem der Ball für dead erklärt wurde. Am Anfang jeder Halbzeit wird der Ball an der 5-Meter-Linie des Teams ins Spiel gebracht, das den Ball snappen wird.

Ausnahme: Der Ball wird durch eine Strafe auf eine andere Meterlinie gebracht.

Abschnitt 2. Down und Ballbesitz nach einer Strafe

Artikel 1. Foul während eines Free Kicks

Entfällt

Artikel 2. Strafe, die in eine neue Serie resultiert

- a) Entfällt
- b) Keine Änderung

Artikel 3. Foul vor dem Wechsel des Team Ballbesitzes

- a) Änderung analog ohne Line to Gain
- b) Keine Änderung

Artikel 4. Foul nach dem Wechsel des Team Ballbesitzes

Keine Änderungen

Artikel 5. Strafe ablehnen

Keine Änderungen

Artikel 6. Fouls zwischen den Downs

Änderung analog ohne Line to Gain

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

Artikel 7. Fouls zwischen den Serien

- a) Änderung analog ohne Line to Gain
- b) Änderung analog ohne Line to Gain

Artikel 8. Fouls durch beide Teams

Keine Änderungen

Artikel 9. Endgültigkeit der Regelauslegung

Keine Änderungen

Regel 6

Kicks

Kickspielzüge, das Vortäuschen und das Durchführen eines Kicks sind verboten.

Strafe: Spielverzögerung (Regel 3-4-2)

Regel 7

Snappen und Werfen des Balls

Abschnitt 1. Das Scrimmage

Artikel 1. Starten mit dem Snap

- a) Keine Änderung, jedoch ohne Free Kick anzuwenden
- b) Keine Änderung
- c) Der Ball soll mittig zwischen den Seitenauslinien gesnapt werden

Artikel 2. Shift und Fehlstart

Keine Änderungen

Artikel 3. Einschränkungen der Offense – Vor dem Snap

Keine Änderungen

- a) Keine Änderungen
- b) Änderungen analog auf „zwischen den Goallines“
- c) Keine Änderungen
- d) Keine Änderungen

Artikel 4. Einschränkungen der Offense – Beim Snap

- a) Änderungen wie folgt:
 - 1. Keine Änderungen
 - 2. Keine Änderungen
 - 3. Wenigstens drei Linienspieler müssen die Trikotnummer 50-79 tragen. Sie werden als innere Linienspieler bezeichnet. (Ausnahme entfällt)
 - 4. Mindestens zwei Backs befinden sich innerhalb der Tackle Box, jedoch sind insgesamt nicht mehr als drei Spieler Backs.
 - 5. Entfällt
- b) Keine Änderungen
- c) Keine Änderungen

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

Artikel 5. Einschränkungen der Defense

Keine Änderungen

Ergänzung:

1. Es müssen sich mindestens drei Spieler an der LOS aufstellen. Diese Linienspieler müssen sich gemäß Anhang A2 innerhalb des Körperrahmens der inneren Linienspieler der Offense befinden. Bildet die Innenschulter des Defense-Spielers mit der Außenschulter des Offense-Spielers eine Achse, befindet sich der Defense-Spieler innerhalb des Körperrahmens.

Strafe: Illegale Formation der Defense (4 m Strafe vom Previous Spot)

2. Zusätzlich zu den drei Linienspielern (Regel 7-1-5 Ergänzung 1.) der Defense darf nur ein weiterer Defense-Spieler blitzten. Dieser muss sich ebenfalls im Körperrahmen der inneren Offense-Linienspieler jedoch nicht zwingend an der LOS befinden. Ein Blitz darf nicht vorgetäuscht werden.

Strafe: Illegaler Blitz oder illegales Vortäuschen eines Blitzes (12 m Strafe vom Previous Spot, automatischer erster Versuch für Team A)

Artikel 6. Ballübergabe nach vorne

Keine Änderungen

Artikel 7. Geplanter freier Ball

Keine Änderungen

Abschnitt 2. Rückpass und Fumble

Änderungen analog auf 5 Versuche

Abschnitt 3. Vorwärtspass

Keine Änderungen

Regel 8

Punkte

Abschnitt 1. Punkte

Artikel 1. Punkterzielung

Punkte können wie folgt erzielt werden:

Während eines Scrimmage Downs:

Touchdown 6

Punkte

Safety 2

Punkte

Während eines Try:

Touchdown 2

Punkte

Safety 1

Punkt

Beachbowl Regelwerk 2019

Ergänzungsregeln und Abweichungen zu den deutschen American Football Regeln und Interpretationen

Artikel 2. Abgebrochene Spiele

Entfällt

Abschnitt 2. Touchdown

Artikel 1. Wie erzielt

- a) Keine Änderungen
- b) Keine Änderungen
- c) Keine Änderungen
- d) Entfällt
- e) Keine Änderungen

Abschnitt 3. Try Down

Artikel 1. Wie erzielt

Keine Änderungen, jedoch ohne Fieldgoal

Artikel 2. Gelegenheit zum Punkte

Änderungen analog ohne Fieldgoal. Der Ball wird mittig zwischen den Seitenauslinien platziert.

Artikel 3. Foul während des Try, vor einem Team Ballbesitzwechsel

Keine Änderungen, jedoch ohne Kicks, entsprechend ohne Kicker und Holder.

Artikel 4. Fouls während eines Try nach einem Team Ballbesitzwechsel

Keine Änderungen

Artikel 5. Fouls nach einem Try

Strafen für Fouls, die sich nach einem Try ereignen, werden vom nachfolgenden Succeeding Spot durchgeführt. Bei Wiederholung des Trys werden diese Strafe vor der Wiederholung durchgeführt.

Artikel 6. Nächster Down

Nach einem Try muss der Ball durch einen legalen Snap ins Spiel gebracht werden. Der Snap muss von dem Team erfolgen, welches den vorangegangenen 6-Punkte Touchdown nicht verteidigen konnte. Es ist unerheblich, welches Team im Try gepunktet hat.

Abschnitt 4. Fieldgoal

Entfällt

Abschnitt 5. Safety

Keine Änderungen, jedoch ohne Kicks

Abschnitt 6. Touchback

Keine Änderungen, jedoch ohne Kicks

Abschnitt 7. Verantwortlichkeit und Antrieb

Keine Änderungen, jedoch ohne Kicks

Regel 9

Verhalten von Spielern, die den Regeln unterliegen

Abschnitt 1. Persönliche Fouls

Keine Änderungen

Ergänzung: Illegales Blitzen oder illegales Vortäuschen eines Blitzes sind persönliche Fouls.

Abschnitt 2. Unsportliches Verhalten

Keine Änderungen

Ergänzung: Das Werfen mit Sand in Richtung eines gegnerischen Spielers ist ein unsportliches Verhalten Foul

Abschnitt 3. Blocken, Benutzen von Händen oder Armen

Änderung analog zur Blockzone und Tackle Box gemäß Anlage A1.

Abschnitt 4. Schlagen oder Kicken

Keine Änderungen

Regel 10

Durchführung der Strafen

Änderungen analog zur Meterbestrafung:

5-Meterstrafen werden zu 4-Meterstrafen

10-Meterstrafen werden zu 8-Meterstrafen

15-Meterstrafen werden zu 12-Meterstrafen

Regel 11

Schiedsrichter

Keine Änderung

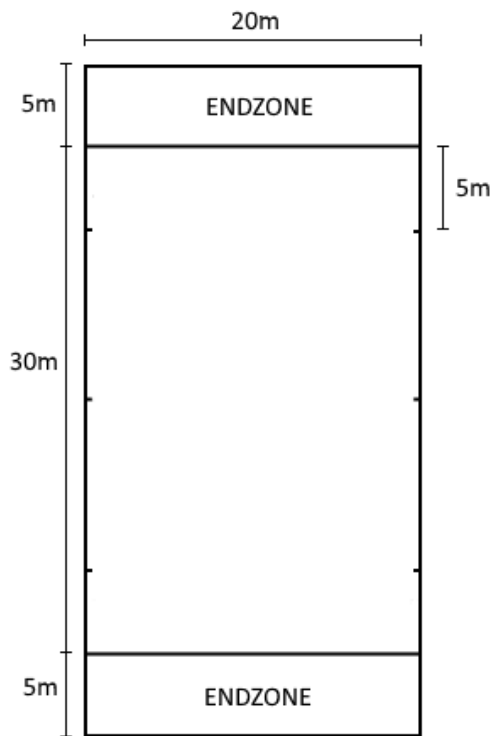
Ergänzung: Die Schiedsrichter werden durch die Turnierleitung eingesetzt. Ein Schiedsrichterobmann/eine Schiedsrichterobfrau soll dafür durch die Turnierleitung bestimmt werden.

Zusammenfassung der Strafen

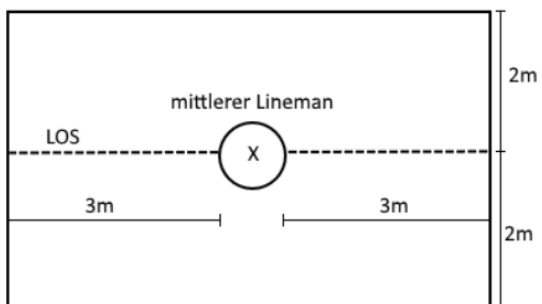
Keine Änderung, jedoch Meterstrafen gemäß Änderung Regel 10.

Anhang A1

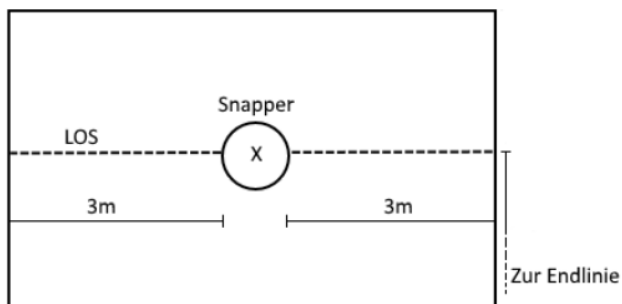
Der Platz



Blockzone

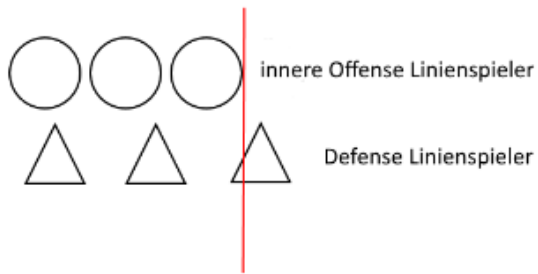


Tackle Box

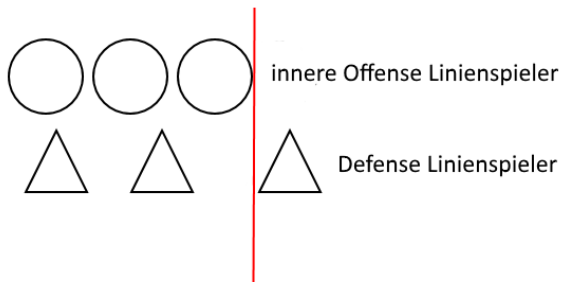


Anhang A2

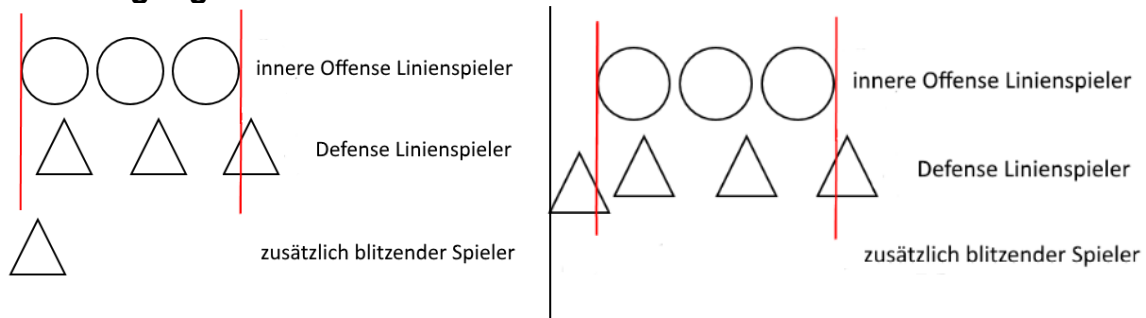
Linienspieler innerhalb des Körperrahmens



Linienspieler außerhalb des Körperrahmens



Berechtigung zum Blitz



Keine Berechtigung zum Blitz

