

Spielordnung

Inhaltsverzeichnis

Spielordnung (SpO)	Seite
A. Spielordnung	3
§ 1 Spielregeln	3
§ 2 Richtlinie	3
§ 3 Spielleitende Behörde	3
§ 4 Abstellung von Spielern	3
§ 5 Ergänzende Anforderungen zum Spielbetrieb	3
§ 6 Ligastruktur	4
§ 7 Auf- und Abstieg	8
§ 8 Sidelinepässe	9
§ 9 Anhang zum Spielberichtsbogen	9
B. Pokalspielordnung	10
§ 10 Bezeichnung	10
§ 11 Überwachung der ordnungsgemäßen Durchführung	10
§ 12 Pflichtspiele	10
C. Armin-Romboy-Gedächtnis-Pokal	11
§ 13 KO-System	11
§ 14 Rückzug von Mannschaften	11
§ 15 Auslosung	11
§ 16 Heimrecht	11
§ 17 Fahrtkostenerstattung	12
§ 18 Spielausfälle aufgrund höherer Gewalt	12
§ 19 Finale	12
D. Verbandspokal	13
§ 20 KO-System	13
§ 21 Rückzug von Mannschaften	13
§ 22 Auslosung	13
§ 23 Heimrecht	13
§ 24 Fahrtkostenerstattung	13
§ 25 Spielausfälle aufgrund höherer Gewalt	14
§ 26 Finale	14

A. **Spielordnung**

§ 1 Spielregeln

Alle Footballspiele von Mannschaften des AFCV Ba-Wü und seiner Vereine werden nach den vom AFVD anerkannten Spielregeln der NCAA, den vom AFVD hierzu erlassenen Ausführungsbestimmungen (BSO) in Verbindung mit den Bestimmungen dieser Spielordnung durchgeführt.

§ 2 Richtlinie

Diese Spielordnung regelt den Spielbetrieb aller Spiele, die gemäß der Bundesspielordnung Sache des Landesverbandes sind.

Sie soll mit dem Wachsen der Footballbewegung ständig den Erfordernissen angepasst werden.

§ 3 Spielleitende Behörde

Die Footballspiele innerhalb des AFCV Ba-Wü gliedern sich in Repräsentativ-, Verbands- und Freundschaftsspiele.

Repräsentativ- und Verbandsspiele sind Spiele, die vom Verband veranstaltet werden; ihre Durchführung obliegt dem Verbandsspielausschuss. Der Verbandsspielausschuss erlässt zu Beginn eines jeden Spieljahres Durchführungsbestimmungen für die Verbandsspiele. Spielleitende Behörde ist der Verbandsspielausschuss.

§ 4 Abstellung von Spielern

Jeder Verein ist verpflichtet, für Repräsentativspiele Spieler abzustellen. Ein Verein, der für ein solches Spiel einen Spieler abstellen muss, hat das Recht, ein auf den Spieltag des Repräsentativspieles - oder auf den folgenden Tag - oder im Falle eines Vorbereitungslehrganges während der Lehrgangsdauer angesetztes Verbandsspiel - verlegen zu lassen. Der Verein muss den Antrag auf Verlegung unverzüglich nach Kenntnis seiner Verpflichtung zur Abstellung schriftlich beim Verbandsspielausschuss stellen. Macht er von seinem Recht keinen Gebrauch, kann er nachträglich keine Wiederholung des ausgetragenen Spieles verlangen.

Die Spieler sind verpflichtet, einer an sie gerichteten Aufforderung, an einem Repräsentativspiel oder einem Auswahllehrgang teilzunehmen, Folge zu leisten.

§ 5 Ergänzende Anforderungen zum Spielbetrieb

Schiedsrichteranforderung

Mit der Meldung eines Heimspiels eines Teams in einer Verbandsliga (ab Regionalliga abwärts) an den Ligaobmann muss gleichzeitig eine Meldung an den Schiedsrichterobmann (siehe aktuell AFCV-Ba-Wü Homepage) zur Gestellung von Schiedsrichtern gehen.

Ab 2016 müssen alle Vereine mit Jugend-Mannschaften im Spielbetrieb insgesamt für den gesamten Verein zusätzlich mindestens einen vom AFVD lizenzierten Trainer C American Football für die Jugend haben, um die Lizenz zu erhalten. Für 2015 müssen die Vereine bereits zusätzlich einen Trainer mit Trainerassistent im Jugendbereich vorweisen.

Für neugegründete Vereine oder Vereine, die nach einer Pause eine Mannschaft wieder anmelden, besteht eine Karenzzeit von zwei Jahren ab Aufnahme des Spielbetriebs in einer Liga.

Der Landesverband kann die Erteilung der Spiellizenzen verweigern, wenn die angeschlossenen Vereine nicht mindestens einen verantwortlichen Vertreter der Jugendvereine zu einer jährlich vom jeweiligen Landesverband veranstalteten Coaches-Clinic abstellen.

Für Jugendspieler einer Altersgruppe, für die ein Verein keine Mannschaft stellen kann, gelten, sofern der bisherige Verein schriftlich zustimmt, keine Wechselsperren, wenn er für diese Altersgruppe bei einem anderen Verein einen Pass beantragt. Dieser Pass gilt nur für die jeweilige Saison und kann nicht verlängert werden. Ebenso muss die Zustimmung auch jedes Jahr aktuell vorgelegt werden. Die Zustimmung muss beinhalten, dass der Verein im geltenden Jahr keine Mannschaft in dieser Altersgruppe stellt. (Wechselt der Spieler anschließend in die Herrenmannschaft des zweiten Vereins, so greift die übliche Wechselsperre. Nur ein Wechsel in die Herrenmannschaft des ersten Vereins bleibt ohne Sperre möglich.)

§ 6 Ligastruktur

Die Ligastruktur innerhalb des Verbandsgebietes richtet sich nach den Regelungen der gültigen BSO.

Verbandsligen sind die:

- Regionalliga
- Oberliga
- Landesliga
- Bezirksliga
- Kreisliga

Diese Ligen werden grundsätzlich mit jeweils 7 Mannschaften besetzt. Auf Grund von Umstrukturierungen kann eine abweichende Anzahl beschlossen werden.

Zusätzlich legt der AFCV-BaWü für die:

- Baden-Württemberg Liga (Herren Aufbau Liga)
- Baden-Württemberg Liga (Damen)
- Jugendregionalliga / Jugendlandesliga / Jugendbezirksliga (Jugend)
- Flagfootball und Flagfootball Indoor (Flag Jugend)

gesonderte, von der BSO abweichende Regelungen fest.

Die Altersstufen der Jugend definieren sich wie folgt:

U19 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 19 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

U17 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 17 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

U16 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 16 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

U15 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 15 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

U13 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 13 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

U11 – Alle Jugendlichen, die im laufenden Jahr 11 werden und die 3 folgenden Jahrgänge

Für Flag Football erweitern sich U11 bis U15 um 2 weitere Jahrgänge.

Im Tackle-Spielbetrieb ist bei Unterschreitung der Mindestspielstärke, sofern die Spielerzahl die Mindestspielstärke der entsprechenden Liga um bis zu maximal 2 Spieler unterschreitet, ein Freundschaftsspiel zu bestreiten. Das Spiel wird für die Spielrunde mit 20:0 gewertet.

Im Flag Football gilt diese Regelung nur für den Spielbetrieb 9on9. Darunter (7on7, 5on5) muss ein Freundschaftsspiel nur dann bestritten werden, wenn die Mindestspielerzahl nur um einen Spieler unterschritten wird. Auf Wunsch der Teams kann, sofern die Anzahl der Spieler auf dem Feld nicht unterschritten wird, auch bei Unterschreitung der Mindestspielerzahl um mehr als einen Spieler, ein Freundschaftsspiel vereinbart werden. Auch hier erfolgt eine entsprechende Wertung.

~~(2)~~(1) Baden-Württemberg Liga (Herren)

Mindestpassanzahl: 26

Maximale Spielerzahl am Spieltag: 22

Mindestspielerzahl am Spieltag: 16

Spielzeit: 4 * 8 Minuten

Lizenzierungsfrist: 15.12.

~~(3)~~(2) Baden-Württemberg Liga (Damen)

Mindestpassanzahl: 15

Maximale Spielerzahl am Spieltag: 30

Mindestspielerzahl am Spieltag: 11

Spieler auf dem Feld pro Team: 7

Spielzeit: 4 * 8 Minuten

Lizenzierungsfrist: 31.05.

~~(4)~~(3) U19 Jugendregionalliga

Mindestpassanzahl: 28

Mindestspielerzahl am Spieltag: 18

Spielzeit: 4 * 10 Minuten

Lizenzierungsfrist: 15.12.

~~(5)~~(4) U19 Jugendlandesliga

Mindestpassanzahl: 25

Mindestspielerzahl am Spieltag: 18

Spielzeit: 4 * 10 Minuten

Lizenzierungsfrist: 15.12.

~~(6)~~(5) U19 Jugendbezirksliga

Mindestpassanzahl: 22

Mindestspielerzahl am Spieltag: 16

Spieler auf dem Feld pro Team: 9

Spielzeit: 4 * 8 Minuten

Lizenzierungsfrist: 15.12.

~~(7)~~(6) U17 Jugendregionalliga

Mindestpassanzahl: 25

Mindestspielerzahl am Spieltag: 18

Spielzeit: 4 * 8 Minuten

Lizenzierungsfrist: 31.05.

~~(8)~~(7) U17 Jugendlandesliga

Mindestpassanzahl: 20

Mindestspielerzahl am Spieltag: 16

Spielzeit: 2 * 10 Minuten

Spieler auf dem Feld pro Team: 9

Spielmodus: Turnier

Timeouts: 2 je Halbzeit

Lizenzierungsfrist: 31.05.

~~(9)~~(8) U17 Jugendbezirksliga

Mindestpassanzahl: 15

Mindestspielerzahl am Spieltag: 11

Spielzeit: 2 * 10 Minuten

Spieler auf dem Feld pro Team: 7

Spielmodus: Turnier

Timeouts: 2 je Halbzeit

Lizenzierungsfrist: 31.05.

~~(10)~~(9) U16 Jugendregionalliga (nur für GFLJ U19 Teams)

Mindestpassanzahl: 25

Mindestspielerzahl am Spieltag: 18

Spielzeit: 4 * 8 Minuten

Lizenzierungsfrist: 15.12.

~~(11)~~(10) U15 Jugendlandesliga

Mindestpassanzahl: 15

Mindestspielerzahl am Spieltag: 11

Spielzeit: 2 * 10 Minuten

Spieler auf dem Feld pro Team: 7

Spielmodus: Turnier

Timeouts: 2 je Halbzeit

Lizenzierungsfrist: 15.03.

~~(12)~~(11) U13 Jugendlandesliga

Mindestpassanzahl: 15

Mindestspielerzahl am Spieltag: 11

Spielzeit: 2 * 10 Minuten

Spieler auf dem Feld pro Team: 7

Spielmodus: Turnier

Timeouts: 2 je Halbzeit

Lizenzierungsfrist: 31.05.

~~(13)~~(12) U15 Jugend Flagfootball 9on9

Mindestpassanzahl: 16

Mindestspielerzahl am Spieltag: 13

Spielzeit: ~~max. 2-4~~ * ~~20-8~~ Minuten ~~durchlaufende Uhr~~ / 2 * 8 MinutenZwei-Minuten-Warnung: Zum Ende der 2 u. 4 Periode / Zum Ende jeder Periode

Spieler auf dem Feld pro Team: 9
 Spielmodus: Einzelspiel / Turnier
 Timeouts: 3 je Halbzeit / 2 je Halbzeit
 Lizenzierungsfrist: 31.01.28.02.

(13) U13 Jugend Flagfootball 9on9

Mindestpassanzahl: 16
Mindestspielerzahl am Spieltag: 13
Spielzeit: 4 * 8 Minuten / 2 * 8 Minuten
Zwei-Minuten-Warnung: Zum Ende der 2 u. 4 Periode / Zum Ende jeder Periode
Spieler auf dem Feld pro Team: 9
Spielmodus: Einzelspiel / Turnier
Timeouts: 3 je Halbzeit / 2 je Halbzeit
Lizenzierungsfrist: 31.05.

(14) U15 Jugend Flagfootball 7on7

Mindestpassanzahl: 12
Maximalpassanzahl: 25
Mindestspielerzahl am Spieltag: 9
Maximalspieleranzahl am Spieltag: 16
Spielzeit: 4 * 8 Minuten / 2 * 8 Minuten
Zwei-Minuten-Warnung: Zum Ende der 2 u. 4 Periode / Zum Ende jeder Periode
Spieler auf dem Feld pro Team: 7
Spielmodus: Einzelspiel / Turnier
Timeouts: 3 je Halbzeit / 2 je Halbzeit
Lizenzierungsfrist: 31.01.
Spielzeit: max. 2 * 20 Minuten durchlaufende Uhr
Spieler auf dem Feld pro Team: 7
Spielmodus: Turnier
Timeouts: 2 je Halbzeit
Lizenzierungsfrist: 28.02.

(15) U13 Jugend Flagfootball 7on7

Mindestpassanzahl: 12
Maximalpassanzahl: 25
Mindestspielerzahl am Spieltag: 9
Maximalspieleranzahl am Spieltag: 16
Spielzeit: max. 2 * 20 Minuten durchlaufende Uhr
Spieler auf dem Feld pro Team: 7
Spielmodus: Turnier
Timeouts: 2 je Halbzeit
Spielzeit: 4 * 8 Minuten / 2 * 8 Minuten
Zwei-Minuten-Warnung: Zum Ende der 2 u. 4 Periode / Zum Ende jeder Periode
Spieler auf dem Feld pro Team: 7
Spielmodus: Einzelspiel / Turnier
Timeouts: 3 je Halbzeit / 2 je Halbzeit
Lizenzierungsfrist: 31.05.

(16) U15 Jugend Flagfootball Indoor 5on5
 Mindestpassanzahl: 12
 Mindestspielerzahl am Spieltag: 97
 Spielzeit: max. 2 * 20-10 Minuten durchlaufende Uhr
 Spieler auf dem Feld pro Team: 5
 Spielmodus: Turnier, mit Hin- und Rückspiel
 Timeouts: 2-1 je Halbzeit (30 Sekunden-Timeouts)
 Lizenzierungsfrist: 31.120.

(17) U13 Jugend Flagfootball Indoor 5on5
 Mindestpassanzahl: 12
 Mindestspielerzahl am Spieltag: 97
 Spielzeit: max. 2 * 20-10 Minuten durchlaufende Uhr
 Spieler auf dem Feld pro Team: 5
 Spielmodus: Turnier, mit Hin- und Rückspiel
 Timeouts: 2-1 je Halbzeit (30 Sekunden-Timeouts)
 Lizenzierungsfrist: 31.1207.

(18) U11 Jugend Flagfootball 5on5
Mindestpassanzahl: 10
Mindestspielerzahl am Spieltag: 7
Spielzeit: max. 2 * 10 Minuten durchlaufende Uhr
Spieler auf dem Feld pro Team: 5
Spielmodus: Turnier, mit Hin- und Rückspiel
Timeouts: 1 je Halbzeit (30 Sekunden-Timeouts)
Lizenzierungsfrist: 28.02.

§ 7 Auf- und Abstieg

Der Meister, der jeweiligen Spielklasse hat grundsätzlich ein direktes Aufstiegsrecht, sofern keine Aufstiegsperre vorliegt. Eine Sperre für eine Jahr erhält das Team, das freiwillig in einer niedrigeren Liga antritt. In diesem Falle erhält der Nächstplatzierte das Aufstiegsrecht.

Grundsätzlich steigt der Letztplatzierte einer Spielklasse ab, sofern eine niedrigere Liga existiert. Zwischen dem Vorletzten und dem Zweiten der jeweils niedrigeren Liga findet generell eine Relegation aus Hin- und Rückspiel statt. Das Heimrecht im ersten Spiel erhält das Team der unteren Spielklasse. Das Ergebnis der Relegation ist nichtig, wenn aus der höheren Liga, zum Beispiel als Folge des Erhalts der Ligastärke, zwei oder mehr absteigen. Der Zweitplatzierte kann, ohne Sanktionen auf die Relegation verzichten. Verzichtet der Vorletzte auf die Relegation, so steigt er automatisch in die nächste Spielklasse ab, wenn der Zweite der jeweils nächsten Spielklasse nicht auf die Relegation verzichtet hat. Dieser Verzicht muss spätestens am 3. Werktag, bis 10 Uhr beim Verband eingehend, nach dem letzten Ligaspiel schriftlich erklärt werden.

-Die Anzahl der Absteiger einer Spielklasse kann sich verändern, damit die Gesamtzahl der Teams in dieser Spielklasse bei Sieben bleibt.

Sollte auch nach Reduzierung der Absteiger auf Null die Zahl der verbleibenden Teams unter Sieben liegen, erfolgt das Auffüllen der Spielklasse mit den Höchstplatzierten der nächstniedrigeren Spielklasse.

Eine zweite Mannschaft eines Vereins verliert sein Aufstiegsrecht, wenn sie dadurch in die gleiche Spielklasse wie die erste Mannschaft dieses Vereins aufsteigen würde. Ebenso erfolgt ein Zwangsabstieg in die nächst niedrigere Spielklasse, sofern eine existiert, wenn die erste Mannschaft in die Spielklasse der zweiten Mannschaft absteigt.

§ 8 Sidelinepässe

Alle Mannschaften, ausgenommen Mannschaften in AFVD Lizenzligen, sind verpflichtet das Betreten der Teamzone durch Sidelinepässe zu regeln. Alle Teilnehmer am Spieltag, die eine Funktion ausüben, die unmittelbar dem Spiel zuzuordnen ist (z.B. Cheerleadern), oder die das Betreten des Spielfeldes erfordern, sind mit Sidelinepässen auszustatten. Sidelinepässe erhält jeder Verein, der Mitglied im Verband ist nach Antragstellung. Die Kosten und Gültigkeiten sind in der Finanzordnung geregelt.

Sidelinepässe sind „personalisierte Sidelinepässe“ und „nicht-personalisierte Arbeitsausweise“.

Sidelinepässe werden benötigt für:

- Coaches (personalisiert)
- Medizinisches Personal
- Chain Crew
- Teamzonenhelfer
- Balljungen
- Cheerleader (ohne Cheerleaderpass)

Sidelinepässe sind unterteilt in:

- Sidelinepass-Coach
- Sidelinepass-Helfer
- Sidelinepass-Cheerleader

Coachen darf nur der Trainer, der sich im Besitz eines gültigen Sidelinepass - Coach befindet. Unter Coachen versteht sich das Anweisen der Spieler, das Vorgeben von Spielzügen, das Ein- und Auswechseln und auch das Gespräch mit dem Schiedsrichter.

§ 9 Anhang zum Spielberichtsbogen

Alle Mannschaften des Verbands, ausgenommen Mannschaften in AFVD Lizenzligen, sind verpflichtet zu jedem Spielberichtsbogen einen Anhang zum Spielberichtsbogen am Spieltag abzugeben. Der Anhang zum Spielberichtsbogen wird vom Verband definiert und zum Download bereitgestellt. Auf dem Anhang müssen alle Teilnehmer am Spieltag, die nicht auf dem Spielberichtsbogen festgehalten sind und die eine Funktion auf oder neben dem Feld ausüben aufgeführt werden. Hierzu sind Sidelinepässe und Cheerleaderpässe notwendig.

B. Pokalspielordnung**§ 10 Bezeichnung**

Zu Ehren des verstorbenen Vorsitzenden des AFCV Ba-Wü wird der Armin-Romboy-Gedächtnis-Pokal ausgespielt. An diesem nehmen alle Mannschaften bis einschließlich Oberliga teil. Weiterhin wird ein Verbandspokal mit acht Mannschaften ausgespielt. Für diesen sind die überregional spielenden Mannschaften automatisch qualifiziert. Die weiteren Teilnehmer ergeben sich aus der Abschlusstabelle des Armin-Romboy-Gedächtnis-Pokals.

§ 11 Überwachung der ordnungsgemäßen Durchführung

- (1) Für die Überwachung der ordnungsgemäßen Durchführung des Pokals ist der Spelausschuss zuständig.
- (2) Für die Durchführung der Spiele sind die Bundesspielordnung sowie die Spielordnung des American Football Verbandes Baden-Württemberg maßgebend.

§ 12 Pflichtspiele

Die Pokalspiele sind Pflichtspiele im Sinne der Bundesspielordnung. lizenzierte Mannschaften sind, wenn sie sich für die Teilnahme am Pokal qualifiziert haben, zur Teilnahme am Pokal verpflichtet.

c. **Armin-Romboy-Gedächtnis-Pokal**

§ 13KO-System

- (1) Der Armin-Romboy-Gedächtnis-Pokal wird im KO-System gespielt. An diesem Pokal nehmen alle Mannschaften bis einschließlich Oberliga teil. Nimmt eine ungerade Anzahl an Mannschaften teil, so erhält zunächst der Pokalverteidiger ein Freilos. Weitere Freilose werden ausgelost.
- (2) Folgende Runden werden ausgespielt:
 - 1. Hauptrunde mit allen Mannschaften abzüglich der Freilose
 - eventuell werden weitere Runden gespielt bis 16 Mannschaften übrigbleiben oder es werden unter den Verlierern weitere Mannschaften ausgelost die am Achtelfinale teilnehmen
 - Achtelfinale mit den jeweiligen Siegern der 1. Hauptrunde
 - Viertelfinale mit den jeweiligen Siegern des Achtelfinales
 - Halbfinale mit den 4 Siegern des Viertelfinales
 - Finale mit den beiden Siegern des Halbfinals
- (3) Zur Ermittlung des Siegers einer Paarung wird nur ein Spiel ausgetragen.

§ 14Rückzug von Mannschaften

- (1) Zieht eine Mannschaft vor Beginn der ersten Pokalrunde zurück, so erhält der zugeloste Gegner automatisch ein Freilos.
- (2) Zieht eine Mannschaft während der Pokalrunden zurück, erhält der Gegner ein Freilos.
- (3) Zieht eine Mannschaft zurück, so ist diese gemäß Bundesspielordnung zu bestrafen, es sei denn, der Rückzug wird vom Spielausschuss genehmigt.
- (4) Die Versetzung in eine tiefere Spielklasse ist als Strafe unzulässig.

§ 15Auslosung

- (1) Die Auslosung ist durch den Spielausschussvorsitzenden unter Anwesenheit eines Vorstandsmitglieds und eines Mitglieds eines Rechtsorgans durchzuführen. Die Auslosung erfolgt öffentlich. Der Auslosungstermin und der Auslosungsort ist den teilnehmenden Mannschaften 14 Tage vorher schriftlich mitzuteilen.
- (2) Die erste Runde ist wie folgt zu lösen:
 - Die erste Hälfte der Lose setzen zunächst die ersten Mannschaften der Spiele fest.
 - Die weiteren gezogenen Lose füllen die Plätze der Gegner von oben auf.
 - Müssen Freilose verteilt werden, erhält der Pokalverteidiger das erste Freilos.
- (3) Die weiteren Runden können am gleichen Tag ausgelost werden.
- (4) Die Ziehung kann einer anderen Person übertragen werden.

§ 16Heimrecht

- (1) Das Heimrecht einer Spielpaarung fällt in der ersten Runde automatisch dem unterklassigen Team zu. Sind es zwei gleichklassige Teams erhält der erstgezogene das Heimrecht.
- (2) Das Heimrecht kann dem Gegner abgetreten werden. Die Abtretung ist nur wirksam, wenn beide Vereine sie bis spätestens 7 Tage vor dem Spieltermin dem Ligaobmann und dem Spielausschuss angezeigt haben. Danach kann die Zustimmung verweigert werden.

§ 17 Fahrtkostenerstattung

Die anreisende Mannschaft erhält € 0,50 pro Kilometer (einfache Fahrt nach ADAC Entfernungstabelle) mindestens jedoch € 50,- vom Heimverein erstattet.

Für die Finalteilnahme erhalten die Vereine € 1,50 pro Kilometer (einfache Fahrt nach ADAC-Entfernungstabelle) mindestens jedoch € 250,- sowie je 5% des Gewinns aus der Veranstaltung vom Ausrichter.

§ 18 Spielausfälle aufgrund höherer Gewalt

Fällt ein Spiel aus, ohne dass der Grund hierfür in der Risikosphäre des einen oder des anderen Vereins liegt (höhere Gewalt) und kann es nicht rechtzeitig vor der nächsten Runde nachgeholt werden, so entscheidet das Los. Als Fall höherer Gewalt gilt insbesondere der wetterbedingte Spielausfall.

§ 19 Finale

Der AFCV Ba-Wü kann, wenn er das Finale nicht selbst ausrichtet, an einen Ausrichter auf Grundlage eines Vertrages vergeben.

Der Vorstand des AFCV Ba-Wü muss, wenn er das Finale nicht selbst ausrichtet, die Finalvergabe zur Bewerbung ausschreiben.

Um die Ausrichtung können sich neben Mitgliedern des AFCV Ba-Wü auch Dritte bewerben.

D. **Verbandspokal**

§ 20KO-System

- (1) Der Verbandspokal wird im KO-System gespielt. In der ersten Runde spielen die überregional spielenden Mannschaften, sowie die Qualifikanten des Armin-Romboy-Pokals. Der jeweils unterklassige Verein genießt Heimrecht.
- (2) Folgende Runden werden gespielt:
 - 1. Hauptrunde mit allen Mannschaften
 - eventuell werden weitere Runden gespielt bis 8 Mannschaften übrigbleiben oder es werden unter den Verlierern weitere Mannschaften ausgelost die am Halbfinale teilnehmen
 - Halbfinale mit den vier jeweiligen Siegern der Hauptrunden
 - Finale mit den beiden Siegern des Halbfinals
- (3) In der ersten Hauptrunde werden den Qualifikanten des Armin-Romboy-Pokals überregionale spielende Gegner zugelost.
- (4) Zur Ermittlung des Siegers einer Paarung wird nur ein Spiel ausgetragen.

§ 21Rückzug von Mannschaften

- (1) Zieht eine Mannschaft vor Beginn der ersten Pokalrunde zurück, so erhält der zugeloste Gegner automatisch ein Freilos.
- (2) Zieht eine Mannschaft während der Pokalrunden zurück, erhält der Gegner Freilos.
- (3) Zieht eine Mannschaft zurück, so ist diese gemäß Bundesspielordnung zu bestrafen, es sei denn, der Rückzug wird vom Spielausschuss genehmigt.
- (4) Die Versetzung in eine tiefere Spielklasse ist als Strafe unzulässig.

§ 22Auslosung

- (1) Die Auslosung ist durch den Spielausschussvorsitzenden unter Anwesenheit eines Vorstandsmitglieds und eines Mitglieds eines Rechtsorgans durchzuführen. Die Auslosung erfolgt öffentlich. Für den Verbandspokal werden Auslosungsort und -termin unmittelbar nach Abschluss des Armin-Romboy-Pokals den betreffenden Mannschaften schriftlich mitgeteilt.
- (2) Die erste Runde ist wie folgt zu lösen:
Den Qualifikanten werden überregional spielende Gegner zugelost.
- (3) Die weiteren Runden werden nach Baumstruktur durchgeführt.
- (4) Die Ziehung kann einer anderen Person übertragen werden.

§ 23Heimrecht

- (1) Das Heimrecht einer Spielpaarung fällt automatisch dem unterklassigen Team zu. Sind es zwei gleichklassige Teams erhält der erstgezogene das Heimrecht.
- (2) Das Heimrecht kann dem Gegner abgetreten werden. Die Abtretung ist nur wirksam, wenn beide Vereine sie bis spätestens 7 Tage vor dem Spieltermin dem Ligaobmann und dem Spielausschuss angezeigt haben. Danach kann die Zustimmung verweigert werden.

§ 24Fahrtkostenerstattung

Die anreisende Mannschaft erhält € 0,50 pro Kilometer (einfache Fahrt nach ADAC Entfernungstabelle) vom Heimverein mindestens jedoch € 50,-- erstattet.

Für die Finalteilnahme erhalten die Vereine € 1,50 pro Kilometer (einfache Fahrt nach ADAC-Entfernungstabelle) mindestens jedoch € 250,- sowie je 5% des Gewinns aus der Veranstaltung vom Ausrichter.

§ 25 Spielausfälle aufgrund höherer Gewalt

Fällt ein Spiel aus, ohne dass der Grund hierfür in der Risikosphäre des einen oder des anderen Vereins liegt (höhere Gewalt) und kann es nicht rechtzeitig vor der nächsten Runde nachgeholt werden, so entscheidet das Los. Als Fall höherer Gewalt gilt insbesondere der wetterbedingte Spielausfall.

§ 26 Finale

Der AFCV Ba-Wü kann, wenn er das Finale nicht selbst ausrichtet, an einen Ausrichter auf Grundlage eines Vertrages vergeben.

Der Vorstand des AFCV Ba-Wü muss, wenn er das Finale nicht selbst ausrichtet, die Finalvergabe zur Bewerbung ausschreiben.

Um die Ausrichtung können sich neben Mitgliedern des AFCV Ba-Wü auch Dritte bewerben.

Inkrafttreten

Diese Spielordnung tritt mit Beschluss des Vorstandes des AFCV Ba-Wü in der durch Umlaufverfahren gem. Geschäftsordnung gefassten einstimmigen Entscheidung vom 17.12.2017 in Kraft.