



## **Mindeststandards-Verordnung des Ligaverbundes GFL e. V.**

### **Präambel**

Die Vereine des Ligaverbundes GFL e. V. geben sich folgende Richtlinie zur Erfüllung von Mindeststandards in allen Bereichen des Spielbetriebs in der GFL 1 und GFL 2. Durch die Erfüllung der Standards soll das stetige und nachhaltige Wachstum der Vereine und Liga gefordert und gefördert werden. Der Verbesserung der einheitlichen Außendarstellung der Liga soll mit dieser Ordnung ein Rahmen gegeben werden.

### **§ 1 Mindest-Standards**

Zur Durchführung und Erfüllung von Mindest-Standards erlässt der Ligaverbund GFL e. V. diese Verordnung. Sie soll als Richtlinie fungieren und hat den Status einer vereinsrechtlichen Ordnung. Sie ist der Satzung untergeordnet und wird durch die Mitgliederversammlung erlassen.

Der Vorstand kann nach Anhörung der Mitglieder die Ordnung jederzeit ändern und anpassen.

In laufenden Verfahren gilt die Verordnung zum Zeitpunkt des Verstoßes.

Ausnahmen zur Durchführung und Erfüllung der Mindest-Standards nach dieser Ordnung sind durch die Mitgliedsvereine des Ligaverbundes GFL e. V. jeweils mindestens bis zum 31. März eines Kalenderjahres beim Kontrollausschuss zu beantragen. Anträge sind schriftlich zu begründen.

### **§ 2 Kontrollausschuss**

Der GFL Ligaverbund setzt zur Überwachung der Standards einen Kontrollausschuss ein. Dieser hört den Verein im Falle eines Verstoßes an und entscheidet im schriftlichen Verfahren.

Dem Kontrollausschuss gehören vier vom GFL Ligavorstand berufene Personen sowie das zuständige Ligaverbund-Vorstandsmitglied an. Der Vorsitz obliegt dem zuständigen Ligaverbund-Vorstandsmitglied.

Der Kontrollausschuss entscheidet mit einfacher Mehrheit nach Anhörung der Beteiligten oder nach Aktenlage. Es findet keine mündliche Verhandlung statt.

### **§ 3 Rechtsweg und Geltungsbereich**

Gegen jede Entscheidung des Kontroll-Ausschusses ist der Einspruch mit einer Frist von drei Tagen möglich. Der Einspruch muss begründet sein. Über die Kosten des Verfahrens entscheidet der Kontrollausschuss nach Ermessen.

Der weitere Rechtsweg innerhalb des Verbandes ist jederzeit gegeben (Wettkampfkommision, Verbandsgericht). Es gilt insoweit die Rechts- und Verfahrensordnung des AFVD. Weiterhin gilt sowohl die Bundespielordnung und das Lizenzstatut in der jeweils aktuellen Fassung.

### **§ 4 Strafenkatalog**

Bei den Spielen in der GFL 1 und der GFL 2 gilt der Strafenkatalog inkl. der zugehörigen Erläuterungen im Anhang. Verstöße sind entsprechend zu ahnden.

Strafen können nur gegen die Mitgliedsvereine Ligaverbundes GFL e. V. ausgesprochen werden. Die Vollstreckung einer Strafe kann unter entsprechenden Umständen zur Bewährung ggf. mit Auflagen ausgesetzt werden.

Rechtskräftige Strafen durch Bescheid sind sofort fällig.

### **§ 5 Auflagen**

Den Vereinen können auch Auflagen zur Erfüllung erteilt werden. Als Auflagen kommen insbesondere in Betracht:

- a) organisatorische Auflagen,
- b) sicherheitstechnische Auflagen,
- c) personenbezogene Auflagen,
- d) infrastrukturelle Auflagen.

Es können auch mehrere Auflagen nebeneinander erteilt werden.

Die Erfüllung der jeweiligen Auflagen hat der Verein binnen einer vom Kontrollausschuss festzusetzenden Frist unaufgefordert nachzuweisen. Auflagenverstöße können ebenfalls geahndet werden. Dies gilt nicht, wenn der Auflagenverstoß zu einem Bewährungswiderruf geführt hat.

## **§ 6 Mehrfachverstöße**

Mehrfachverstöße können zum Lizenzentzug führen. Bei gravierenden Versäumnissen kann der Kontrollausschuss einen entsprechenden Antrag an die Lizenzierungskommission stellen.

## **§ 7 Verantwortlichkeiten**

Vereine sind für das Verhalten ihrer Spieler, Trainer, Offiziellen, Mitarbeiter, Erfüllungsgehilfen, Mitglieder, Anhänger, Zuschauer und weiterer Personen, die im Auftrag des Vereins eine Funktion während des Spiels ausüben, verantwortlich. Der gastgebende Verein und der Gastverein haften im Stadionbereich vor, während und nach dem Spiel für Zwischenfälle jeglicher Art.

## **§ 8 Verjährung**

Die Verjährung eines Verstoßes tritt jeweils 6 Monate nach Kenntnisnahme durch den Kontroll-Ausschuss ein. Die Einleitung eines offiziellen Verfahrens unterbricht die Verjährung.

## **§ 9 Inkrafttreten**

Diese Ordnung tritt am 01.01.2023 gemäß Beschluss der Mitgliederversammlung vom 11.12.2022 in Kraft.

## **Anhang:**

- Strafenkatalog zu den Mindeststandards GFL
- Mindeststandards für GFL 1 / GFL 2 Erläuterungen

# GFL Mindeststandards Strafenkatalog

Stand März / Version 2025

Verabschiedet bei der Mitgliederversammlung am 08.03.2025

Standard	Strafe bei Nicht-erfüllung	Check Durch	Straf-periode	Bemerkung
<b>A) Feld</b>				
A-1) Fehlende Football-Tore	1.000 €	R	①	
A-2-1) Fehlende Gameclock	500 €	R	①	
A-2-2) Mangelhafte Bedienung der Gameclock	250 €	R	①	
A-2-3) Technischer Ausfall der Gameclock mehr als 1 Spiel	250 €	L	①	
A-2-4) Anzeige von 10tel-Sekunden.	250 €	R	①	
A-3-1) Fehlendes Scoreboard	500 €	R	①	
A-3-2) Mangelhafte Bedienung des Scoreboards	250 €	R	①	
A-3-3) Technischer Ausfall des Scoreboards mehr als 1 Spiel	250 €	L	①	
A-4-1) Fehlende Playclock	400 €	R	①	
A-4-2) Mangelhafte Bedienung der Playclock	200 €	R	①	
A-4-3) Technischer Ausfall der Playclock mehr als 1 Spiel	200 €	R	①	
A-4-4) Unterschreiten der Mindesthöhe der Playclock	200 €	R	①	
A-5-1) Unvollständige oder fehlerhafte Feldmarkierung entspr. BSO § 82 bzw. Regelwerk	400 €	R	①	
A-5-2) fehlende Limitlines	400 €	R	①	
A-6) Fehlendes Schiedsrichter-Mikro	250 €	R	①	
A-7) Kein Stadionsprecher	300 €	R	①	
A-8-1) Chain-Crew trägt keine „Chain-Crew“-Westen gem. Ligavorgabe	300 €	R	①	
A-8-2) Keine einheitliche Kleidung Chaincrew oder keine vereinsneutrale Kleidung	150 €	L	①	
A-9) Teamzone: Gegner erhält weniger als 2 Tische u. 4 Bänke	100 €	G	①	

A-10) Zelte, Sonnenschirme o. ä. in den Teamzonen sind nicht zulässig Ausnahme bis max. 2 Sonnenschutz gem. Ligavorgabe	500 €	R/L/G	①	
A-11) Keine oder falsche (Heimvereins-Branding in der Gäste-Teamzone) Hussen über den Tischen in der Teamzone	100 €	L	②	
<b>B) Team</b>				
B-1) Spieler nicht einheitl. gem. Regelwerk: (Helme, Trikots, Hosen, Socken) gekleidet oder Verstoß gegen die NCAA Uniform and Equipment Rules (geahndet wird je Spieler am Spieltag)	200 €	R/L	②	
B-2) „A“-Kennzeichnung auf Trikot o. Hose nicht gedruckt o. nicht mittels Textildruck fest angebracht.	200 €	R/L	②	Siehe auch BSO
B-3) Am Spieltag kein GFL-konformer eigener Trikotsatz	1.000 €	L	①	
B-4) Trainer farblich nicht einheitl. gekleidet (Oberteile)	100 €	L	②	
B-5) Teamzonen-Staff farblich nicht einheitl. gekleidet (Oberteile)	100 €	L	②	
<b>C) Spieltags-Orga</b>				
C-1-1) Statistik wurde nicht erstellt	1.500 €	L	①	
C-1-2) Statistik wurde zu spät (nach 10:00 Uhr am Montag nach dem Spieltag) geliefert. Die Strafe gilt pro angefangene 24 Stunden nach Montag 10:00 Uhr nach dem Spieltag. Wird die Statistik auch bis Freitag 10:00 Uhr nach dem Spieltag nicht geliefert, dann gilt die Statistik als nicht erstellt und es greift C-1-1.	250 €	L	①	
C-1-3) Statistik wurde unvollständig geliefert.	250 €	L	①	
C-1-4) Keine Vervollständigung einer unvollständigen Statistik innerhalb von 48 Stunden nach Kenntnis zu der Unvollständigkeit. Wird die Statistik bis Freitag 10:00 Uhr nach dem Spieltag nicht vervollständigt, dann gilt die Statistik als nicht erstellt und es greift C-1-1.	250 €	L	①	
C-1-5) Statistik wurde fehlerhaft geliefert.	100 €	L	①	
C-2) Fehlender Ansprechpartner Schiedsrichter	100 €	R	①	
C-3-1) „Ball-Jungen“ (m/w/d) tragen keine Westen gem. Liga-Vorgabe	300 €	R	①	
C-3-2) „Ball-Jungen“ (m/w/d) weniger als 4	200 €	R	①	
C-3-3) „Ball-Jungen“ (m/w/d) weniger als 2	300 €	R	①	

C-4) Medien-Vertreter (Fotografen, Videografen, etc.) tragen keine Presse-Westen gem. GFL-Ligavorgabe	200 €	L	②	
C-5-1) Fehlende Meldung „Live“- online Ergebnis	300 €	L	①	
C-5-2) Fehlerhafte bzw. unvollständige Meldung „Live“-online Ergebnis	150 €	L	①	
C-6-1) Verspätete Übergabe Spieltags-Roster und Starter an Heimteam	300 €	G	①	
C-6-2) Keine Übergabe Spieltags-Roster und/oder Starter an Heimteam	500 €	G	①	
C-7) Verspätete oder fehlerhafte oder unvollständige Einsendung der Spielberichtsbögen des Spieltags an den Ligaverbund	200 €	L	①	
C-8-1) ERIMA-GFL: Upload der Spielaufzeichnung in den HUDL-Pool				
- mehr als 12 und bis zu 36 Stunden nach Spielende	250 €	L	①	
- mehr als 36 und bis zu 60 Stunden nach Spielende	500 €	L	①	
- mehr als 60 Stunden nach Spielende oder gar nicht	1.000 €	L	①	
C-8-2) ERIMA-GFL: Spielaufzeichnung im HUDL-Pool erfolgte nicht mit zwei Kameras (Side Shot und Back Shot)	500 €	L	①	
C-8-3) ERIMA-GFL: In einer Spielaufzeichnung im HUDL-Pool fehlen Spielzüge / Plays. Strafe gilt pro fehlendem Spielzug/Play und bis zu max. 5 Spielzüge/Plays pro Spiel.	100 €	L	②	
C-8-4) ERIMA-GFL: Eine Spielaufzeichnung im HUDL-Pool hat keine HD-Qualität	500 €	L	①	
C-8-5) ERIMA-GFL: In einer Spielaufzeichnung im HUDL-Pool fehlen die ODK-Tags	250 €	L	①	
C-8-6) ERIMA-GFL: In einer Spielaufzeichnung im HUDL-Pool fehlen die DNST-Tags	250 €	L	①	
C-8-7) ERIMA-GFL: Side-Shot-Perspektive zeigt in mindestens einem Spielzug nicht den Bildumfang „All 22“	250 €	L	①	
C-8-8) ERIMA-GFL: Back-Shot-Perspektive zeigt in mindestens einem Spielzug nicht den Bildumfang „TE to TE“	250 €	L	①	
<b>D) Livestream</b>				
D-1) Fehlender Livestream	5.000 €	L	①	Siehe auch sep. Handbuch
D-2) Nicht exklusiv über Liga-Plattform SD-TV gestreamt (gilt auch für GFL 2)	5.000 €	L	①	
D-3) Weniger als 3 Kameras in der ERIMA GFL oder weniger als 2 Kameras in der GFL 2	500 €	L	①	
D-4) Nichteinhaltung d. Ligavorgaben bzgl. Grafiken (Logos, Teamnamen, Ergebnis, D & D, Spielzeit etc.)	200 €	L	①	
D-5) Nicht mind. 1 Kommentator in deutscher Sprache	200 €	L	①	

D-6) Schiedsrichter-Mikro wird nicht als eigenständiges Tonsignal in den Stream eingespielt	200 €	L	①	
D-7) Upload-Geschwindigkeit weniger als 5 Mbits/s	500 €	L	①	
D-8) Stream nicht in HD-Qualität (mindestens 1080p50)	500 €	L	①	
D-9) ERIMA GFL: Stream kann wegen starker Qualitätsmängel oder unvollständiger Übertragungs-/Produktionszeit nicht monetarisiert werden.	1.000 €	L	①	
D-10) GFL 2: Mehr als 25% der Spielzeit erfolgt keine oder eine qualitativ stark mangelhafte Übertragung.	500 €	L	①	
<b>E) Pressevertreter/Pressearbeit</b>				
E-1) Fehlende Benennung eines Ansprechpartners per 1.4. eines Jahres	300 €	L	③	
E-2) Fehlender Vor- und/oder Spielbericht auf der eigenen Homepage (mit Fristvorgabe)	100 €	L	②	
E-3) Fehlender Vor- oder Spielbericht GFL.info (mit Fristvorgabe)	100 €	L	②	
<b>F) Bildpool (Vorgaben gem. Bildpool-Anwenderhandbuch)</b>				
F-1) Kein Upload von einzelnen Spielern	100 €	L	②	
F-2) Kein Upload des gesamten Kaders	2.000 €	L	②	
F-3) Kein Upload Spieltagfotos	300 €	L	①	
F-4) Verstoß bezüglich Bilder-Benennung o. ä.	200 €	L	②	
<b>G) Social Media</b>				
G-1) Keine Benennung eines Social-Media-Ansprechpartners per 1.4. eines Jahres	300 €	L	③	
G-2) Kein Auftritt mind. auf Facebook u. Instagram	300 €	L	②	
G-3) Offseason mind. 1 Post pro Woche; während der Saison mind. 2 Posts in Spielwochen (z. B. Spielberichte) und mind. 1 Post in spielfreien Wochen	50 €	L	②	
G-4) GFL-Logo in Postings				
G-4-1) ERIMA-GFL: Liga-Logo fehlt oder ist gem. CI unzulässig verändert	200 €	L	②	
G-4-2) GFL 2: Liga Logo fehlt oder ist gem. CI unzulässig verändert	100 €	L	②	
G-5) Keine Umsetzung von GFL-Pflichtpostings	200 €	L	②	
<b>H) Team-/Vereinshomepage</b>				
H-1) Roster auf der Vereins-Homepage	500 €	L	②	
H-1-1) Kein aktuelles Roster mit Fotos online	50 €	L	②	
H-1-2) Roster unvollständig / Spieler ohne Portraitbild	50 €	L	②	

H-1-3) Spieler sind auf den Portraitfotos nicht einheitlich gekleidet	100 €	L	③	
H-1-4) Roster ist nicht als Excel- oder CSV-Liste downloadbar auf eigener Homepage	500 €	L	③	
H-2) ERIMA-GFL- bzw. GFL-2-Logo nicht im Kopfbereich der Startseite der eigenen Homepage oder Logo nicht entsprechend der CI-Vorgaben verwendet	500 €	L	③	
<b>I) Ligavorgaben &amp; Liga-CI</b>				
I-1) Keine Liga-Werbung bei Heimspielen (aktuell nicht relevant)	500 €	L	①	
I-2) Fehlendes oder falsch angebrachtes Liga-Logo gem. Vorgabe auf Trikots und/oder spielen in nicht genehmigten Trikots	2.500 €	L	②	
I-3) Fehlende Teilnahme an Pflichtveranstaltungen der Liga	500 €	L	②	
I-4) Fehlende Bereitstellung des Vereins- bzw. Teamlogos an die Liga	750 €	L	③	
I-5) Verwendung alter/irregulärer Logos, Vereins-/Teamnamen und/oder Veränderung offizieller Logos anderer Teams	750 €	L	②	
<b>J) Freigabe Spieltrikots</b>				
J-1) Fehlende Ablage der Grafik oder Foto bestehender Spieltrikots per 15.03. eines Jahres im Bildpool	500 €	L	③	
J-2) Fehlende Genehmigung neuer Trikotsätze vor Bestellung	500 €	L	③	

#### Legende Spalte „Check durch“:

L = Liga / R = Referee / G = Gegner

#### Legende Spalte „Strafperiode“:

① = je Spieltag / ② = je Vorfall / ③ = je angef. Kalendermonat / ④ = je Saison (nur GFL)

**Für GFL 2 wird bei Einzel-Strafen ab 501 € die Strafenhöhe halbiert.**

**Verstöße gegen Standards, die vom Referee zu kontrollieren und zu melden sind (siehe „R“ in der Spalte „Check durch“), werden nur dann weiterverfolgt und mit Strafen belegt, wenn diese im Schiedsrichterbericht zu einem Spiel aufgeführt sind.**

--- --



# Mindeststandards für GFL 1 / GFL 2 Erläuterungen

Stand März / Version 2025

Verabschiedet bei der Mitgliederversammlung am 08.03.2025

## Vorbemerkung

Die Mindeststandards sind auf der Grundlage der Mindeststandards-Verordnung des Ligaverbundes GFL e. V. für jeden GFL-Verein zwingend einzuhalten. Sollte sich ein Verein aus wichtigen Gründen nicht dazu in der Lage sehen, einen oder mehrere Standards einzuhalten, so kann er bis zum 31. März eines Kalenderjahres beim Kontrollausschuss eine Ausnahmeregelung schriftlich beantragen (siehe auch § 1 Mindeststandards-Verordnung des Ligaverbundes GFL e. V.). Der Antrag ist zu begründen und muss per E-Mail an [w.ziegler@gfl.info](mailto:w.ziegler@gfl.info) gesendet werden.

## A) Feld

### A-1) Footballtore

Es sind reguläre Footballtore zu verwenden mit einem Standfuß (ggf. auch mobile Varianten). Fußballtore mit Verlängerungen der Torpfosten o. ä. Konstruktionen sind nicht zulässig.

### A-2 / A-3) Gameclock & Scoreboard

Unter der Gameclock wird eine elektronische Spielzeit- und unter Scoreboard die Spielstandanzeige verstanden. Die Gameclock/das Scoreboard kann kabelgebunden oder per Funk bedient werden und muss mindestens folgende Anzeigen aufweisen:

- a) Gameclock: Spielzeit (rückwärts zählend)
- b) Scoreboard: Spielstand (Heim : Gast)
- c) Scoreboard: Anzeige des jeweiligen Spielviertels (empfohlen)
- d) Scoreboard: Anzahl der noch verfügbaren Auszeiten (empfohlen)

Die Gameclock muss so ausgerichtet sein, dass sie vom Spielfeld und den Teamzonen aus gut sichtbar ist. Insbesondere die verbleibende Restspielzeit muss über die gesamte Distanz des Spielfelds und aus den Teamzonen heraus leicht erkennbar dargestellt sein.

Es sind auch 2 separate Module (z. B. Spielzeit und separat Spielstand nebst Spielviertel, Auszeiten) möglich. Ebenso ist die Aufstellung mehrerer, gleichlaufender Gameclocks möglich. Dies ist insbesondere dann notwendig, wenn sich die führende bzw. einzige Spieluhr parallel zu einer Seitenlinie und hinter einer der beiden Teamzonen befindet.

Die Bedienung der Gameclock muss von Personen erfolgen, die über die entsprechende Regelkunde der Zeitnahme verfügen, idealerweise Personen mit einer Schiedsrichterausbildung.

Die Anzeige von Zehntelsekunden ist nicht zulässig. Insbesondere ist der Wechsel der Zeitanzeige von Minuten und Sekunden (mm:ss) auf Sekunden und Zehntelsekunden (ss:zz) für die letzte Spielminute in einem Viertel untersagt.

#### **A-4) Playclocks**

Unter einer Playclock wird eine elektronische Sekundenanzeige verstanden, die die erlaubte maximale Zeit in Sekunden bis zum Beginn (Snap) des nächsten Spielzugs anzeigt. Die Playclock kann kabelgebunden oder per Funk bedient werden und muss folgende Merkmale aufweisen:

- a) Sekundenanzeige (rückwärts zählend von 25 bzw. 40 Sekunden auf 0 Sekunden)
- b) Die Playclocks müssen hinter den beiden Endzonen des Spielfelds platziert sein (ergo 2 Stück erforderlich) und auf einer Mindesthöhe von 1,5 Metern (Oberkante der Playclock) angebracht sein. Die Anzeige der Playclock muss mindestens über die gesamte Spielfeldstanz zu erkennen sein (eine herstellerseitige Gewährleistung der Lesbarkeit der Anzeige von 200 Metern wird empfohlen). Bei Anzeige über LED-Ziffern wird eine Mindesthöhe der Ziffern von 45 cm. empfohlen.
- c) Die untere Kante der Playclocks muss mind. 50 cm. Abstand zum Boden haben.

Die Bedienung der Playclock muss von Personen erfolgen, die über die entsprechende Regelkunde der Zeitnahme verfügen, idealerweise Personen mit einer Schiedsrichterausbildung.

#### **A-5) Feldmarkierung**

Die Ausgestaltung der kompletten Feldmarkierung ist in der Bundesspielordnung des AFVD (BSO) bzw. im Regelwerk des AFVD definiert und ist so umzusetzen.

##### Hinweis:

Oft vernachlässigt werden die 1-Yard-Markierungen an der Sideline und an der

Hashmark-Linie (ohne die u. a. eine ordnungsgemäße Statistik nicht möglich ist), die Zahlen auf dem Feld, die "Coaches-Box" und die 5-Yard-Linien.

#### Limit-Lines:

Die Limit-Lines zeichnen eine (i. d. R.) 4 Meter breite (Sicherheits-) Begrenzungszone außerhalb des Spielfeldes. In der Zone zwischen Limit-Lines und Seitenlinie dürfen sich keine Zuschauer, Fotografen oder andere Personen aufhalten, um insbesondere den Schiedsrichtern und der Chaincrew ausreichend Platz zu bieten und um zu verhindern, dass diese bei der Erfüllung ihrer Aufgaben behindert werden.

Die Limit-Lines sind als „gestrichelte“ Linie zu markieren (siehe o. g. Vorgaben in der Bundesspielordnung und im Regelwerk des AFVD).

Sollte durch bauliche Einschränkungen (z. B. Laufbahn) keine Farbmarkierung möglich sein, sind ersatzweise Markierungshütchen aufzustellen.

Sollte durch bauliche Einschränkungen (z. B. Begrenzung der Feldlänge oder -breite durch einen Zaun oder fest installierte Banden) die vorgegebene Breite der Zone von 4 Metern nicht eingehalten werden können, so bestimmt und markiert die bauliche Einschränkung die Breite der Zone. Es ist durch geeignete Maßnahmen (z. B. Aufsichtspersonen) dafür Sorge zu tragen, dass sich keine Zuschauer, Fotografen oder andere unbefugte Personen innerhalb der Limit-Lines-Zone befinden.

Zur Erstellung von Nahaufnahmen nach einem erzielten Touchdown kann nach vorheriger Absprache mit den Schiedsrichtern vor dem Spiel ein Videograf das Spielfeld betreten. Dieser muss sich allerdings vor dem Touchdown und unmittelbar nach der Aufzeichnung der Nahaufnahme außerhalb der Limit-Line-Zone aufhalten.

### **A-6) Schiedsrichtermikrofon**

Der Hauptschiedsrichter muss mit einem Funkmikrofon ausgestattet werden und das Signal muss an die Lautsprecheranlage des Stadions übertragen werden.

### **A-7) Stadionsprecher**

Spiele müssen für das Publikum von einem regelkundigen Stadionsprecher erläutert bzw. kommentiert werden.

### **A-8) Ketten-Crew**

Es sind die offiziellen Ketten-Crew-Westen zu verwenden, die über den Ligaverbund GFL e. V. zu beziehen sind.

Das Personal für die Kettencrew muss neben den Ketten-Crew-Westen vereinsneutrale und einheitliche Kleidung bezüglich Farbe, Hosenbeinlänge und Ärmellänge tragen. Als Farbe für die einheitliche Kleidung wird dunkelblau empfohlen.

## **A-9) Gast-Teamzone**

Die Ausstattung der Gast-Teamzone muss durch das Heimteam mit mind. 2 Tischen (insges. mind. 4 lfm) und 4 Bänken (insges. mind. 8 lfm) erfolgen.

## **A-10) Sonnenschutz**

Das Aufstellen von Pavillons, Sonnenschirmen, Sonnensegel o. ä. im Infield und insbesondere in den Teamzonen ist grundsätzlich nicht gestattet.

Ausnahme: Die Außentemperatur beträgt im Schatten 2 Stunden vor Kick Off mehr als 30 Grad C. In diesem Fall können maximal 2 Module (jew. max. 3 x 3 M.) je Team Zone verwendet werden. Die Aufstellung dieser Module darf ausschließlich an den seitlichen Begrenzungen der Teamzone erfolgen (je max. ein Modul an der rechten und der linken Begrenzung der Teamzone).

Das Heimteam hat immer Hausrecht und kann die Aufstellung der Module generell, also auch bei hohen Außentemperaturen untersagen; dies gilt für Heim- und Gastteam dann gleichermaßen. Ebenso können dies die Schiedsrichter untersagen, wenn die Auslaufzonen des Feldes nicht eingehalten werden.

Die Bespannung der Module/Pavillons muss unifarben und je Teamzone farblich identisch sein.

Sponsorenaufdrucke sind möglich.

## **A-11) Hussen**

Tische in der Teamzone müssen mit passenden Hussen überzogen werden.

Grundsätzlich hat das Heimteam die Hussen zu stellen. Diese sind für die Gästeteamzone vereinsneutral zu halten (ohne Teamlogos oder Texte des Heimteams). Sponsorenaufdrucke sind möglich. Wünscht das Gastteam eigene Hussen zu verwenden, so ist dies vorab mit dem Heimteam abzustimmen, insbesondere bezgl. Sponsorennennung.

Hinweis: Diese Regelung ist für die Saison 2025 gültig. Ab der Saison 2026 ist geplant, ligaweit einheitliche Hussen in den Gästeteamzonen zu verwenden, die für Tische im Standard-Biertischmaß (50 X 220 cm) durch den Ligaverbund produziert werden.

## **B) Team**

### **B-1) Einheitliche Spielkleidung**

- a) Helm, Trikot, Spielerhose, Facemasks und Socken müssen innerhalb eines Teams jeweils farblich einheitlich (identisch) sein. Siehe hierzu auch die jeweils aktuell gültige BSO bzw. das NCAA-Regelwerk.

- b) Wird von Spielern sichtbare Unterwäsche (sog. Compression-Wear o. ä.) getragen, darf neben der Farbe Weiß nur noch die Farbe Schwarz sowie eine weitere Farbe je Team verwendet werden. Dies gilt für alle außerhalb dem Trikot und der Spielhose sichtbaren Körperbedeckungen (z. B. Arm-Sleeves, Legins, Sweat-Shirt-Ärmel), ausgenommen Socken (siehe a) und d)), Schuhe und Handschuhe. Unterschiedliche Farben an Armen und/oder Beinen eines Spielers sind nicht zulässig (alle Extremitäten müssen bei Bedeckung dieselbe Farbe haben).

Den Vereinen wird empfohlen (keine Pflicht), zu jedem Spiel einen teameinheitlichen Farbcode für die Kleidungsstücke außerhalb dem Trikot und der Spielhose festzulegen.

- c) „Bauchfrei“ und/oder hochgezogene Trikots sind nicht erlaubt. Die Länge des Spielertrikots muss dauerhaft bis mind. zum Hosenbund reichen.
- d) Außerhalb der Schuhe sichtbare Socken müssen in einer teameinheitlichen Farbe getragen werden (siehe a)). Sichtbare Tapeverbände müssen weiß oder schwarz sein oder die unter b) genannte Teamfarbe haben.
- e) Kürzungen der Spielerhosen (abschneiden, umnähen usw.) sind nicht erlaubt.
- f) Shirts, die unter dem Spielertrikot getragen werden, dürfen am unteren Rand grundsätzlich nicht länger als das Spielertrikot sein. Nicht geahndet werden Shirts, die mit dem Trikot oder der Spielerhose farbidentisch sind und nicht mehr als 5 cm unter dem Trikot heraus schauen.

Hinweis zur Ahndung von f): Eine Ahndung erfolgt, wenn gegen die vorgenannte Farbidentität und/oder in einem Spiel über lange Zeit gegen die vorgenannte Längenvorgabe verstoßen wird. Wenn ein Shirt während des Spiels durch die Bewegung des Spielers über die Längenvorgabe hinaus aus der Hose rutscht und dies zeitnah korrigiert wird, erfolgt keine Ahndung.

- g) Unter dem Spieltrikot dürfen keine Kapuzenpullis / Hoodies getragen werden.

## **B-2) A-Kennzeichnung**

Bei A-Kennzeichnungspflicht gem. BSO ist diese Kennzeichnung mittels Textilbuchstaben anzubringen (anzunähen) oder direkt auf das Trikot bzw. die Hose zu drucken. Provisorische Kennzeichnungen (z. B. Mittels Klebeband) sind nicht zulässig. (siehe auch BSO § 70)

## **B-3) Trikotsätze**

Jedes Team hat mindestens einen Heim- und einen Auswärtstrikotsatz in unterschiedlichen Farben vorzuhalten. Die Ligavorgaben bezüglich GFL- bzw. Sponsoren-Logos sind auf allen Trikotsätzen einzuhalten.

## **B-4) Kleidung Trainer**

Trainer, die sich in der Teamzone aufhalten, müssen farblich einheitliche Oberkörper-Bekleidung tragen. Ausnahme: bis zu zwei (1 Offense, 1 Defense) sog. „Play-Caller“ dürfen abweichende Farben tragen.

## **B-5) Kleidung Teamzonenpersonal**

Das Teamzonenpersonal muss farblich einheitliche Oberkörper-Bekleidung tragen. Unterschiedliche Farben für unterschiedliche Funktionsbereiche sind möglich (z. B. medizinisches Personal trägt eine andere Farbe, als die Teambetreuung).

Alle Personen in der Teamzone müssen vollständig bekleidet sein. Freie Oberkörper sind ausdrücklich nicht erlaubt, auch nicht bei Personen, die keine offizielle Funktion in der Teamzone haben.

## **C) Spieltags-Orga**

### **C-1) Statistik**

Für die Erstellung der Statistik zu einem Pflichtspiel ist der jeweilige Heimverein verantwortlich. Er muss zur Erfassung der Statistik das von der Liga vorgegebene Statistikprogramm verwenden und die u. a. auch in Schulungen vermittelten Vorgaben zur Datenerfassung und -weiterleitung einhalten.

#### **C-1-1 / C-1-2) Erstellung und Lieferung der Statistik**

Unabhängig vom konkreten Spieltermin müssen die Spielstatistiken bis spätestens 10:00 Uhr am Montag nach dem Spieltag über das vorgegebene Statistikprogramm bei der Liga eingereicht werden.

Erfolgt dies nicht oder erst nach 10:00 Uhr am Freitag nach dem Spieltag, so gilt die betreffende Statistik als nicht erstellt und wird durch das Statistikteam der Liga erstellt.

Die verspätete Lieferung von Statistiken (nach 10:00 Uhr am Montag nach dem Spieltag) werden abhängig von der Dauer der Verspätung bestraft (siehe Strafenkatalog).

#### **C-1-3) Unvollständige Statistiken**

Als unvollständig gelten Statistiken, in denen wesentliche Daten fehlen. Hierunter fallen z. B. fehlende Spielsequenzen, fehlende Spielzüge, fehlende/falsche Spielergebnisse, Abbruch bzw. Nichtbeendigung der Statistik.

#### **C-1-4) Vervollständigung von Statistiken**

Sobald der verantwortliche Verein Kenntnis von der Unvollständigkeit einer Statistik hat, muss er diese innerhalb von 48 Stunden vervollständigen und erneut liefern. Wird die Statistik bis Freitag 10:00 Uhr nach dem Spieltag nicht vervollständigt, dann gilt die Statistik als nicht erstellt und es greift C-1-1.

#### **C-1-5) Fehlerhafte Statistiken**

Als fehlerhaft gelten Statistiken, in denen Daten falsch erfasst worden sind und damit zu Ungenauigkeiten in der Statistik führen. Hierunter fallen z. B. das Vertauschen der beiden Gegner, inkorrekte Spieler-Nummern und -Namen, inkorrekte Ballpositionen.

Die Korrekturen solcher Fehler erfolgen in Abstimmung mit dem Statistikteam der Liga.

#### **C-2) Schiedsrichterbetreuung**

Das Heimteam hat einen Ansprechpartner für die Schiedsrichter zu benennen, der die Schiedsrichter empfängt, die Kabine zuweist, für die Getränkeversorgung verantwortlich ist, auf Besonderheiten bezüglich der Organisation und des Ablaufs (z. B. Cointoss, Einlauf der Teams o. ä.) hinweist und während des Spiels für die Schiedsrichter der Ansprechpartner ist, um Sachverhalte abseits des Spielfelds zu klären.

#### **C-3-1) Balljungen (m/w/d) - Kleidung**

Es sind die offiziellen Balljungen-Westen zu verwenden, die über den Ligaverbund GFL e. V. zu beziehen sind.

#### **C-3-2 / C-3-3) Balljungen (m/w/d) – Anzahl**

Je Spielfeldseite sind 2 Balljungen (insges. 4) vom Heimteam zu stellen.

#### **C-4) Medien-Vertreter**

Personen, die dem Bereich Medien im Innenraum zuzuordnen sind, müssen die offiziellen Media-Westen verwenden, die über den Ligaverbund GFL e. V. zu beziehen sind. Dies gilt für Fotografen, Presse-Vertreter, Video-Filmer u. ä.

Hinweis: Privatpersonen im Stadioninnenraum, die mittels Smartphone oder Kamera Fotos/Videos (ggf. auch für private Zwecke) erstellen, sind ebenfalls dem Bereich „Media“ zuzuordnen und zum Tragen der Weste verpflichtet oder zum Verlassen des Innenraums aufzufordern.

## **C-5) Live-Ergebnismeldung**

Das Heimteam muss aktuelle Ergebniszwischenstände, mindestens jedoch die Ergebnisse der Quarterstände, ggf. Overtime-Zwischenstände und das Endergebnis live melden. Die technischen Vorgaben dazu bzw. das für die Meldung zu verwendende Tool wird den Vereinen rechtzeitig vor Saisonstart bekannt gegeben.

## **C-6) Spieltags-Roster**

Das Gastteam muss dem Heimteam mind. 4 Stunden vor Kick Off das Spieltagsroster inkl. eindeutiger Starter-Kennzeichnung oder separater Starter-Liste in schriftlicher Form (nicht handschriftlich) und möglichst in elektronischer Form (E-Mail bzw. E-Mail-Anhang) übergeben.

Das Heimteam muss dem Gastteam ebenfalls mind. 4 Stunden vor Kick Off das Spieltagsroster in schriftlicher Form (nicht handschriftlich) und möglichst in elektronischer Form (E-Mail bzw. E-Mail-Anhang) übergeben.

Für den Austausch der Spieltagsroster gilt:

- Die Übergabe erfolgt an den benannten Teammanager (ersatzweise Headcoach).
- Die 4-Stundenfrist kann unterschritten werden, sofern das Gastteam am Spielort später anreist. Dann gilt die unmittelbare Übergabe nach der Ankunft des Gastteams am Spielort.
- Nachträgliche Ergänzungen von Spielern in den Spieltagsroster sind nicht zulässig.

## **C-7) Spielberichtsbögen**

Der Heimverein/das Heimteam hat analog zu den zeitlichen Vorgaben des AFVD zur Versendung der Spielberichtsbögen an den Spielobmann die Spielberichtsbögen vom Heim- und vom Gastteam per E-Mail an den Ligaverbund zu senden. Es ist dafür die E-Mail-Adresse [sbb@gfl.info](mailto:sbb@gfl.info) zu verwenden.

## **C-8) HUDL-Pool**

In der ERIMA GFL (nicht GFL 2) ist der jeweilige Heimverein verpflichtet, von jedem Pflichtspiel mindestens zwei Videoaufzeichnung mit unterschiedlichen Perspektiven für den HUDL-Pool zu erstellen und diese Aufzeichnungen per Upload in den HUDL-Pool einzustellen. Pflichtperspektiven sind die Seitenlinienperspektive (auch „Side Shot“ genannt) und die Endzonenperspektive (auch „Back Shot“ genannt).

### **C-8-1) Upload-Frist**

Der Upload in den HUDL-Pool muss bis spätestens 12 Stunden nach Spielende erfolgen.

## **C-8-2 – C-8-8) Ausführung und Qualität der Spielaufzeichnungen**

Die in den HUDL-Pool eingestellten Spielaufzeichnungen müssen folgende Ausführungs- und Qualitätsmerkmale aufweisen:

- Produktion von mindestens zwei Videos, die die zwei verschiedenen Perspektiven Side Shot und Back Shot liefern.
- In der Side-Shot-Perspektive müssen alle 22 Spieler auf dem Feld im Bild sichtbar sein. Dieser Bildumfang wird „All 22“ genannt.
- In der Back-Shot-Perspektive muss das Bild alle Spieler zwischen der linken und der rechten Tight-End-Position sowie die Tight-End-Spieler selbst zeigen. Dieser Bildumfang wird „TE to TE“ genannt.
- Die Spielaufzeichnungen müssen alle Spielzüge/Plays eines Spiels beinhalten.
- Die Spielaufzeichnungen müssen mindestens HD-Qualität haben.
- Die Spielaufzeichnungen müssen vollständig mit Tags für ODK (Offense / Defense / Kicking) und DNST (Down and Distance) versehen sein.

## **D) Livestream**

Die Vorgaben zum Livestream aus dem Lizenzstatut, dem Lizenzvertrag, dem Livestream-Handbuch der GFL sowie dem Standards-/Strafenkatalog der GFL sind einzuhalten.

## **E) Pressevertreter / Pressearbeit**

Dem GFL-Ligavorstand ist per Eintrag in das von der Liga zur Verfügung gestellte Google-Doc spätestens bis zum 1. April eines Kalenderjahres der Pressevertreter/-in des Vereins zu benennen (Name, Vorname, Tel. Nummer mobil, E-Mail-Adresse). Veränderungen sind binnen einer Woche zu melden.

Wenn der/die Pressevertreter/in von der Liga Berichte oder Text-/Bild-Informationen zur Veröffentlichung erhält, dann trägt er/sie die Verantwortung diese gem. der jeweiligen Liga-Vorgabe zu veröffentlichen.

Weiter ist der/die Pressevertreter/in dafür verantwortlich, dass im Zusammenhang mit Pflichtheimspielen folgende Berichterstattung auf der Internetseite [www.gfl.info](http://www.gfl.info) über den dort eingerichteten Zugang des Vereins erfolgt:

- a) Vorbericht zum anstehenden Heimspiel, auf [www.gfl.info](http://www.gfl.info) veröffentlicht bis spätestens Donnerstag 12:00 Uhr vor dem Heimspieltermin.
- b) Spielbericht zum gespielten Heimspiel, auf [www.gfl.info](http://www.gfl.info) veröffentlicht bis spätestens 36 Stunden nach Spielende des Heimspiels.

Die Vereine/Teams sind verpflichtet von jedem Pflichtspiel (Heim- und Auswärtsspiele) einen Spielvor- und Spielnachbericht auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen. Es gelten dieselben Fristvorgaben wie vorgenannt.

## **F) Bildpool**

Die Vorgaben gem. Anwenderhandbuch für den GFL-Bildpool in der jew. gültigen Fassung sind einzuhalten.

## **G) Social Media**

### **G-1 – G-3) Ansprechpartner, Kanäle und Postings**

Dem GFL-Ligavorstand ist per Eintrag in das von der Liga zur Verfügung gestellte Google-Doc spätestens bis zum 1. April eines Kalenderjahres der/die Social-Media-Beauftragte des Vereins zu benennen (Name, Vorname, Tel. Nummer mobil, E-Mail-Adresse). Veränderungen sind binnen einer Woche zu melden.

Wenn der/die Social-Media-Beauftragte von der Liga Berichte oder Text-/Bild-Informationen zur Veröffentlichung erhält, dann trägt er/sie die Verantwortung diese gem. der jeweiligen Liga-Vorgabe zu veröffentlichen.

Generell trägt der/die Social-Media-Beauftragte die Verantwortung dafür, dass Posts mit direktem Bezug zu Spielen und zur Liga auch entsprechende Verlinkungen und Hashtags beinhalten.

Die Vereine haben folgende Pflichten:

- a) Einrichtung und Betrieb von vereinseigenen Social-Media-Auftritten mindestens auf Facebook und auf Instagramm.
- b) Außerhalb der Spielsaison: Mindestens 1 Post pro Woche in diesen Social-Media-Auftritten.
- c) Während der Spielsaison: Mindestens 2 Posts pro Woche in diesen Social-Media-Auftritten.

### **G-4) GFL-Logos in Postings**

Es ist zur gemeinschaftlichen und einheitlichen Darstellung der Liga und ihrer Teams von höchster Wichtigkeit, dass in alle Social-Media- bzw. Online-Veröffentlichungen das jeweilige Liga-Logo (ERIMA-GFL bzw. GFL 2) integriert wird. Dies betrifft Postings für GFL-Themen und/oder das dort vertretene Herrenteam, insbesondere bezüglich des Kaders (Neuzugänge, Verlängerungen Spieler, Trainer), Spielankündigungen, Ergebnisse. In Postings weiterer Teams des Vereins darf kein Liga-Logo verwendet werden.

## **G-5) Pflichtpostings der Liga**

Der Ligavorstand bzw. von ihm beauftragte Personen können den Vereinen/Teams Beiträge (Grafiken, Postings o. ä.) auf deren Social Media Plattformen als Pflichtpostings zur Verfügung stellen. Die Vereine/Teams haben die vorgegebene Form und Frist zur Veröffentlichung einzuhalten.

## **H) Team- / Vereinshompae**

### **H-1) Roster auf Vereins-Homepage**

Die Vereine sind verpflichtet bis spätestens eine Woche vor dem ersten Ligaspiel ihre Spieler und Trainer in jeweils einheitlicher Kleidung auf der Vereinshomepage mit einem Portraitfoto (siehe auch Handbuch Bildpool) zu veröffentlichen. Spieler, die nach diesem Termin zum Kader hinzukommen, müssen binnen einer Woche nach erfolgter Passgenehmigung hinzugefügt werden.

Das Roster muss als Datei im Excel- oder CSV-Format downloadbar sein.

Sonnenbrillen und/oder andere gesichtsverdeckende Accessoires sind auf den Bildern nicht gestattet.

Tipp: Da die Fotos analog auch im Bildpool eingestellt werden müssen, empfiehlt es sich, die Fotos grundsätzlich vor neutralem Hintergrund („freigestellt“) zu erstellen und anschl. für die eigene Homepage z. B. die „Sponsorenwand“ einzupflegen.

### **H-2) Ligalogo auf der Vereins-Homepage**

Das jeweilige Liga-Logo muss auf der Startseite der Vereins-Homepage im Kopfbereich erkennbar sein, den CI-Vorgaben der Liga entsprechen und mit der Liga-Homepage ([www.gfl.info](http://www.gfl.info)) verlinkt sein.

## **I) Ligavorgaben & Liga-CI**

Die Vereine müssen ihre Zugehörigkeit zur GFL sichtbar machen (Liga-Cooperate-Identity). Neben dem Liga-Logo auf der Homepage mit Verlinkung zur Lighomepage (siehe H-2) gehören hierzu mindestens das Liga-Logo auf den Trikots (siehe B-5 oben) und auf offiziellen Printmedien (z. B. Stadionheft/-magazin). Veränderungen des Liga-Logos sind nicht erlaubt!

### **I-1) Einsatz von Liga-Werbemitteln**

Ggf. werden seitens der Liga Werbemittel (z. B. „Beach-Flags“, Banner) -auch mit Liga-Sponsoren- den Vereinen zur Verfügung gestellt. Deren Platzierung entsprechend etwaiger Vorgaben durch die Liga obliegt dem Verein.

## **I-2) Liga-Logo auf den Spieltrikots**

Auf den Spieltrikots der ERIMA GFL (GFL 1) muss das Erima-GFL-Kombilogo auf der Vorderseite der Trikots im Brust-/Schulterbereich oberhalb der Trikot-Nr. gut sichtbar in einer Größe von 4 cm Höhe und 8 cm Breite platziert und fest aufgebracht sein. Zulässig ist hier ausschließlich die Variante mit dem ERIMA-Logo mit grünem Hintergrund.

Auf den Spieltrikots der GFL 2 muss das GFL-2-Logo auf der Vorderseite der Trikots im Brust-/Schulterbereich oberhalb der Trikot-Nr. gut sichtbar in einer Größe von 4 cm Höhe und 4 cm Breite platziert und fest aufgebracht sein.

Die vorgenannten Vorgaben sind ohne Abweichung bzw. Abwandlung einzuhalten. Abweichungen bezüglich der Logogrößen und -platzierungen sind nicht erlaubt.

## **I-3) Pflichtveranstaltungen**

Der Ligavorstand kann Veranstaltungen mit höchster Wichtigkeit zu Pflichtveranstaltungen erklären. Jeder GFL-Verein ist verpflichtet zu derartigen Veranstaltungen mindestens einen Teilnehmer zu entsenden.

## **I-4) Teamlogo**

Die GFL-Vereine müssen der Liga ihr jeweils aktuelles Teamlogo incl. CI-Vorgaben für Veröffentlichungen seitens der Liga kostenfrei im Bildpool zur Verfügung stellen. Für die jeweilige Saison muss dies bis zum 1.3. des Jahres erfolgen. Spätere Änderungen sind für die laufende Saison nicht mehr möglich.

## **I-5) Verwendung von Logos anderer GFL-Teams und der Liga**

Die GFL-Vereine dürfen für jegliche grafischen Darstellungen ausschließlich die im Bildpool hinterlegten Logos der GFL-Teams oder der Liga verwenden. Veränderungen sind nicht erlaubt.

## **J) Freigabe Spieltrikots**

Jeder GFL-Verein muss dem Kontrollausschuss spätestens bis zum 15.3. eines Spieljahres Fotos von mindestens zwei unterschiedlichen (Heim und Auswärts) bestehenden Spieltrikots per E-Mail zur Verfügung stellen (jeweils Front- und Rückseite).

Plant ein GFL-Verein die Anschaffung neuer Trikots, so sind dem Kontrollausschuss **vor der Bestellung** die Entwürfe/Grafiken des geplanten Spieltrikotdesigns zur Verfügung zu stellen.

Die Bereitstellung der Grafiken oder Fotos erfolgt im Bildpool der Liga im Fotobereich der Teams (Unterordner „Jerseys“). Bei der Einstellung von Grafiken neuer Trikots ist der Ligavorstand per E-Mail über die Ablage der Grafiken unverzüglich zu informieren.

Der Kontrollausschuss hat ein Vetorecht bei falscher oder fehlender Liga-Logo-Darstellung oder -Platzierung. Der Kontrollausschuss muss binnen fünf Arbeitstagen ab Übersendung bzw. Kenntnis über die Grafikeinstellung die Genehmigung aussprechen oder das Veto mit Begründung und Unterbreitung von Lösungsvorschlägen per E-Mail geltend machen.

Stand 08.03.2025