



Flag Football Regelwerk



2009

INHALTSVERZEICHNIS

1.	BALLBESITZ.....	3
2.	ANZAHL DER SPIELER.....	3
3.	SPIELZEIT/VERLÄNGERUNG.....	4
4.	PUNKTE.....	4
5.	LAUFEN.....	4
6.	FANGEN.....	5
7.	WERFEN.....	6
8.	BEENDIGUNG EINES SPIELZUGES.....	6
9.	BEDRÄNGEN DES QUARTERBACKS.....	7
10.	FAIRNESS.....	7
11.	STRAFEN.....	7
12.	DEFENSIVE STRAFEN.....	8
13.	OFFENSIVE STRAFEN.....	8
14.	TURNIER TIE BREAKER SYSTEM.....	9
15.	KLEIDUNG.....	9
16.	FELDABMESSUNG UND MARKIERUNG.....	10
17.	FELDAUSRÜSTUNG.....	11
18.	DER BALL.....	12
19.	SCHIEDSRICHTERSIGNALE.....	13
20.	FLAG SCHIEDSRICHTERSIGNALE.....	15

Das Regelwerk des SAFV ist basiert auf den "NFL/EFAF Flag Football International Competition Rules".

NFL Flag Football ist kontaktlos. Das Blocken und zu Boden bringen anderer Spieler ist nicht erlaubt. Grundsätzlich muss die Offense der Defense ausweichen.

1. Ballbesitz

- Ein Münzwurf bestimmt den ersten Ballbesitz. Der Sieger des Münzwurfes bekommt als erstes das Angriffsrecht. Der Verlierer des Münzwurfes, darf sich die End Zone aussuchen die er verteidigen möchte.
- Die Mannschaft, die den Münzwurf verliert, kommt am Anfang der zweiten Halbzeit an der 5-Meterlinie in Ballbesitz.
- Es gibt keine Kickoffs.
- Die Offense startet mit dem Ball an der 5-Meterlinie und hat vier Versuche um die Mittellinie zu überqueren. Nachdem die Offense die Mittellinie überquert hat, erhält sie vier weitere Versuche, um einen Touchdown zu erzielen. Schafft die Offense es nicht zu punkten, wechselt das Angriffsrecht und die neue Offense übernimmt den Ball an der eigenen 5-Meterlinie. Ein automatisches First Down durch eine Strafe hebt alle anderen Anforderungen - vier Spielzüge für ein First Down oder einen Touchdown - auf.
- Schafft die Offense es nicht die Mittellinie zu überqueren, wechselt das Angriffsrecht und die gegnerische Mannschaft übernimmt den Ball an der eigenen 5-Meterlinie und wird so zur neuen Offense.
- Alle Angriffsrechtswechsel fangen an der eigenen 5-Meterlinie an, abgefangene Bälle ausgenommen.
- Die Mannschaften wechseln die Spielrichtung nach den ersten 20 Minuten.

2. Anzahl der Spieler

- Bei offiziellen NFL Wettbewerben besteht jede Mannschaft aus 6 Spielern (5 auf dem Feld, 1 Auswechselspieler) und können aus 7 Spielern (5 auf dem Feld und 2 Auswechselspieler) bestehen, falls ein weiblicher Spieler Teil der Mannschaft ist.
- Bei offiziellen EFAF Wettbewerben besteht jede Mannschaft aus 10 Spielern (5 auf dem Feld und 5 Auswechselspieler).
- SAFV FFR (Artikel 15)
- Mannschaften können mit Minimum 4 Spielern auf dem Feld weiterhin spielen (Aufgrund von Verletzungen).
- Wenn eine Mannschaft weniger als 4 Spieler hat, wird das Spiel abgebrochen und der Mannschaft als Niederlage angerechnet.

3. Spielzeit/Verlängerung

- Die Spielzeit beträgt 40 Minuten (zwei Halbzeiten mit je 20 Minuten).
- Die Zeit läuft, mit Ausnahme der letzten 2 Minuten in jeder Halbzeit, welche nach offiziellem Zeitmesser gemessen wird. Innerhalb der letzten 2 Minuten stoppt die Uhr, falls der Ballträger ins Aus läuft, ein Pass nicht gefangen wurde oder eine Strafe abgetragen werden muss – die Zeit wird NICHT nach jedem Spielzug angehalten. Die Spieler lernen mit der Spieluhr umzugehen, wie es im professionellen Football geschieht.
- Flag Football ist der Lehrmechanismus um die Abläufe des regulären Footballs zu lernen.
- Die Schiedsrichter können die Spieluhr nach eigenem Ermessen anhalten. Ist das Ergebnis nach der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. Zwischen dem Ende des Spiels und der Verlängerung gibt es eine Pause von 2 Minuten. Ein Münzwurf entscheidet über das erste Angriffsrecht in der Verlängerung.
Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, startet den Angriff von der 12-Meterlinie des Gegners. Das Spiel läuft regulär mit 4 Versuchen um zu Punkten. Jede Mannschaft kommt in der Verlängerung einmal in Ballbesitz ab der 12-Meterlinie.
Es gibt keine Auszeiten während der Verlängerung.
- Nachdem der Schiedsrichter den Ball plaziert hat, stehen der Offense jeweils 30 Sekunden bis zum Start des Spielzuges (Snap des Balles) zur Verfügung.
- Jedes Team hat zwei Auszeiten mit je 60 Sekunden pro Halbzeit. Diese können nicht auf die zweite Halbzeit oder in die Verlängerung übernommen werden.
- Auszeiten können nur durch den Head Coach oder Spieler auf dem Feld genommen werden.
- Die Spieluhr bleibt während der Auszeit angehalten.
- Die Spieluhr wird angehalten, um die Teams zu informieren, dass noch zwei Minuten in jeder Halbzeit zu spielen sind. (Dies ist keine Auszeit, nachdem beide Teams informiert wurden, läuft die Uhr direkt weiter)
- Es werden für die Halbzeit 2 Minuten zur Verfügung gestellt
- Nachdem die Uhr gestoppt wurde, startet sie mit dem Snap.

4. Punkte

- **Touchdown: 6 Punkte**
- **Extra-Punkt: 1 Punkt** bei erfolgreichem Spielzug, der ursprünglich von der 5-Meterlinie gestartet wurde
- **Extra-Punkt: 2 Punkte** bei erfolgreichem Spielzug, der ursprünglich von der 12-Meterlinie gestartet wurde
- **Safety: 2 Punkte** (wenn der Ball in der eigenen Endzone tot wird oder durch die eigene Endzone ins Aus geht)
- **Spezialfall:** fängt die Verteidigung den Ball bei einem Extra-Punkt (1 oder 2 Punkte) ab und trägt ihn zurück in die gegnerische Endzone, erhält die Mannschaft **2 Punkte** und danach das Angriffsrecht auf der eigenen 5-Meterlinie.

5. Laufen

- Um den Spielzug zu starten, muss der Center den Ball durch seine Beine

- übergeben (Snap).
- Der Center ist der Spieler der den Ball durch einen Snap an den Quarterback weitergibt. Der Center kann den Ball nicht wieder direkt vom Quarterback zurückbekommen (kein Center Sneak Spielzug).
 - Der Quarterback ist der Spieler der als erstes den Ball durch einen direkten Snap vom Center erhält und den Ball anschliessend kontrolliert.
 - Der Quarterback darf nicht mit dem Ball über die Angriffslinie laufen, ausser er hat den Ball abgegeben oder nach hinten geworfen und ihn dann zurückerhalten.
 - Die angreifende Mannschaft kann mehrere Ballübergaben hinter der Angriffslinie durchführen. Es sind nur seitwärtige oder rückwärtige Ballübergaben während eines Spielzuges erlaubt.
 - Tosses sind erlaubt und sind Laufspielzüge.
 - Hat der Ballträger einmal die Angriffslinie überschritten, kann der Ball in keinsten Weise übergeben oder nach hinten geworfen werden.
 - „Laufspiel Verboten Zonen“ befinden sich 5 Meter vor jeder Endzone. Liegt der Ball auf oder innerhalb von 5 Metern vor der gegnerischen Endzone, darf die Offense keinen Laufspielzug durchführen.
 - Ein Angreifer, der den Ball durch eine direkte Ballübergabe oder einen Rückwärts-pass erhalten hat, darf einen Vorwärtspass werfen, solange er die Angriffslinie nicht überschreitet.
 - Nach einer direkten oder angetäuschten Ballübergabe, einem Toss oder bei Play Action, können alle Verteidiger den Rückraum der Offense attackieren.
 - Ballträger dürfen einem Verteidiger durch eine Drehung, aber nicht durch einen Sprung ausweichen oder zusätzliche Meter erobern (kein Abtauchen).
 - Der Ball wird dort plaziert, wo die Füsse des Ballträgers in dem Moment sind, in dem das Band gezogen wurde und nicht dort, wo der Ball sich befindet.

6. Fangen

- Alle Spieler dürfen Pässe fangen (inklusive Quarterback, nachdem er den Ball hinter der Angriffslinie übergeben oder nach hinten geworfen hat (Toss)).
- Wie in der NFL darf jeweils nur ein Spieler vor dem Beginn des Spielzugs in Bewegung (Motion) sein. Der Spieler darf sich zum Zeitpunkt des Snaps nicht nach vorne bewegen.
- Ein Spieler muss beim Fangen des Balles zumindest einen Fuss zuerst im Feld plazieren, damit der Pass als gültig gewertet werden kann.

7. Werfen

- Nur Spieler die sich vor dem Snap 7 Meter von der Angriffslinie entfernt aufstellen, dürfen bei einem Pass über die Angriffslinie auf den QB zulaufen (BLITZ).
- Der Quarterback hat 7 Sekunden Zeit um einen Pass zu werfen. Wird der Ball nicht innerhalb von 7 Sekunden geworfen, ist der Spielzug beendet, die Offense verliert einen seiner Versuche und der Ball wird an der vorherigen Angriffslinie platziert.
- Nur ein Vorwärts Pass ist pro Spielzug erlaubt, der von hinter der Angriffslinie geworfen sein muss.
- Das Angriffsrecht wechselt nach einer Interception.
- Eine Interception kann durch die Verteidigung zurückgetragen werden.
- Wird der Ball in der Endzone abgefangen und nicht herausgetragen, ist der Spielzug zu Ende und die Mannschaft, die den Ball abgefangen hat, bekommt den Ball an der eigenen 5-Meterlinie zugesprochen. Wird der Ball in der Endzone abgefangen und der Ballträger verlässt die Endzone, bekommt die Mannschaft, die die Interception gemacht hat, an der Stelle den Ball, an der der Ballträger gestoppt wird. Sollte der Ballträger jedoch wieder in die eigene Endzone zurückkehren und dort eine Flagge abgezogen bekommen, oder dort der Spielzug gestoppt werden, erhält die andere Mannschaft ein Safety zugesprochen.
- Sack oder kein Sack des Quarterback. Wird dem Quarterback die Flagge entrissen und sein Wurfarm mit dem Ball ist in diesem Moment in einer Wurfbewegung und der Ball wird am Schluss dieser Bewegung geworfen, so ist das kein Sack und wird als Pass gewertet.

8. Beendigung eines Spielzuges

- Nur nach Beendigung eines Spielzuges dürfen Spieler ausgewechselt werden.
- Ein Spielzug wird als beendet gesehen, wenn:
 - ein Schiedsrichter pfeift oder ein Signal macht, welches den Spielzug beendet (z.B. Touchdown, Uhr anhalten).
 - der Ballträger eine Flagge abgezogen bekommt oder er illegal wird.
 - Punkte erzielt wurden.
 - der Ballträger die Seitenlinie überschreitet.
 - der Ballträger mit einem anderen Körperteil ausser Hand oder Fuss, den Boden berührt.
- Fällt dem Ballträger eine Flagge ab, wird der Spielzug abgepfiffen und der nächste Spielzug startet an dem Punkt, an dem die Flagge abgefallen ist.
- Spieler, denen eine Flagge abgefallen ist, sind nicht mehr berechtigt einen Pass zu fangen.

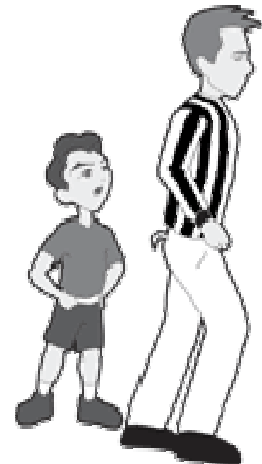
Anmerkung: Es gibt keine Fumbles. Der Ball wird dort positioniert, wo er die Hand des Ballträgers verlassen hat. Wird der Ball während des Snaps fallengelassen, wird er auf der Angriffslinie platziert.

9. Bedrängen des Quarterbacks

Alle Verteidiger, die den Quarterback beim Wurf hindern und sein Band ziehen wollen (Rush), müssen sich zum Start des Spielzuges mindestens 7 Meter von der Angriffslinie entfernt positionieren. Beliebige viele Verteidiger dürfen den Quarterback bedrängen. Spieler, die den Quarterback nicht bedrängen, dürfen direkt an der Angriffslinie positioniert stehen. Bei einem Spielzug mit direkter Ballübergabe oder Toss oder einer Play Action Täuschung oder einer angetäuschten Ballübergabe, ist die 7-Meter-Regel ohne Bedeutung und alle Verteidiger können die Angriffslinie überschreiten. Ein Schiedsrichter steht zu Beginn des Spielzuges 7 Meter von der Angriffslinie entfernt, um so den Verteidigern die Distanz vorzugeben.

10. Fairness

- Sollte ein Schiedsrichter den Versuch eines Tackles, das Stossen mit dem Ellenbogen oder eine andere unfaire Aktion sehen, wird das Spiel unterbrochen und der Spieler vom gesamten Turnier ausgeschlossen. Unfaire Spielweisen werden nicht toleriert. **(S47)**
- Jeder Spieler, der einen anderen Teilnehmer beleidigt, wird von den Schiedsrichtern bestraft. (Als Beleidigung zählen anstössige Bemerkungen zum Schiedsrichter, gegnerischen Spielern, Mannschaften oder Zuschauern.) Beleidigungen werden nach einer Verwarnung ebenfalls mit dem Ausschluss bestraft. **(S27, S47)**



11. Strafen

- Jedes Foul wird mit 5 Metern bemessen. Der Spielzug wird wiederholt, ausser anders vermerkt, und die Strafbemessung erfolgt immer von der Angriffslinie.
- Alle Strafen können abgelehnt werden, ausser "Dead Ball-Fouls", da kein Spielzug erfolgte.
- Strafen können nicht länger sein als die halbe Distanz von der Angriffslinie zur Endzone.
- Ob ein Kontakt nur zufällig durch den normalen Lauf des Spielzuges entstanden ist, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
- Nur der Team Captain und der Head Coach dürfen dem Hauptschiedsrichter Fragen zur Interpretation oder Regelerklärungen stellen. Spieler oder Coaches können ein Schiedsrichterurteil nicht in Frage stellen.
- Ein Spiel kann nicht mit einer Live Ball-Strafe gegen die Verteidigung enden, es sei denn, die Offense lehnt die Strafe ab.
- Strafen, die nach einer Interception erfolgen, werden vom Punkt des Fouls (Spot of Foul) aus bemessen, nachdem der Lauf abgeschlossen ist und/oder der Spielzug zu Ende ist.

12. Defensive Strafen

- **Offsides – 5 Meter** (überschreiten der Angriffslinie, bevor der Ball gesnappt wurde). (S18)
- **Auswechselfehler – 5 Meter** (Spieler läuft aufs Feld, nachdem der Ball durch Pfiff freigegeben wurde, um den Gegner zu täuschen, oder 6 Spieler befinden sich auf dem Feld) (S22)
- **Verwirrendes Rufen – 5 Meter** (z.B. Startsignale vor dem Snap oder Rufe um den Gegner zu verwirren) (S19)
- **Interference mit dem Gegner oder dem Ball im Moment des Snap – 5 Meter** (S19)
- **Illegal Rushing – 5 Meter** (Angriff auf den QB innerhalb der sieben Meter Markierung) (S19)
- **Pass Interference – 5 Meter plus automatisches First Down** (Fangbehinderung) (S33, S8)
- **Illegal Contact – 5 Meter plus automatisches First Down** (festhalten, blocken etc.) (S42, S8)
- **Illegal Flag Pull – 5 Meter plus automatisches First Down** (Flagge abreißen, bevor der Ball gefangen wird) (S19, S8)
- **Face guarding – 5 Meter** (absichtliche Sichtbehinderung bei Pass) (S19)



13. Offensive Strafen

- **Flag guarding, Shadow blocking – 5 Meter** (Beschützen der Flagge) (S48)
- **Delay of Game – 5 Meter** (Überschreiten der Beratungszeit / kann nicht abgelehnt werden) (S7, S21)
- **Auswechselfehler – 5 Meter** (siehe Defensive Strafen) (S22)
- **Illegal Shift – 5 Meter** (mehr als ein Spieler bewegen sich zum Zeitpunkt des Snap resp. 1 Sekunde Pause vor dem Snap wurde nicht eingehalten) (S20)
- **Illegal Motion – 5 Meter** (ein Spieler bewegt sich zum Zeitpunkt des Snap in Richtung gegnerische Endzone) (S20)
- **False Start – 5 Meter** (Frühstart / kann nicht abgelehnt werden) (S7, S19)
- **Illegal Snap – 5 Meter** (z.B. Ball wird kurz angehoben und wieder abgesetzt / kann nicht abgelehnt werden) (S7, S19)
- **Offensive Holding – 5 Meter** (Festhalten eines gegnerischen Spielers) (S42)
- **Spinning (S50) / Diving (S49) / Jumping (S48) – 5 Meter**
- **Spieler läuft ins Aus – 5 Meter** (läuft ein Spieler selbständig ins Seitenaus darf er nicht wieder ins Feld zurück laufen um einen Ball zu fangen) (S16)
- **Illegal forward pass – 5 Meter plus Versuchsverlust** (ein zweiter Vorwärtspass oder der Ball wurde geworfen, obwohl der Spieler bereits die Angriffslinie überquert hat.) (S35, S9)
- **Pass Interference – 5 Meter plus Versuchsverlust** (Illegales Abblocken eines gegnerischen Spielers, abdrücken von einem Verteidiger) (S33, S9)



- **Laufen in der Laufspiel Verboten Zone – Versuchsverlust ohne Meter Strafe (S19, S9)**
- **Face guarding – 5 Meter** (absichtliche Sichtbehinderung bei Pass) **(S19)**
- **Illegal Contact – 5 Meter plus Versuchsverlust** (festhalten, blocken etc.) **(S42, S9)**

14. Turnier Tie Breaker System

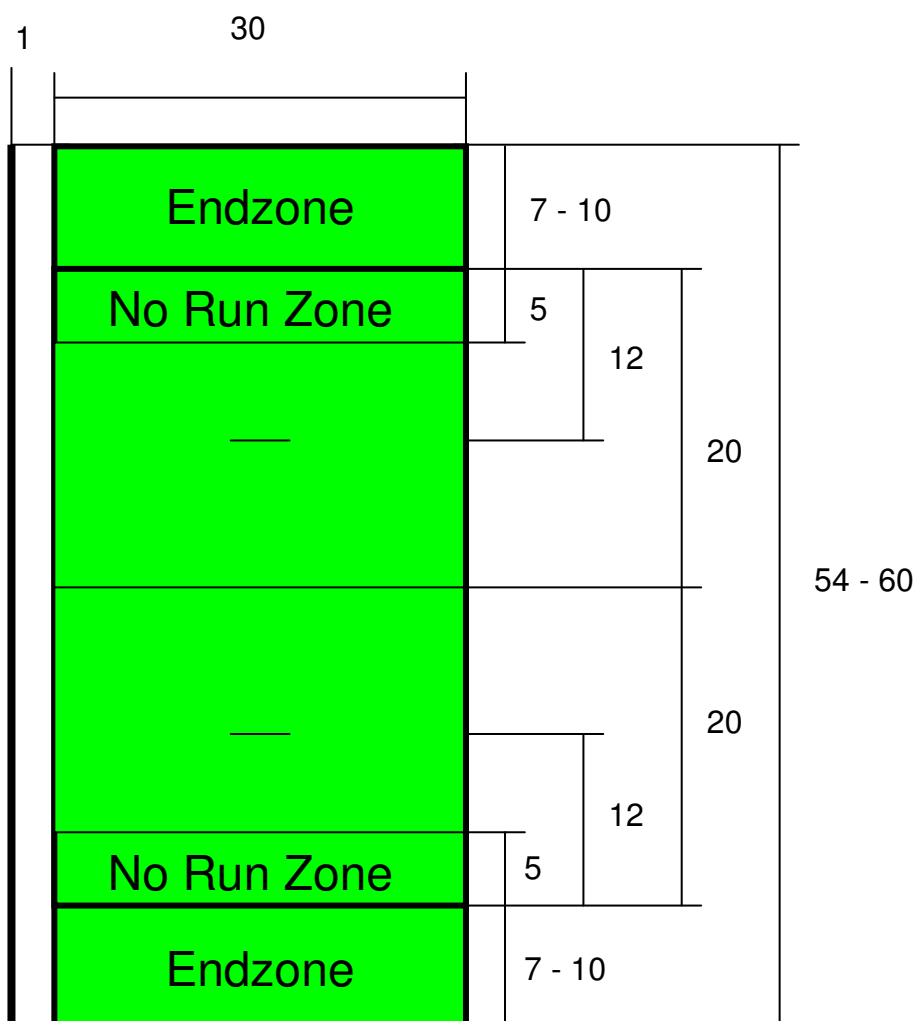
1. Kopf an Kopf Resultat
2. Totale Netto Punkte Differenz
3. Verlängerung spielen

15. Kleidung

- Das Tragen von Körperschutz oder Kappen ist nicht erlaubt.
- Stollen sind erlaubt, müssen aber aus Kunststoff sein. Dies muss vor jedem Spiel überprüft werden.
- Die Spielhosen dürfen keine Hosentaschen haben.
- Alle Spieler müssen einen Mundschutz tragen; es gibt keine Ausnahmen.
- Offizielle Turnier-Trikots müssen während der Spiele getragen werden.
- SAFV FFR (Artikel 6)

16. Feldabmessung und Markierung

- **Länge:** 60 Meter
- **Breite:** 30 Meter
- **Endzonen:** Maximal 10 Meter lang, Minimum 7 Meter lang.
- **Laufspiel Verboten Zonen:** Müssen 5 Meter von der Goalline entfernt markiert sein.
- **12-Meterlinien:** Müssen 12 Meter von der Goalline entfernt markiert sein.
- **Official Zone:** Auf beiden Seiten (auf Grund der Masseintragung wurde die zweite Official Zone nicht eingetragen) müssen, über die ganze Länge des Spielfeldes, mit 1 Meter Abstand zur Seitenlinie, die Zonen eingezeichnet werden. Diese Zone ist für die Schiedsrichter und das Downbox-Personal frei zu halten. Hinter dieser Linie werden auch die Meter-Kissen aufgestellt.

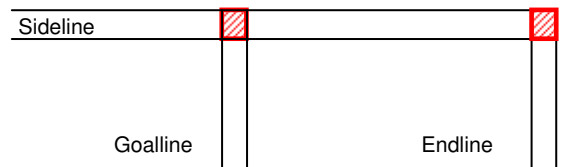


17. Felddausrüstung

- **Sidelinemarker:** 2x "G", 2x "05", 1x "20" ("Meter-Kissen"); Die Markierung steht mind. 1,5 Meter von der Seitenlinie entfernt.
- **Endzonen-Pylonen:** 2x 4 Pylonen
- **Downbox:** 1x ; Die Bedienung erfolgt durch eine Person welche den Spielfluss nicht unterbricht oder stört. Die Person untersteht während des gesamten Spiel den Schiedsrichtern.
- **Materialbeschaffenheit:** Die Felddausrüstung muss so beschaffen sein, dass es zu keinen Verletzungen führt.
- **Farbe der Linien:** Bei der Farbe ist zu beachten, dass sie körperverträglich ist. Wenn möglich wird weisse Farbe zum Zeichnen des Feldes benutzt.



Endzonenpylonen: 2x 4 Stück

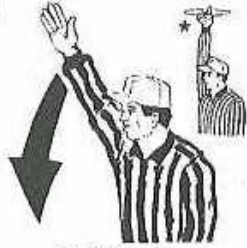











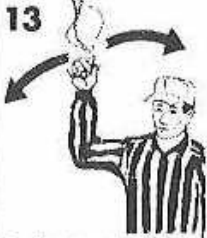

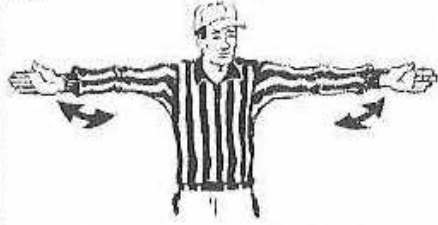
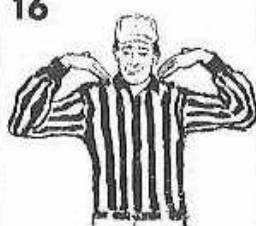































Downbox: 1x

18. Der Ball

- **U13:** Size Junior
Mass-Vergleichswert: WILSON TDJ
- **U15:** Size Youth
Mass-Vergleichswert: WILSON TDY
- **Ultimate:** Size Official
Mass-Vergleichswert: WILSON 1001
- **Materialbeschaffenheit:** Plastik, Composite, Leder

19. Schiedsrichtersignale

<p>1</p>  <p>Ballfreigabe *Down ohne Zeit</p>	<p>2</p>  <p>Uhr starten</p>	<p>3</p>  <p>Timeout Referee- oder Verletzungs-Timeout (gefolgt von Berührung der Brust)</p>	<p>4</p>  <p>TV- oder Radio-Timeout</p>	
<p>5</p>  <p>Fieldgoal Touchdown Punkt(e) beim Try</p>	<p>6</p>  <p>Safety</p>	<p>7</p>  <p>Ball dead Touchback (Arm seitlich hin und her bewegen)</p>	<p>8</p>  <p>First Down</p>	
<p>9</p>  <p>Down-Verlust</p>	<p>10</p>  <p>Unvoll- ständiger Vorwärtspass, Strafe abgelehnt, kein Spielzug, keine Punkte, Wahl verschoben</p>	<p>11</p>  <p>Legale Berührung von Vorwärtspass oder Scrimmage Kick</p>	<p>12</p>  <p>Irrtümliches Abpfeifen (in Richtung Press Box anzeigen)</p>	<p>13</p>  <p>Rücknahme einer Flagge</p>
<p>14</p>  <p>Ende einer Spiel-Periode</p>	<p>15</p>  <p>Verwarnung an der Seitenlinie</p>	<p>16</p>  <p>Illegale Berührung</p>	<p>17</p>  <p>Nicht fangbarer Vorwärtspass</p>	
<p>18</p>  <p>Offside</p>	<p>19</p>  <p>Illegales Verhalten, False Start, illegale Formation, Encroachment</p>	<p>20</p>  <p>Illegaler Shift = 2 Hände illegales Bewegen = 1 Hand</p>	<p>21</p>  <p>Spielverzögerung</p>	<p>22</p>  <p>Auswechselfehler</p>

<p>23</p>  <p>Fehlende oder illegale Ausrüstung</p>	<p>24</p>  <p>Illegaler Helmkontakt</p>	<p>27</p>  <p>Unsportliches Verhalten Fouls ohne Kontakt</p>	<p>28</p>  <p>Illegale Spielteilnahme</p>	
<p>29</p>  <p>Behinderung an der Seitenlinie</p>	<p>30</p>  <p>Running into oder Roughing Kicker oder Holder</p>	<p>31</p>  <p>Illegales Wegschlagen Illegales Wegkicken (auf Fuß zeigen)</p>	<p>32</p>  <p>Illegales Fair Catch Signal</p>	<p>33</p>  <p>Behinderung beim Fangen eines Vorwärtspasses oder eines Kick</p>
<p>34</p>  <p>Roughing Passer</p>	<p>35</p>  <p>Illegaler Pass Illegale Ballübergabe nach vorne</p>	<p>36</p>  <p>Absichtliches Wegwerfen eines Balles</p>	<p>37</p>  <p>Unberechtigt downfield</p>	<p>38</p>  <p>Persönliches Foul</p>
<p>39</p>  <p>Clipping</p>	<p>40</p>  <p>Blocken unterhalb der Gürtellinie</p>	<p>41</p>  <p>Chop Block</p>	<p>42</p>  <p>Illegales Benutzen der Hände Festhalten</p>	<p>43</p>  <p>Illegaler Block in den Rücken</p>
<p>44</p>  <p>Weiterhelfen des Ballträgers Behinderung durch Verhaken untereinander</p>	<p>45</p>  <p>Ergreifen des Helmgitters oder Greifen in eine Helmöffnung</p>	<p>46</p>  <p>Tripping</p>	<p>47</p>  <p>Disqualifikation eines Spielteilnehmers</p>	

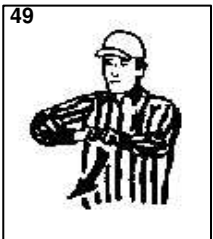
20. Flag Schiedsrichtersignale

48



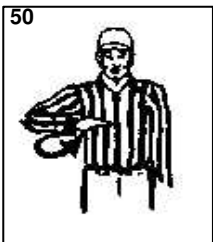
beschützen des Flag (Cover The Flag)

49

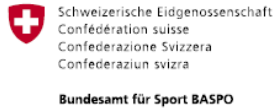


unkontrollierter Sprung zum Flag ziehen (Diving)

50



drehen um die eigene Achse mit Kontakt oder im Sprung (Spinning)



Gemeinsam für einen gesunden, respektvollen und fairen Sport!

Die sieben Prinzipien der Ethik-Charta im Sport

1 Gleichbehandlung für alle!

Nationalität, Alter, Geschlecht, sexuelle Orientierung, soziale Herkunft, religiöse und politische Ausrichtung führen nicht zu Benachteiligungen.

2 Sport und soziales Umfeld im Einklang!

Die Anforderungen in Training und Wettkampf sind mit Ausbildung, Beruf und Familie vereinbar.

3 Förderung der Selbst- und Mitverantwortung!

Sportlerinnen und Sportler werden an Entscheidungen, die sie betreffen, beteiligt.

4 Respektvolle Förderung statt Überforderung!

Die Massnahmen zur Erreichung der sportlichen Ziele verletzen weder die physische noch die psychische Integrität der Sportlerinnen und Sportler.

5 Erziehung zu Fairness und Umweltverantwortung!

Das Verhalten untereinander und gegenüber der Natur ist von Respekt geprägt.

6 Gegen Gewalt, Ausbeutung und sexuelle Übergriffe!

Prävention erfolgt ohne falsche Tabus: Wachsam sein, sensibilisieren und konsequent eingreifen.

7 Absage an Doping und Suchtmittel!

Nachhaltig aufklären und im Falle des Konsums sofort einschreiten.

www.spiritofsport.ch

... for the **SPiRiT** of **SPORt**