



Regelwerk Floorball

© Special Olympics, Inc., 2022

VERSION: October 2022

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Floorball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen der International Floorball Federation (IFF) für Floorball erstellt, die auf <http://www.floorball.org> abrufbar sind. Es gelten die Regeln der IFF oder der nationalen Verbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk von Special Olympics für Floorball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Floorball zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die in der Folge angeführten Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.

Die folgenden offiziellen Bewerbe können bei den Special Olympics ausgetragen werden:

- 2.1 Mannschaftsbewerb – Vier gegen Vier
- 2.2 Mannschaftsbewerb – Sechs gegen Sechs
- 2.3 Unified-Mannschaftsbewerb
- 2.4 Einzelgeschicklichkeitsbewerb

3. EINTEILUNG

3.1 Einstufungsrunden

3.1.1 In den Einstufungsrunden spielen die Mannschaften mindestens zwei Bewertungsspiele zu je mindestens fünf Minuten (Vier gegen Vier) bzw. sieben Minuten (Sechs gegen Sechs und Unified).

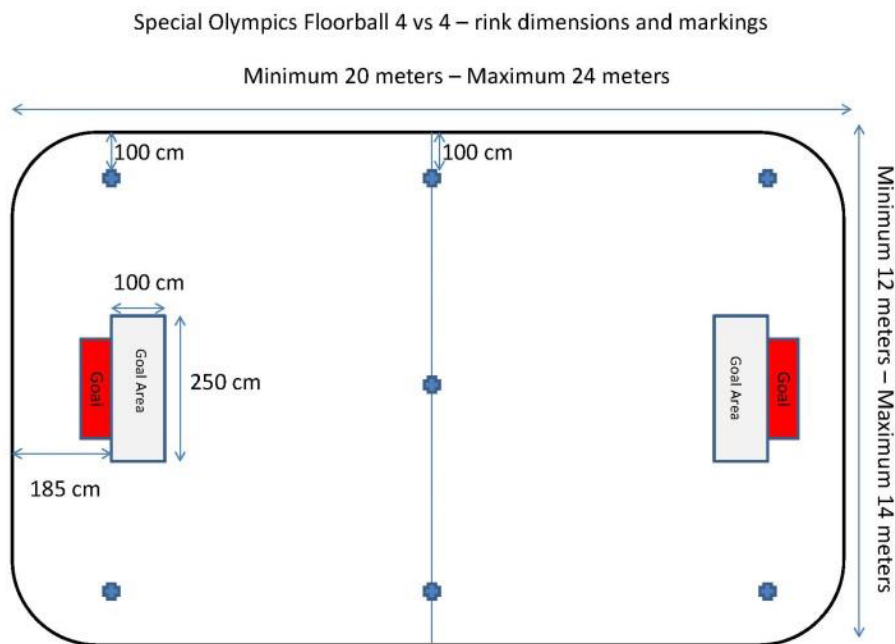
3.2. Torhüter

3.2.1 Die Einstufungskommission hat sicherzustellen, dass alle Torhüter angemessen geprüft werden.



4. SPIELREGELN FÜR DEN MANNSCHAFTSBEWERB VIER GEGEN VIER

4.1 Spielfeld



Begriffe aus der Abbildung:

Special Olympics Floorball Vier gegen Vier – Spielfeldabmessungen und -markierungen

min. 20 m – max. 24 m Tor Schutzraum

4.2 Spielfeldabmessungen

4.2.1.1 Das Spielfeld ist mindestens 20 m x 12 m und maximal 24 m x 14 m groß und von einer Bande mit abgerundeten Ecken begrenzt. Die Bande muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

4.2.1.2 Das Spielfeld ist rechteckig und die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite.

4.2.2 Spielfeldmarkierungen



4.2.2.1 Alle Markierungen müssen mit vier bis fünf Zentimeter breiten Linien in einer deutlich sichtbaren Farbe vorgenommen werden.

4.2.2.2 Eine Mittellinie und ein Mittelpunkt müssen markiert werden. Die Mittellinie verläuft parallel zu den Querseiten des Spielfelds und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.

4.2.3 Schutzräume

4.2.3.1 Die Schutzräume sind rechteckig, die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite der Schutzräume einschließlich der Begrenzungslinien. Die Schutzräume sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert.

4.2.3.2 Die hinteren Grenzlinien des Schutzraums sind zugleich die Torlinien. Auf der hinteren Schutzraumlinie sind im Abstand von 1,6 m die Positionen der Torpfosten markiert.

4.2.3.3 Die Torlinien sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert. Die Markierungen für die Torpfosten können entweder durch Aussparungen in den hinteren Schutzraumlinien oder durch kurze Linien erfolgen, die senkrecht zu den hinteren Schutzraumlinien angebracht werden.

4.2.3.4 Die Bullypunkte sind auf der Mittellinie und in der gedachten Verlängerung der Torlinien markiert, jeweils im Abstand von einem Meter zu den Längsseiten des Spielfelds. Die Bullypunkte sind mit Kreuzen zu markieren. Die Bullypunkte auf der Mittellinie müssen nicht markiert werden.

4.2.4 Tore

4.2.4.1 Die Tore müssen von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein. Sie werden mit den Pfosten auf die dafür vorgesehenen Markierungen gestellt.

4.2.4.2 Die Abmessungen der Tore betragen 160 cm x 115 cm x 60 cm.

4.2.4.3 Die Öffnungen der Tore müssen zum Mittelpunkt zeigen.

4.2.5 Wechselzonen

4.2.5.1 Die Wechselzonen sind an beiden Seiten der Bande markiert. Die Tiefe der Wechselzonen darf drei Meter von der Bande weg gemessen nicht überschreiten.

4.2.5.2 Die Spielerbänke müssen in angemessener Entfernung von der Bande aufgestellt sein und ausreichend Platz für alle nicht am Spielfeld eingesetzten Mannschaftsmitglieder, einschließlich Trainer, bieten.

4.2.6 Spielsekretariat und Strafbänke



4.2.6.1 Ein Spielsekretariat und Strafbänke befinden sich gegenüber der Wechselzonen auf Höhe der Mittellinie oder entsprechend den Verhältnissen am Veranstaltungsort am sichersten oder bestverfügbaren Platz.

4.2.6.2 Das Spielsekretariat und die Strafbänke müssen in angemessener Entfernung zur Bande aufgestellt sein. Für jede Mannschaft muss eine eigene Strafbank vorhanden sein, je eine auf jeder Seite des Spielsekretariats.

4.2.6.3 Die Strafbänke müssen jeweils Platz für mindestens zwei Personen bieten.

4.2.6.4 Die zuständige Kommission kann die Erlaubnis erteilen, das Spielsekretariat und die Strafbänke an einem anderen Ort aufzustellen.

4.2.7 Spielfeldkontrolle

4.2.7.1 Die Schiedsrichter müssen das Spielfeld rechtzeitig vor dem Spiel kontrollieren und dafür sorgen, dass Mängel beseitigt werden.

4.2.7.2 Alle Mängel müssen gemeldet werden. Der Veranstalter ist für die Mängelbeseitigung verantwortlich und muss die Bande während des Spiels in einem ordentlichen Zustand halten. Alle gefährlichen Objekte müssen entfernt oder mit einer Polsterung abgesichert werden.

4.3 Teilnehmer

4.3.1 Die zulässige Mannschaftsgröße ist vom Wettbewerbskomitee festzulegen. Bei den Special Olympics World Games dürfen nicht mehr als zehn Spieler pro Mannschaft aufgestellt werden.

4.3.2 Spieler

4.3.2.1 Die empfohlene Mindestaufstellung sind sechs Feldspieler und zwei Torhüter.

4.3.2.2 Spieler können Feldspieler oder Torhüter sein. Ausschließlich Spieler, die im Spielbericht notiert sind, dürfen am Spiel teilnehmen oder sich in ihren eigenen Wechselzonen aufhalten.

4.3.2.3 Während des Spiels dürfen sich je Mannschaft maximal vier Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden, davon maximal einer als Torhüter.

4.3.2.4 Damit die Schiedsrichter das Spiel anpfeifen können, müssen von beiden Mannschaften jeweils mindestens drei Feldspieler und ein korrekt ausgerüsteter Torhüter einsatzbereit sein. Andernfalls wird das Spiel mit 3:0 für die Mannschaft, die keinen Regelverstoß begangen hat, gewertet. Während des Spiels muss jede Mannschaft mit mindestens drei Spielern spielen können. Andernfalls wird das Spiel abgebrochen und mit 3:0 oder dem erreichten Spielstand



für die gegnerische Mannschaft gewertet, je nachdem, welches Ergebnis für die gegnerische Mannschaft vorteilhafter ist.

4.3.2.5 Spielerwechsel

4.3.2.5.1 Spielerwechsel können während eines Spiels jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden.

4.3.2.5.2 Alle Spielerwechsel müssen in der eigenen Wechselzone stattfinden. Ein Spieler, der das Feld verlässt, muss die Bande überqueren, bevor der einwechselnde Spieler das Spielfeld betreten darf. Ein verletzter Spieler, der das Feld außerhalb der eigenen Wechselzone verlässt, darf nicht ersetzt werden, bevor das Spiel unterbrochen wird.

4.3.2.6 Besondere Bestimmungen für Torhüter

4.3.2.6.1 Alle Torhüter müssen im Spielbericht gekennzeichnet sein.

4.3.2.6.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „T“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Spieler, der als Torhüter gekennzeichnet ist, darf nicht als Feldspieler mit Stock an demselben Spiel teilnehmen. Wenn eine Mannschaft wegen Verletzung oder Bestrafung den Torhüter durch einen Feldspieler ersetzen muss, hat sie maximal drei Minuten Zeit, um den Ersatztorhüter korrekt auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Im Spielbericht ist der neue Torhüter zu kennzeichnen und die Zeit des Wechsels zu notieren.

4.3.2.6.3 Der Torhüter kann jederzeit gegen einen Feldspieler ausgewechselt werden.

4.3.2.6.4 Wenn ein Torhüter während des Spiels seinen Torraum vollständig verlässt, wird er bis zu seiner Rückkehr als Feldspieler ohne Stock betrachtet. Dies gilt nicht in Verbindung mit einem Auswurf. Ein Torhüter hat den Torraum komplett verlassen, wenn kein Teil seines Körpers den Boden innerhalb des Torraums berührt. Der Torhüter darf jedoch in seinem Torraum hochspringen. Die Begrenzungslinien zählen zum Torraum.

4.3.2.7 Besondere Bestimmungen für Kapitäne

4.3.2.7.1 Jede Mannschaft muss einen Kapitän haben, der im Spielbericht gekennzeichnet sein muss.

4.3.2.7.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „K“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Kapitänswechsel darf nur im Fall von Verletzung, Krankheit oder



Matchstrafe vorgenommen werden und muss zusammen mit der Zeit im Spielbericht notiert werden. Ein ersetzter Kapitän darf im gleichen Spiel nicht wieder als Kapitän eingesetzt werden.

4.4 Ausrüstung

4.4.1 Spielerkleidung

4.4.1.1 Alle Feldspieler müssen Spielerkleidung bestehend aus Trikot, kurzer Hose und Stutzen tragen. Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen exakt die gleiche Spielerkleidung tragen. Für die Spielerkleidung einer Mannschaft ist jede Farbkombination erlaubt, graue Trikots sind jedoch nicht zulässig. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die Mannschaften anhand ihrer Kleidung nicht ausreichend zu unterscheiden sind, muss sich die Gastmannschaft umziehen. Die Stutzen müssen an beiden Beinen bis zu den Knien hochgezogen und – sofern von der zuständigen Kommission vorgeschrieben – zwischen den Mannschaften unterscheidbar sein.

4.4.1.2 Alle Torhüter müssen Trikots und lange Hosen tragen.

4.4.1.3 Alle Trikots müssen nummeriert sein. Die Trikots einer Mannschaft müssen auf der Rückseite und auf der Vorderseite auf Brusthöhe mit für jeden Spieler unterschiedlichen ganzen Zahlen mittels deutlich sichtbarer arabischer Ziffern nummeriert sein. Die Ziffern auf der Rückseite müssen mindestens 20 cm, die auf der Vorderseite mindestens 7 cm hoch sein. Die Zahlen von 1 bis 99 sind erlaubt, wobei die Zahl 1 nicht für Feldspielertrikots verwendet werden darf.

4.4.1.4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen.

4.4.1.5 Die Schuhe müssen Hallensportschuhe sein. Das Tragen von Stutzen über den Schuhen ist nicht erlaubt. Wenn ein Spieler während des Spiels einen oder beide Schuhe verliert, darf er bis zur nächsten Unterbrechung weiterspielen.

4.4.2 Schiedsrichterbekleidung

4.4.2.1 Die Schiedsrichter müssen Trikots, schwarze, kurze Hosen und schwarze Stutzen tragen.

4.4.2.2 Die Schiedsrichter müssen die gleiche Farbkombination tragen.

4.4.3 Besondere Ausrüstung des Torhüters

4.4.3.1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.



4.4.3.2 Der Torhüter muss eine Torhütermaske tragen, die von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet ist. Dies gilt nur, wenn sich der Torhüter während des laufenden Spiels auf dem Spielfeld befindet. Mit Ausnahme von Bemalungen sind alle Abänderungen der Torhütermaske verboten.

4.4.3.3 Der Torhüter darf jede Art von Schutzausrüstung tragen. Diese darf jedoch keine Teile enthalten, die dem Abdecken des Tores dienen sollen.

4.4.3.3.1 Helm und dünne Handschuhe sind erlaubt.

4.4.3.3.2 Jegliche Art von Haft- oder Gleitmitteln ist verboten.

4.4.3.3.3 Im oder auf dem Tor dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

4.4.4 Besondere Ausrüstung des Kapitäns

4.4.4.1 Der Kapitän muss eine Armbinde tragen.

4.4.4.2 Die Armbinde muss deutlich sichtbar am linken Arm getragen werden. Klebeband ist als Armbinde nicht zulässig.

4.4.5 Persönliche Ausrüstung

4.4.5.1 Ein Spieler darf keine persönliche Ausrüstung tragen, die zu einer Verletzung führen könnte.

4.4.5.2 Zur persönlichen Ausrüstung zählen medizinische Ausrüstung und Schutzausrüstung, Uhren, Ohrringe und dergleichen. Die Schiedsrichter entscheiden, was gefährlich ist. Jegliche Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen, sofern dies möglich ist. Mit Ausnahme von elastischen Stirnbändern ohne Knoten darf keine Kopfbedeckung getragen werden. Alle Arten von langen Unterziehhosen sind für Feldspieler verboten.

4.4.5.3 Wenn Spieler aufgrund einer ärztlichen Verordnung eine (Schutz)brille oder einen Kopfschutz tragen müssen, müssen diese Schutzvorrichtungen aus weichem Material hergestellt sein. Die (Schutz)brille muss IFF geprüft sein.

4.4.6 Ball

4.4.6.1 Der Ball wiegt 23 g und hat einen Durchmesser von 7,2 cm. Er ist gelocht (26 Löcher mit einem Durchmesser von je 1,1 cm) und muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

4.4.7 Stock

4.4.7.1 Der Stock muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.



4.4.7.1.1 Mit Ausnahme des Kürzens ist jegliche Abänderung des Schafts verboten. Oberhalb der Griffmarke darf Griffband angebracht werden, sofern dadurch keine offiziellen Markierungen verdeckt werden.

4.4.7.2 Die Schaufel darf keine scharfen Kanten haben. Die maximal zulässige Krümmung beträgt 30 mm.

4.4.7.2.1 Mit Ausnahme des Biegens ist jegliche Abänderung der Schaufel verboten. Die Krümmung wird als Abstand zwischen dem höchsten Punkt der Schaufelinnenseite und einer ebenen Oberfläche, auf der der Stock liegt, gemessen. Die Schaufel darf ausgewechselt werden, aber der Flex-Wert der neuen Schaufel darf nicht erhöht werden. Die Verbindung zwischen Schaufel und Schaft darf mittels Klebeband fixiert werden, wobei aber nicht mehr als 10 mm des sichtbaren Teils der Schaufel verdeckt werden dürfen.

4.4.8 Ausrüstung der Schiedsrichter

4.4.8.1 Die Schiedsrichter müssen mit mittelgroßen Plastikpfeifen, Maßband und roten Karten ausgerüstet sein.

4.4.8.2 Die zuständige Kommission kann die Verwendung anderer Pfeifen erlauben.

4.4.9 Ausrüstung des Spielsekretariats

4.4.9.1 Das Spielsekretariat muss mit der zur Erfüllung der entsprechenden Aufgaben notwendigen Ausrüstung ausgestattet sein.

4.4.10 Ausrüstungskontrolle

4.4.10.1 Die Schiedsrichter entscheiden über jegliche Kontrolle und Messung der Ausrüstung.

4.4.10.1.1 Die Prüfung kann vor und während des Spiels erfolgen. Wird vor dem Spiel bemerkt, dass die Ausrüstung nicht korrekt ist oder dass der Stock defekt ist, muss der betreffende Spieler den Mangel korrigieren und darf danach das Spiel beginnen. Mit Ausnahme von persönlicher Ausrüstung sowie unwesentlichen Mängeln des Stocks (z.B.: kleine Löcher oder Bemalung, die vom betreffenden Spieler korrigiert werden müssen, der dann das Spiel fortsetzen darf) sind für alle während des Spiels entdeckten unkorrekten Ausrüstungsgegenstände die dafür vorgesehenen Strafen zu verhängen.

4.4.10.1.2 Bei Regelverstößen der Spielerkleidung oder der Armbinde des Kapitäns, ist jeweils nur eine Strafe pro Mannschaft pro Spiel zu verhängen. Dennoch ist



jede einzelne unkorrekte Ausrüstung zu melden. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

4.4.10.2 Der Kapitän darf die Messung der Schaufelkrümmung einfordern.

4.4.10.2.1 Der Kapitän hat auch das Recht, andere unkorrekte Ausrüstung des Gegners gegenüber den Schiedsrichtern zu bemängeln, jedoch entscheiden die Schiedsrichter in diesem Fall, ob sie eine Prüfung durchführen. Eine Messung kann jederzeit eingefordert werden, wird jedoch erst während einer Spielunterbrechung durchgeführt. Wird die Prüfung in einer Unterbrechung gefordert, ist sie sofort durchzuführen, auch in Verbindung mit Toren und Strafschüssen, außer dies würde nach Meinung der Schiedsrichter zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls ist die Messung erst in der nächsten Unterbrechung vorzunehmen.

4.4.10.2.2 Die Schiedsrichter sind verpflichtet, auf Anfrage des Kapitäns eine Prüfung der Krümmung durchzuführen, jedoch ist nur eine Prüfung pro Mannschaft und Unterbrechung zulässig. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

4.5 Schiedsrichter

4.5.1 Ein Spiel wird von einem oder zwei Schiedsrichtern geführt und geleitet, die vom nationalen Floorball-Verband lizenziert wurden.

4.5.2 Die Schiedsrichter haben das Recht, das Spiel zu unterbrechen, wenn offensichtlich ist, dass es nicht entsprechend der Regeln fortgesetzt werden kann.

4.6 Spielsekretariat

4.6.1 Ein Spielsekretariat muss vorhanden sein.

4.6.2 Das Spielsekretariat muss neutral sein. Es ist für den Spielbericht, die Zeitmessung und mögliche Durchsagen verantwortlich.

4.7 Spielzeit

4.7.1 Reguläre Spielzeit



4.7.1.1 Die reguläre Spielzeit liegt zwischen 2 x 7 Minuten mit einer maximal 3-minütigen Pause und 2 x 15 Minuten mit einer maximal 5-minütigen Pause, in der die Seiten gewechselt werden. Die Spielzeit kann je nach Spielplan oder Anzahl der am Turnier teilnehmenden Mannschaften variieren. Die Spieluhr soll, wenn möglich, von 00:00 hochzählen.

4.7.1.2 Beim Seitenwechsel werden auch die Wechselzonen getauscht. Die Heimmannschaft muss rechtzeitig vor dem Spiel die Seite auswählen. Jeder neue Spielabschnitt wird mit einem Bully vom Mittelpunkt angespielt. Am Ende jedes Spielabschnitts ist das Spielsekretariat für das Erörten einer Sirene oder eines anderen geeigneten akustischen Signals verantwortlich, sofern dies nicht automatisch erfolgt. Die Messung der Pausenzeit beginnt unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts. Die Mannschaften sind dafür verantwortlich, rechtzeitig wieder auf dem Spielfeld zu sein, um das Spiel nach der Pause fortzusetzen.

4.7.1.3 Die Spielzeit wird effektiv gemessen. Je nach Veranstaltungsort bzw. Anzahl der gleichzeitig gespielten Spiele, wird eine Messung mit durchlaufender Uhr empfohlen, um u.a. die Zeitplanung zu erleichtern.

4.7.1.3.1 Effektive Zeitmessung bedeutet, dass die Spielzeit immer angehalten wird, wenn das Spiel durch den Pfiff eines Schiedsrichters unterbrochen wird, und weiterläuft, wenn der Ball gespielt wird.

4.7.1.3.2 Unterbrechungen aufgrund außergewöhnlicher Situationen werden mit einem Dreifachpfiff signalisiert. Die Schiedsrichter entscheiden, was eine außergewöhnliche Situation ist. Folgendes gilt jedoch immer als außergewöhnliche Situation: beschädigter Ball, getrennte Bande, Verletzung, das Messen von Ausrüstung, nicht autorisierte Person oder Gegenstand auf dem Spielfeld, der komplette oder teilweise Ausfall des Lichts und wenn das Schlussignal fälschlicherweise ertönt.

4.7.1.3.3 Wenn die Bande getrennt wurde, wird das Spiel erst dann unterbrochen, wenn das Spielgeschehen in die Nähe der betroffenen Stelle kommt. Bei Verletzungen soll nur unterbrochen werden, wenn der Verdacht einer schweren Verletzung besteht oder wenn der verletzte Spieler das Spiel direkt beeinflusst.

4.7.1.3.4 Die zuständige Kommission kann Ausnahmen zur effektiven Spielzeitmessung beschließen. In diesem Fall wird die Spielzeit nur bei Toren, Strafen, einem Strafschuss, einer Auszeit oder bei einem Dreifachpfiff der Schiedsrichter wegen einer außergewöhnlichen Situation angehalten. Die letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit werden immer effektiv gemessen.

4.7.1.3.5 Während eines Strafschusses wird die Spielzeit angehalten.



4.7.1.3.6 Wenn eine durchlaufende Uhr verwendet wird, wird die Zeit bei Toren und bei Zwei- sowie Fünfminutenstrafen angehalten. Abhängig von der Spielzeit werden die letzten 2-3 Minuten der letzten Periode effektiv gemessen.

4.7.2 Auszeit

4.7.2.1 Auszeiten gibt es nur, wenn die Spielzeit effektiv gemessen wird.

4.7.2.2 Während der regulären Spielzeit hat jede Mannschaft das Recht, einmalig eine Auszeit anzumelden. Sie wird bei der nächsten Unterbrechung gewährt und mit einem Dreifachpfeiff signalisiert.

4.7.2.3 Eine Auszeit kann jederzeit, auch in Zusammenhang mit einem Tor oder einem Strafschuss, angemeldet werden, jedoch nur durch den Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabes. Falls eine Auszeit während einer Unterbrechung erbeten wird, wird sie sofort gewährt, außer dies würde nach Meinung der Schiedsrichter zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls wird die Auszeit erst bei der nächsten Unterbrechung gewährt. Eine bereits angemeldete Auszeit kann nur nach einem Tor zurückgezogen werden.

4.7.2.4 Eine Auszeit beginnt mit einem zusätzlichen Pfeiff der Schiedsrichter, sobald beide Mannschaften bei ihrer Wechselzone und die Schiedsrichter beim Spielsekretariat sind. Ein erneuter Pfeiff der Schiedsrichter nach 30 Sekunden signalisiert das Ende der Auszeit. Nach der Auszeit wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt. Spieler, die unter Strafe stehen, dürfen an der Auszeit nicht teilnehmen.

4.7.3 Verlängerung

4.7.3.1 Verlangt ein unentschieden ausgegangenes Spiel einen Sieger, wird die Spielzeit um maximal fünf Minuten verlängert.

4.7.3.2 Vor einer Verlängerung haben die Mannschaften das Recht auf eine zweiminütige Pause, jedoch ohne Seitenwechsel. Während der Verlängerung gelten die gleichen Regeln für die Zeitmessung wie in der regulären Spielzeit. Die Verlängerung ist nicht in Spielabschnitte unterteilt. Strafzeiten aus der regulären Spielzeit werden in der Verlängerung fortgesetzt. Wenn der Spielstand nach der festgelegten Verlängerung immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch ein Penaltyschießen entschieden.

4.7.3.3 Jenes Team, welches das erste Tor erzielt, gewinnt das Spiel.

4.7.4 Penaltyschießen nach der Verlängerung

4.7.4.1 Drei Feldspieler jeder Mannschaft führen jeweils einen Strafschuss aus.



4.7.4.2 Ist der Spielstand danach immer noch unentschieden, führen dieselben Spieler jeweils einen Strafschuss aus, bis eine Entscheidung erreicht ist.

4.7.4.3 Die Strafschüsse werden abwechselnd geschossen. Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor geschossen wird, und führen mit den Kapitänen einen Münzwurf durch. Der Gewinner entscheidet, wer den ersten Strafschuss ausführt. Der Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabs informiert die Schiedsrichter und das Spielsekretariat schriftlich über die Nummern und die Reihenfolge der Schützen. Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass die von den Betreuern schriftlich fixierte Reihenfolge eingehalten wird.

4.7.4.4 Sobald während des Penaltyschießens eine Entscheidung herbeigeführt wurde, endet das Spiel und die Siegermannschaft gewinnt mit einem Tor Vorsprung. Während der regulären Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft mit mehr Toren führt, als die gegnerische Mannschaft Strafschüsse übrig hat. Während der möglichen weiteren Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr als der Gegner erzielt hat und beide Mannschaften die gleiche Anzahl Strafschüsse ausgeführt haben. Die zusätzlichen Strafschüsse müssen nicht in der gleichen Reihenfolge wie die regulären ausgeführt werden, jedoch darf kein Spieler seinen dritten Strafschuss ausführen, solange nicht alle notierten Spieler mindestens zwei ausgeführt haben usw.

4.7.4.5 Ein unter Strafe stehender Spieler kann am Penaltyschießen teilnehmen, sofern er keine Matchstrafe erhalten hat. Wenn einer der notierten Spieler während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, muss der Kapitän einen noch nicht notierten Feldspieler bestimmen, der den bestraften Spieler ersetzt. Wenn ein Torhüter während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, wird er durch den Reservetorhüter ersetzt. Wenn kein Reservetorhüter zur Verfügung steht, hat die Mannschaft maximal drei Minuten Zeit, um einen noch nicht notierten Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Der neue Torhüter wird im Spielbericht gekennzeichnet und die Zeit des Wechsels wird notiert. Eine Mannschaft, die keine fünf Feldspieler notieren kann, darf nur so viele Strafschüsse schießen, wie sie notierte Feldspieler hat. Dies gilt auch für mögliche zusätzliche Strafschüsse.

4.7.5 Punkteerzielung: Tore

4.7.5.1 Anerkannte Tore

4.7.5.1.1 Ein Tor gilt als anerkannt, wenn es korrekt erzielt und mit einem Bully auf dem Mittelpunkt bestätigt wurde.

4.7.5.1.2 Alle anerkannten Tore werden mit der Zeit und den Nummern des Torschützen und des Vorlagengebers im Spielbericht notiert. Als Vorlagengeber gilt ein



Spieler derselben Mannschaft, der unmittelbar am Torerfolg beteiligt war. Es wird nur ein Vorlagengeber pro Tor notiert. Ein Tor, das in der Verlängerung oder bei einem Strafschuss nach Ende des Spielabschnitts oder des Spiels erzielt wird, wird nicht mit einem Bully bestätigt, gilt jedoch als anerkannt, wenn beide Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gezeigt haben und das Tor im Spielbericht notiert wurde.

4.7.5.1.3 Ein anerkanntes Tor kann nicht mehr aberkannt werden.

4.7.5.1.4 Wenn die Schiedsrichter sicher sind, dass das anerkannte Tor nicht korrekt erzielt wurde, ist dies zu melden.

4.7.5.2 Korrekt erzielte Tore

4.7.5.2.1 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Feldspieler korrekt mit dem Stock gespielt wurde und von der angreifenden Mannschaft in Zusammenhang mit dem Tor oder unmittelbar zuvor kein Vergehen begangen wurde, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt. Dies gilt auch,

4.7.5.2.1.1 wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft das Tor verschoben hat und der Ball die Torlinie von vorne zwischen den Markierungen und unterhalb der gedachten Position der Latte überschritten hat.

4.7.5.2.1.2 wenn ein Eigentor erzielt wurde. Eigentor bedeutet, dass ein Spieler den Ball mit dem Stock oder Körper ins eigene Tor gelenkt hat. Ein Eigentor, das während einer aufgeschobenen Strafe von der anderen Mannschaft erzielt wird, ist gültig.

4.7.5.2.1.3 Eigentore werden als „ET“ im Spielbericht eingetragen.

4.7.5.2.2 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft mit seinem Stock oder Körper gelenkt wurde oder ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball unabsichtlich mit seinem Stock oder Körper gelenkt hat und weder in Zusammenhang mit dem Tor noch unmittelbar zuvor von der angreifenden Mannschaft ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt, begangen wurde.

4.7.5.2.3 Das Tor gilt nicht als korrekt erzielt, wenn ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich kickt, unmittelbar bevor er ins Tor gelenkt wird. Wenn ein Spieler ein Tor mit einem unkorrekten Stock erzielt und der Fehler erst bemerkt wird, nachdem der Ball die Torlinie überschritten hat, so ist das Tor gültig.



4.7.5.2.4 Ein im Spielbericht nicht notierter oder falsch nummerierter Spieler ist am Tor beteiligt. Beteiligt bedeutet als Torschütze oder Vorlagengeber.

4.7.5.3 Unkorrekt erzielte Tore

4.7.5.3.1 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft begeht in Zusammenhang mit oder unmittelbar vor der Torsituation ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt (vorgeschriebenes Zeichen).

Achtung: Dies gilt auch, wenn eine Mannschaft ein Tor mit zu vielen Spielern oder einem bestraften Spieler auf dem Feld erzielt oder wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft absichtlich das Tor verschiebt.

4.7.5.3.2 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft lenkt den Ball absichtlich mit einem beliebigen Körperteil über die Torlinie.

Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

4.7.5.3.3 Der Ball überquert die Torlinie während oder nach einem Signal.

4.7.5.3.4 Ein Spielabschnitt oder Spiel ist unmittelbar mit Beginn des Schlussignals beendet.

4.7.5.3.5 Der Ball gelangt ins Tor, ohne die Torlinie von vorne überschritten zu haben.

4.7.5.3.6 Der Ball gelangt ins gegnerische Tor, nachdem ein Torhüter ihn auf korrekte Weise geworfen oder gekickt hat. Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Der Ball muss einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt haben, bevor er ins Tor gelangt.

4.7.5.3.7 Der Ball gelangt ins Tor, nachdem ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich gekickt und der Ball einen Gegner oder dessen Ausrüstung berührt hat.

4.7.5.3.7.1 Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

4.7.5.3.8 Eine Mannschaft, gegen die eine aufgeschobene Strafe verhängt wurde, erzielt ein Tor. Die Strafe wird dann ausgesprochen und das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

4.7.5.3.9 Der Ball gelangt direkt ins Tor, nachdem er von einem Schiedsrichter abgeprallt ist.



5. SPIELREGELN FÜR DEN MANNSCHAFTSBEWERB SECHS GEGEN SECHS

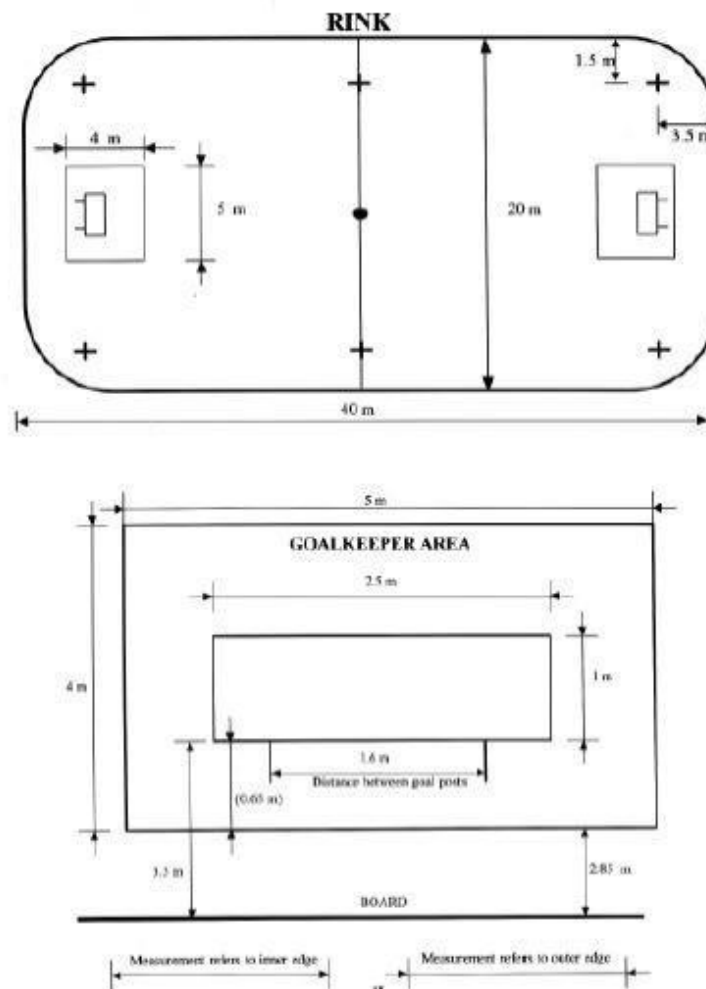
5.1 Spielfeld

5.1.1 Spielfeldabmessungen

5.1.1.1 Das Spielfeld ist mindestens 40 m x 20 m groß und von einer Bande mit abgerundeten Ecken begrenzt. Die Bande muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

5.1.1.2 Das Spielfeld ist rechteckig und die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite. Das kleinste zulässige Spielfeld ist 36 m x 18 m groß und das größte zulässige Spielfeld misst 44 m x 22 m.

5.1.2 Abbildung Spielfeld





Begriffe aus der Abbildung:

SPIELFELD

SCHUTZRAUM

Abstand zwischen Torpfosten

Abmessung bezieht sich auf innere Kante/Abmessung bezieht sich auf äußere Kante

5.1.3 Spielfeldmarkierungen

5.1.3.1 Alle Markierungen müssen mit vier bis fünf Zentimeter breiten Linien in einer deutlich sichtbaren Farbe vorgenommen werden.

5.1.3.2 Eine Mittellinie und ein Mittelpunkt müssen markiert werden. Die Mittellinie verläuft parallel zu den Querseiten des Spielfelds und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.

5.1.4 Schutzräume

5.1.4.1 4 m x 5 m große Torräume sind im Abstand von 2,85 m von der Querseite markiert. Die Torräume sind rechteckig, die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite der Torräume einschließlich der Begrenzungslinien. Die Torräume sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert.

5.1.4.2 1 m x 2,5 m große Schutzräume sind im Abstand von 0,65 m von der hinteren Grenze des jeweiligen Torraums markiert. Die Schutzräume sind rechteckig, die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite, einschließlich der Begrenzungslinien. Die Schutzräume sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert.

5.1.4.3 Die hinteren Grenzlinien des Schutzraums sind zugleich die Torlinien. Auf der hinteren Schutzraumlinie sind im Abstand von 1,6 m die Positionen der Torpfosten markiert.

5.1.4.4 Die Torlinien sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert. Die Markierungen für die Torpfosten können entweder durch Aussparungen in den hinteren Schutzraumlinien oder durch kurze Linien erfolgen, die senkrecht zu den hinteren Schutzraumlinien angebracht werden.

5.1.4.5 Die Bullypunkte sind auf der Mittellinie und in der gedachten Verlängerung der Torlinien markiert, jeweils im Abstand von 1,5 m zu den Längsseiten des Spielfelds. Die Bullypunkte sind mit Kreuzen zu markieren. Die Bullypunkte auf der Mittellinie müssen nicht markiert werden.



5.1.5 Tore

5.1.5.1 Die Tore müssen von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein. Sie werden mit den Pfosten auf die dafür vorgesehenen Markierungen gestellt.

5.1.5.2 Die Abmessungen der Tore betragen 160 cm x 115 cm x 60 cm.

5.1.5.3 Die Öffnungen der Tore müssen zum Mittelpunkt zeigen.

5.1.6 Wechselzonen

5.1.6.1 Die Wechselzonen sind an beiden Seiten der Bande markiert. Die Tiefe der Wechselzonen darf drei Meter von der Bande weg gemessen nicht überschreiten.

5.1.6.2 Die Spielerbänke müssen in angemessener Entfernung von der Bande aufgestellt sein und ausreichend Platz für alle nicht am Spielfeld eingesetzten Mannschaftsmitglieder, einschließlich Trainer, bieten.

5.1.7 Spielsekretariat und Strafbänke

5.1.7.1 Ein Spielsekretariat und Strafbänke befinden sich gegenüber der Wechselzonen auf Höhe der Mittellinie oder entsprechend den Verhältnissen am Veranstaltungsort am sichersten oder bestverfügbaren Platz.

5.1.7.2 Das Spielsekretariat und die Strafbänke müssen in angemessener Entfernung zur Bande aufgestellt sein. Für jede Mannschaft muss eine eigene Strafbank vorhanden sein, je eine auf jeder Seite des Spielsekretariats.

5.1.7.3 Die Strafbänke müssen jeweils Platz für mindestens zwei Personen bieten. Die zuständige Kommission kann die Erlaubnis erteilen, das Spielsekretariat und die Strafbänke an einem anderen Ort aufzustellen.

5.1.8 Spielfeldkontrolle

5.1.8.1 Die Schiedsrichter müssen das Spielfeld rechtzeitig vor dem Spiel kontrollieren und dafür sorgen, dass Mängel beseitigt werden.

5.1.8.2 Alle Mängel müssen gemeldet werden. Der Veranstalter ist für die Mängelbeseitigung verantwortlich und muss die Bande während des Spiels in einem ordentlichen Zustand halten. Alle gefährlichen Objekte müssen entfernt oder mit einer Polsterung abgesichert werden.

5.2 Teilnehmer

5.2.1 Mannschaftsgröße



5.2.1.1 Die zulässige Mannschaftsgröße ist vom Wettbewerbskomitee festzulegen. Bei den Special Olympics World Games dürfen nicht mehr als zwölf Spieler pro Mannschaft aufgestellt werden.

5.2.2 Spieler

5.2.2.1 Jede Mannschaft darf mindestens acht und maximal zwölf Spieler einsetzen, zwei davon als Torhüter. Diese müssen im Spielbericht notiert sein.

5.2.2.2 Spieler können Feldspieler oder Torhüter sein. Ausschließlich Spieler, die im Spielbericht notiert sind, dürfen am Spiel teilnehmen oder sich in ihren eigenen Wechselzonen aufhalten.

5.2.2.3 Während des Spiels dürfen sich je Mannschaft maximal sechs Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden, davon maximal einer als Torhüter.

5.2.2.4 Damit die Schiedsrichter das Spiel anpfeifen können, müssen von beiden Mannschaften jeweils mindestens fünf Feldspieler und ein korrekt ausgerüsteter Torhüter einsatzbereit sein. Andernfalls wird das Spiel mit 5:0 für die andere Mannschaft gewertet.

5.2.2.5 Während des Spiels muss jede Mannschaft mit mindestens vier Spielern spielen können. Andernfalls wird das Spiel abgebrochen und mit 5:0 oder dem erreichten Spielstand für die gegnerische Mannschaft gewertet, je nachdem, welches Ergebnis für die gegnerische Mannschaft vorteilhafter ist.

5.2.3 Spielerwechsel

5.2.3.1 Spielerwechsel können während eines Spiels jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden.

5.2.3.2 Alle Spielerwechsel müssen in der eigenen Wechselzone stattfinden. Ein Spieler, der das Feld verlässt, muss die Bande überqueren, bevor der einwechselnde Spieler das Spielfeld betreten darf. Ein verletzter Spieler, der das Feld außerhalb der eigenen Wechselzone verlässt, darf nicht ersetzt werden, bevor das Spiel unterbrochen wird.

5.2.4 Besondere Bestimmungen für Torhüter

5.2.4.1 Alle Torhüter müssen im Spielbericht gekennzeichnet sein.

5.2.4.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „T“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Spieler, der als Torhüter gekennzeichnet ist, darf nicht als Feldspieler mit Stock an demselben Spiel teilnehmen. Wenn eine Mannschaft wegen Verletzung oder Bestrafung den Torhüter durch einen Feldspieler ersetzen muss, hat sie maximal drei Minuten Zeit, um den



Ersatztorhüter korrekt auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Im Spielbericht ist der neue Torhüter zu kennzeichnen und die Zeit des Wechsels zu notieren.

5.2.4.3 Wenn ein Torhüter während des Spiels seinen Torraum vollständig verlässt, wird er bis zu seiner Rückkehr als Feldspieler ohne Stock betrachtet. Dies gilt nicht in Verbindung mit einem Auswurf. Ein Torhüter hat den Torraum komplett verlassen, wenn kein Teil seines Körpers den Boden innerhalb des Torraums berührt. Der Torhüter darf jedoch in seinem Torraum hochspringen. Die Begrenzungslinien zählen zum Torraum.

5.2.5 Besondere Bestimmungen für Kapitäne

5.2.5.1 Jede Mannschaft muss einen Kapitän haben, der im Spielbericht gekennzeichnet sein muss.

5.2.5.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „K“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Kapitänswechsel darf nur im Fall von Verletzung, Krankheit oder Matchstrafe vorgenommen werden und muss zusammen mit der Zeit im Spielbericht notiert werden. Ein ersetzter Kapitän darf im gleichen Spiel nicht wieder als Kapitän eingesetzt werden.

5.3 Ausrüstung

5.3.1 Spielerkleidung

5.3.1.1 Alle Feldspieler müssen Spielerkleidung bestehend aus Trikot, kurzer Hose und Stutzen tragen. Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen exakt die gleiche Spielerkleidung tragen. Für die Spielerkleidung einer Mannschaft ist jede Farbkombination erlaubt. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die Mannschaften anhand ihrer Kleidung nicht ausreichend zu unterscheiden sind, muss sich die Gastmannschaft umziehen. Die Stutzen müssen an beiden Beinen bis zu den Knien hochgezogen und – sofern von der zuständigen Kommission vorgeschrieben – zwischen den Mannschaften unterscheidbar sein.

5.3.1.2 Alle Torhüter müssen Trikots und lange Hosen tragen.

5.3.1.3 Alle Trikots müssen nummeriert sein. Die Trikots einer Mannschaft müssen auf der Rückseite und auf der Vorderseite auf Brusthöhe mit für jeden Spieler unterschiedlichen ganzen Zahlen mittels deutlich sichtbarer arabischer Ziffern nummeriert sein. Die Ziffern auf der Rückseite müssen mindestens 20 cm, die auf der Vorderseite mindestens 7 cm hoch sein. Die Zahlen von 1 bis 99 sind erlaubt, wobei die Zahl 1 nicht für Feldspielertrikots verwendet werden darf.



5.3.1.4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen. Die Schuhe müssen Hallensportschuhe sein. Das Tragen von Stutzen über den Schuhen ist nicht erlaubt. Wenn ein Spieler während des Spiels einen oder beide Schuhe verliert, darf er bis zur nächsten Unterbrechung weiterspielen.

5.3.2 Schiedsrichterbekleidung

5.3.2.1 Die Schiedsrichter müssen Trikots, schwarze, kurze Hosen und schwarze Stutzen tragen.

5.3.2.2 Die Schiedsrichter müssen die gleiche Farbkombination tragen.

5.3.3 Ausrüstung des Torhüters

5.3.3.1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.

5.3.3.2 Der Torhüter muss eine Torhütermaske tragen, die von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet ist. Dies gilt nur, wenn sich der Torhüter während des laufenden Spiels auf dem Spielfeld befindet. Mit Ausnahme von Bemalungen sind alle Abänderungen der Torhütermaske verboten.

5.3.3.3 Der Torhüter darf jede Art von Schutzausrüstung tragen. Diese darf jedoch keine Teile enthalten, die dem Abdecken des Tores dienen sollen.

5.3.3.3.1 Helm und dünne Handschuhe sind erlaubt.

5.3.3.3.2 Jegliche Art von Haft- oder Gleitmitteln ist verboten.

5.3.3.3.3 Im oder auf dem Tor dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

5.3.4 Ausrüstung des Kapitäns

5.3.4.1 Der Kapitän muss eine Armbinde tragen.

5.3.4.2 Die Armbinde muss deutlich sichtbar am linken Arm getragen werden. Klebeband ist als Armbinde nicht zulässig.

5.3.5 Persönliche Ausrüstung

5.3.5.1 Ein Spieler darf keine persönliche Ausrüstung tragen, die zu einer Verletzung führen könnte.

5.3.5.2 Zur persönlichen Ausrüstung zählen medizinische Ausrüstung und Schutzausrüstung, Uhren, Ohrringe und dergleichen. Die Schiedsrichter entscheiden, was gefährlich ist. Jegliche Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen, sofern dies möglich ist. Mit Ausnahme von



elastischen Stirnbändern ohne Knoten darf keine Kopfbedeckung getragen werden. Alle Arten von langen Unterziehhosen sind für Feldspieler verboten.

5.3.5.3 Wenn Spieler aufgrund einer ärztlichen Verordnung eine (Schutz)brille oder einen Kopfschutz tragen müssen, müssen diese Schutzvorrichtungen aus weichem Material hergestellt sein. Die (Schutz)brille muss IFF geprüft sein.

5.3.6 Ball

5.3.6.1 Der Ball wiegt 23 g und hat einen Durchmesser von 7,2 cm. Er ist gelocht (26 Löcher mit einem Durchmesser von je 1,1 cm) und muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

5.3.7 Stock

5.3.7.1 Der Stock muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

5.3.7.2 Mit Ausnahme des Kürzens ist jegliche Abänderung des Schafts verboten. Oberhalb der Griffmarke darf Griffband angebracht werden, sofern dadurch keine offiziellen Markierungen verdeckt werden.

5.3.7.3 Die Schaufel darf keine scharfen Kanten haben. Die maximal zulässige Krümmung beträgt 30 mm.

5.3.7.4 Mit Ausnahme des Biegens ist jegliche Abänderung der Schaufel verboten. Die Krümmung wird als Abstand zwischen dem höchsten Punkt der Schaufelinnenseite und einer ebenen Oberfläche, auf der der Stock liegt, gemessen. Die Schaufel darf ausgewechselt werden, aber der Flex-Wert der neuen Schaufel darf nicht erhöht werden. Die Verbindung zwischen Schaufel und Schaft darf mittels Klebeband fixiert werden, wobei aber nicht mehr als 10 mm des sichtbaren Teils der Schaufel verdeckt werden dürfen.

5.3.8 Ausrüstung der Schiedsrichter

5.3.8.1 Die Schiedsrichter müssen mit mittelgroßen Plastikpfeifen, Maßband und roten Karten ausgerüstet sein.

5.3.8.2 Die zuständige Kommission kann die Verwendung anderer Pfeifen erlauben.

5.3.9 Ausrüstung des Spielsekretariats

5.3.9.1 Das Spielsekretariat muss mit der zur Erfüllung der entsprechenden Aufgaben notwendigen Ausrüstung ausgestattet sein.

5.3.10 Ausrüstungskontrolle



5.3.10.1 Die Schiedsrichter entscheiden über jegliche Kontrolle und Messung der Ausrüstung.

5.3.10.1.1 Die Prüfung kann vor und während des Spiels erfolgen. Wird vor dem Spiel bemerkt, dass die Ausrüstung nicht korrekt ist oder dass der Stock defekt ist, muss der betreffende Spieler den Mangel korrigieren und darf danach das Spiel beginnen. Mit Ausnahme von persönlicher Ausrüstung sowie unwesentlichen Mängeln des Stocks (z.B.: kleine Löcher oder Bemalung, die vom betreffenden Spieler korrigiert werden müssen, der dann das Spiel fortsetzen darf) sind für alle während des Spiels entdeckten unkorrekten Ausrüstungsgegenstände die dafür vorgesehenen Strafen zu verhängen.

5.3.10.2 Bei Regelverstößen der Spielkleidung oder der Armbinde des Kapitäns, ist jeweils nur eine Strafe pro Mannschaft pro Spiel zu verhängen. Dennoch ist jede einzelne unkorrekte Ausrüstung zu melden. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

5.3.10.3 Der Kapitän darf die Messung der Schaufelkrümmung einfordern.

5.3.10.3.1 Der Kapitän hat auch das Recht, andere unkorrekte Ausrüstung des Gegners gegenüber den Schiedsrichtern zu bemängeln, jedoch entscheiden die Schiedsrichter in diesem Fall, ob sie eine Prüfung durchführen. Eine Messung kann jederzeit eingefordert werden, wird jedoch erst während einer Spielunterbrechung durchgeführt.

5.3.10.3.2 Wird die Prüfung in einer Unterbrechung gefordert, ist sie sofort durchzuführen, auch in Verbindung mit Toren und Strafschüssen, außer dies würde nach Meinung der Schiedsrichter zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls ist die Messung erst in der nächsten Unterbrechung vorzunehmen. Die Schiedsrichter sind verpflichtet, auf Anfrage des Kapitäns eine Prüfung der Krümmung durchzuführen, jedoch ist nur eine Prüfung pro Mannschaft und Unterbrechung zulässig. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

5.4 Schiedsrichter

5.4.1 Ein Spiel wird von zwei gleichgestellten, lizenzierten Schiedsrichtern geführt und geleitet.

5.4.2 Die Schiedsrichter haben das Recht, das Spiel zu unterbrechen, wenn offensichtlich ist, dass es nicht entsprechend der Regeln fortgesetzt werden kann.



5.5 Spielsekretariat

5.5.1 Ein Spielsekretariat muss vorhanden sein.

5.5.2 Das Spielsekretariat muss neutral sein. Es ist für den Spielbericht, die Zeitmessung und mögliche Durchsagen verantwortlich.

5.6 Spielzeit

5.6.1 Reguläre Spielzeit

5.6.1.1 Die reguläre Spielzeit beträgt 3 x 20 Minuten mit zwei zehnmütigen Pausen, in denen die Seiten gewechselt werden. Die Spielzeit kann je nach Spielplan oder Anzahl der am Turnier teilnehmenden Mannschaften variieren. Die zuständige Kommission kann abweichend eine kürzere Spielzeit und/oder kürzere Pausen beschließen. Die Spielzeit muss jedoch mindestens 3 x 15 Minuten betragen. Die Spieluhr soll, wenn möglich, von 00:00 hochzählen.

5.6.1.2 Beim Seitenwechsel werden auch die Wechselzonen getauscht. Die Heimmannschaft muss rechtzeitig vor dem Spiel die Seite auswählen. Jeder neue Spielabschnitt wird mit einem Bully vom Mittelpunkt angespielt. Am Ende jedes Spielabschnitts ist das Spielsekretariat für das Ertönen einer Sirene oder eines anderen geeigneten akustischen Signals verantwortlich, sofern dies nicht automatisch erfolgt. Die Messung der Pausenzeit beginnt unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts. Die Mannschaften sind dafür verantwortlich, rechtzeitig wieder auf dem Spielfeld zu sein, um das Spiel nach der Pause fortzusetzen. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass eine Spielfeldhälfte einen Vorteil bietet, wird nach der Hälfte des dritten Spielabschnitts ein Seitenwechsel durchgeführt. Dies muss vor Beginn des dritten Spielabschnitts entschieden werden. Nach einem solchen Seitenwechsel wird das Spiel mit einem Bully am Mittelpunkt fortgesetzt.

5.6.1.3 Die Spielzeit wird effektiv gemessen. Je nach Veranstaltungsort bzw. Anzahl der gleichzeitig gespielten Spiele, wird eine Messung mit durchlaufender Uhr empfohlen, um u.a. die Zeitplanung zu erleichtern.

5.6.1.3.1 Effektive Zeitmessung bedeutet, dass die Spielzeit immer angehalten wird, wenn das Spiel durch den Pfiff eines Schiedsrichters unterbrochen wird, und weiterläuft, wenn der Ball gespielt wird.

5.6.1.3.2 Unterbrechungen aufgrund außergewöhnlicher Situationen werden mit einem Dreifachpfiff signalisiert. Die Schiedsrichter entscheiden, was eine außergewöhnliche Situation ist. Folgendes gilt jedoch immer als außergewöhnliche Situation: beschädigter Ball, getrennte Bande, Verletzung, das Messen von Ausrüstung,



nicht autorisierte Person oder Gegenstand auf dem Spielfeld, der komplette oder teilweise Ausfall des Lichts und wenn das Schlusssignal fälschlicherweise ertönt.

5.6.1.3.3 Wenn die Bande getrennt wurde, wird das Spiel erst dann unterbrochen, wenn das Spielgeschehen in die Nähe der betroffenen Stelle kommt. Bei Verletzungen soll nur unterbrochen werden, wenn der Verdacht einer schweren Verletzung besteht oder wenn der verletzte Spieler das Spiel direkt beeinflusst.

5.6.1.3.4 Die zuständige Kommission kann Ausnahmen zur effektiven Spielzeitmessung beschließen. In diesem Fall wird die Spielzeit nur bei Toren, Strafen, einem Strafschuss, einer Auszeit oder bei einem Dreifachpfeiff der Schiedsrichter wegen einer außergewöhnlichen Situation angehalten. Die letzten drei Minuten der regulären Spielzeit werden immer effektiv gemessen.

5.6.1.3.5 Während eines Strafschusses wird die Spielzeit angehalten.

5.6.1.3.6 Wenn eine durchlaufende Uhr verwendet wird, wird die Zeit bei Toren und bei Zwei- sowie Fünfminutenstrafen angehalten. Abhängig von der Spielzeit werden die letzten 2-3 Minuten der letzten Periode effektiv gemessen.

5.6.2 Auszeit

5.6.2.1 Während der regulären Spielzeit hat jede Mannschaft das Recht, einmalig eine Auszeit anzumelden. Sie wird bei der nächsten Unterbrechung gewährt und mit einem Dreifachpfeiff signalisiert.

5.6.2.2 Eine Auszeit kann jederzeit, auch in Zusammenhang mit einem Tor oder einem Strafschuss, angemeldet werden, jedoch nur durch den Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabes. Falls eine Auszeit während einer Unterbrechung erbeten wird, wird sie sofort gewährt, außer dies würde nach Meinung der Schiedsrichter zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls wird die Auszeit erst bei der nächsten Unterbrechung gewährt. Eine bereits angemeldete Auszeit kann nur nach einem Tor zurückgezogen werden.

5.6.2.3 Eine Auszeit beginnt mit einem zusätzlichen Pfeiff der Schiedsrichter, sobald beide Mannschaften bei ihrer Wechselzone und die Schiedsrichter beim Spielsekretariat sind. Ein erneuter Pfeiff der Schiedsrichter nach 30 Sekunden signalisiert das Ende der Auszeit. Nach der Auszeit wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt. Spieler, die unter Strafe stehen, dürfen an der Auszeit nicht teilnehmen.

5.6.3 Verlängerung



5.6.3.1 Verlangt ein unentschieden ausgegangenes Spiel einen Sieger, wird die Spielzeit um maximal fünf Minuten verlängert.

5.6.3.2 Vor einer Verlängerung haben die Mannschaften das Recht auf eine zweiminütige Pause, jedoch ohne Seitenwechsel. Während der Verlängerung gelten die gleichen Regeln für die Zeitmessung wie in der regulären Spielzeit. Die Verlängerung ist nicht in Spielabschnitte unterteilt. Strafzeiten aus der regulären Spielzeit werden in der Verlängerung fortgesetzt. Wenn der Spielstand nach der Verlängerung immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch ein Penaltyschießen entschieden.

5.6.3.3 Jenes Team, welches das erste Tor erzielt, gewinnt das Spiel.

5.6.4 Penaltyschießen nach der Verlängerung

5.6.4.1 Fünf Feldspieler jeder Mannschaft führen jeweils einen Strafschuss aus.

5.6.4.2 Ist der Spielstand danach immer noch unentschieden, führen dieselben Spieler jeweils einen Strafschuss aus, bis eine Entscheidung erreicht ist.

5.6.4.3 Die Strafschüsse werden abwechselnd geschossen. Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor geschossen wird, und führen mit den Kapitänen einen Münzwurf durch. Der Gewinner entscheidet, wer den ersten Strafschuss ausführt. Der Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabs informiert die Schiedsrichter und das Spielsekretariat schriftlich über die Nummern und die Reihenfolge der Schützen. Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass die von den Betreuern schriftlich fixierte Reihenfolge eingehalten wird.

5.6.4.4 Sobald während des Penaltyschießens eine Entscheidung herbeigeführt wurde, endet das Spiel und die Siegermannschaft gewinnt mit einem Tor Vorsprung. Während der regulären Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft mit mehr Toren führt, als die gegnerische Mannschaft Strafschüsse übrig hat. Während der möglichen weiteren Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr als der Gegner erzielt hat und beide Mannschaften die gleiche Anzahl Strafschüsse ausgeführt haben. Die zusätzlichen Strafschüsse müssen nicht in der gleichen Reihenfolge wie die regulären ausgeführt werden, jedoch darf kein Spieler seinen dritten Strafschuss ausführen, solange nicht alle notierten Spieler mindestens zwei ausgeführt haben usw.

5.6.4.5 Ein unter Strafe stehender Spieler kann am Penaltyschießen teilnehmen, sofern er keine Matchstrafe erhalten hat. Wenn einer der notierten Spieler während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, muss der Kapitän einen noch nicht notierten Feldspieler bestimmen, der den bestraften Spieler ersetzt. Wenn ein Torhüter während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, wird er durch den Reservetorhüter ersetzt. Wenn kein Reservetorhüter zur Verfügung steht, hat die Mannschaft maximal drei Minuten Zeit, um einen



noch nicht notierten Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Der neue Torhüter wird im Spielbericht gekennzeichnet und die Zeit des Wechsels wird notiert. Eine Mannschaft, die keine fünf Feldspieler notieren kann, darf nur so viele Strafschüsse schießen, wie sie notierte Feldspieler hat. Dies gilt auch für mögliche zusätzliche Strafschüsse.

5.7 Punkteerzielung: Tore

5.7.1 Anerkannte Tore

5.7.1.1 Ein Tor gilt als anerkannt, wenn es korrekt erzielt und mit einem Bully auf dem Mittelpunkt bestätigt wurde.

5.7.1.2 Alle anerkannten Tore werden mit der Zeit und den Nummern des Torschützen und des Vorlagengebers im Spielbericht notiert. Als Vorlagengeber gilt ein Spieler derselben Mannschaft, der unmittelbar am Torerfolg beteiligt war. Es wird nur ein Vorlagengeber pro Tor notiert. Ein Tor, das in der Verlängerung oder bei einem Strafschuss nach Ende des Spielabschnitts oder des Spiels erzielt wird, wird nicht mit einem Bully bestätigt, gilt jedoch als anerkannt, wenn beide Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gezeigt haben und das Tor im Spielbericht notiert wurde.

5.7.1.3 Ein anerkanntes Tor kann nicht mehr aberkannt werden.

5.7.1.4 Wenn die Schiedsrichter sicher sind, dass das anerkannte Tor nicht korrekt erzielt wurde, ist dies zu melden.

5.7.2 Korrekt erzielte Tore

5.7.2.1 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Feldspieler korrekt mit dem Stock gespielt wurde und von der angreifenden Mannschaft in Zusammenhang mit dem Tor oder unmittelbar zuvor kein Vergehen begangen wurde, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt. Dies gilt auch,

5.7.2.1.1 wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft das Tor verschoben hat und der Ball die Torlinie von vorne zwischen den Markierungen und unterhalb der gedachten Position der Latte überschritten hat.

5.7.2.1.2 wenn ein Eigentor erzielt wurde. Eigentor bedeutet, dass ein Spieler den Ball mit dem Stock oder Körper ins eigene Tor gelenkt hat. Ein Eigentor, das während einer aufgeschobenen Strafe von der anderen Mannschaft erzielt wird, ist gültig.



5.7.2.1.3 Eigentore werden als „ET“ im Spielbericht eingetragen.

5.7.2.2 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft mit seinem Stock oder Körper gelenkt wurde oder ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball unabsichtlich mit seinem Stock oder Körper gelenkt hat und weder in Zusammenhang mit dem Tor noch unmittelbar zuvor von der angreifenden Mannschaft ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt, begangen wurde.

5.7.2.3 Das Tor gilt nicht als korrekt erzielt, wenn ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich kickt, unmittelbar bevor er ins Tor gelenkt wird. Wenn ein Spieler ein Tor mit einem unkorrekten Stock erzielt und der Fehler erst bemerkt wird, nachdem der Ball die Torlinie überschritten hat, so ist das Tor gültig.

5.7.2.4 Ein im Spielbericht nicht notierter oder falsch nummerierter Spieler ist am Tor beteiligt. Achtung: Beteiligt bedeutet als Torschütze oder Vorlagengeber.

5.7.3 Unkorrekt erzielte Tore

5.7.3.1 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft begeht in Zusammenhang mit oder unmittelbar vor der Torsituation ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt (vorgeschriebenes Zeichen).

Achtung: Dies gilt auch, wenn eine Mannschaft ein Tor mit zu vielen Spielern oder einem bestraften Spieler auf dem Feld erzielt oder wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft absichtlich das Tor verschiebt.

5.7.3.2 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft lenkt den Ball absichtlich mit einem beliebigen Körperteil über die Torlinie.

Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

5.7.3.3 Der Ball überquert die Torlinie während oder nach einem Signal.

5.7.3.4 Ein Spielabschnitt oder Spiel ist unmittelbar mit Beginn des Schlusssignals beendet.

5.7.3.5 Der Ball gelangt ins Tor, ohne die Torlinie von vorne überschritten zu haben.

5.7.3.6 Der Ball gelangt ins gegnerische Tor, nachdem ein Torhüter ihn auf korrekte Weise geworfen oder gekickt hat

Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Der Ball muss einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt haben, bevor er ins Tor gelangt.



5.7.3.7 Der Ball gelangt ins Tor, nachdem ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich gekickt und der Ball einen Gegner oder dessen Ausrüstung berührt hat.

Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

5.7.3.8 Eine Mannschaft, gegen die eine aufgeschobene Strafe verhängt wurde, erzielt ein Tor. Die Strafe wird dann ausgesprochen und das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

5.7.3.9 Der Ball gelangt direkt ins Tor, nachdem er von einem Schiedsrichter abgeprallt ist.

6. SPIELREGELN FÜR DEN UNIFIED-MANNSCHAFTSBEWERB

6.1 Spielfeld

6.1.1 Spielfeldabmessungen

6.1.1.1 Das Spielfeld ist mindestens 24 m x 14 m und maximal 30 m x 15 m groß und von einer Bande mit abgerundeten Ecken begrenzt. Die Bande muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein. Für Spieler mit einem hohen Leistungsniveau wird ein Spielfeld von 30 m x 15 m empfohlen.

6.1.1.2 Das Spielfeld ist rechteckig und die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite.

6.1.2 Spielfeldmarkierungen

6.1.2.1 Alle Markierungen müssen mit vier bis fünf Zentimeter breiten Linien in einer deutlich sichtbaren Farbe vorgenommen werden.

6.1.2.2 Eine Mittellinie und ein Mittelpunkt müssen markiert werden. Die Mittellinie verläuft parallel zu den Querseiten des Spielfelds und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.

6.1.3 Schutzräume

6.1.3.1 Die Schutzräume sind rechteckig, die angegebenen Maße beziehen sich auf Länge x Breite der Schutzräume einschließlich der Begrenzungslinien. Die Schutzräume sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert.

6.1.3.2 Die hinteren Grenzlinien des Schutzraums sind zugleich die Torlinien. Auf der hinteren Schutzraumlinie sind im Abstand von 1,6 m die Positionen der Torpfosten markiert.

6.1.3.3 Die Torlinien sind zwischen den Längsseiten des Spielfelds zentriert. Die Markierungen für die Torpfosten können entweder durch Aussparungen in den hinteren Schutzraumlinien



oder durch kurze Linien erfolgen, die senkrecht zu den hinteren Schutzraumlinien angebracht werden.

6.1.3.4 Die Bullypunkte sind auf der Mittellinie und in der gedachten Verlängerung der Torlinien markiert, jeweils im Abstand von einem Meter zu den Längsseiten des Spielfelds. Die Bullypunkte sind mit Kreuzen zu markieren. Die Bullypunkte auf der Mittellinie müssen nicht markiert werden.

6.1.4 Tore

6.1.4.1 Die Tore müssen von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein. Sie werden mit den Pfosten auf die dafür vorgesehenen Markierungen gestellt.

6.1.4.2 Die Abmessungen der Tore betragen 160 cm x 115 cm x 60 cm.

6.1.4.3 Die Öffnungen der Tore müssen zum Mittelpunkt zeigen.

6.1.5 Wechselzonen

6.1.5.1 Die Wechselzonen sind an beiden Seiten der Bande markiert. Die Tiefe der Wechselzonen darf drei Meter von der Bande weg gemessen nicht überschreiten.

6.1.5.2 Die Spielerbänke müssen in angemessener Entfernung von der Bande aufgestellt sein und ausreichend Platz für alle nicht am Spielfeld eingesetzten Mannschaftsmitglieder, einschließlich Trainer, bieten.

6.1.6 Spielsekretariat und Strafbänke

6.1.6.1 Ein Spielsekretariat und Strafbänke befinden sich gegenüber der Wechselzonen auf Höhe der Mittellinie oder entsprechend den Verhältnissen am Veranstaltungsort am sichersten oder bestverfügbaren Platz.

6.1.6.2 Das Spielsekretariat und die Strafbänke müssen in angemessener Entfernung zur Bande aufgestellt sein. Für jede Mannschaft muss eine eigene Strafbank vorhanden sein, je eine auf jeder Seite des Spielsekretariats.

6.1.6.3 Die Strafbänke müssen jeweils Platz für mindestens zwei Personen bieten. Die zuständige Kommission kann die Erlaubnis erteilen, das Spielsekretariat und die Strafbänke an einem anderen Ort aufzustellen.

6.1.7 Spielfeldkontrolle

6.1.8 Die Schiedsrichter müssen das Spielfeld rechtzeitig vor dem Spiel kontrollieren und dafür sorgen, dass Mängel beseitigt werden.



6.1.9 Alle Mängel müssen gemeldet werden. Der Veranstalter ist für die Mängelbeseitigung verantwortlich und muss die Bande während des Spiels in einem ordentlichen Zustand halten. Alle gefährlichen Objekte müssen entfernt oder mit einer Polsterung abgesichert werden.

6.2 Teilnehmer

6.2.1 Die zulässige Mannschaftsgröße ist vom Wettbewerbskomitee festzulegen. Bei den Special Olympics World Games dürfen nicht mehr als zwölf Spieler pro Mannschaft aufgestellt werden und es wird eine Mindestanzahl von zehn Spielern empfohlen (Empfehlung: acht Feldspieler und zwei Torhüter). Bei Unified-Mannschaften sind die Aufstellungsregeln gemäß Artikel 1 der Sportregeln einzuhalten.

6.2.2 Spieler

6.2.2.1 Die empfohlene Mindestaufstellung sind acht Feldspieler und zwei Torhüter.

6.2.2.2 Spieler können Feldspieler oder Torhüter sein. Ausschließlich Spieler, die im Spielbericht notiert sind, dürfen am Spiel teilnehmen oder sich in ihren eigenen Wechselzonen aufhalten.

6.2.2.3 Während des Spiels dürfen sich je Mannschaft maximal fünf Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden, davon maximal einer als Torhüter.

6.2.2.4 Damit die Schiedsrichter das Spiel anpfeifen können, müssen von beiden Mannschaften jeweils mindestens vier Feldspieler und ein korrekt ausgerüsteter Torhüter einsatzbereit sein. Andernfalls kommt es zu einem Forfait.

6.2.2.4.1 Die Schiedsrichter müssen die Mindestanzahl der Spieler während des Spiels gemäß den Verbandsregeln festlegen. Das Athleten-Partner-Verhältnis für die Unified-Mannschaften ist von der Wettbewerbsleitung festzulegen.

6.2.2.5 Spielerwechsel

6.2.2.5.1 Spielerwechsel können während eines Spiels jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden.

6.2.2.5.2 Alle Spielerwechsel müssen in der eigenen Wechselzone stattfinden. Ein Spieler, der das Feld verlässt, muss die Bande überqueren, bevor der einwechselnde Spieler das Spielfeld betreten darf. Ein verletzter Spieler, der das Feld außerhalb der



eigenen Wechselzone verlässt, darf nicht ersetzt werden, bevor das Spiel unterbrochen wird.

6.2.2.6 Bestimmungen für Torhüter

6.2.2.6.1 Alle Torhüter müssen im Spielbericht gekennzeichnet sein.

6.2.2.6.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „T“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Spieler, der als Torhüter gekennzeichnet ist, darf nicht als Feldspieler mit Stock an demselben Spiel teilnehmen. Wenn eine Mannschaft wegen Verletzung oder Bestrafung den Torhüter durch einen Feldspieler ersetzen muss, hat sie maximal drei Minuten Zeit, um den Ersatztorhüter korrekt auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Im Spielbericht ist der neue Torhüter zu kennzeichnen und die Zeit des Wechsels zu notieren.

6.2.2.6.3 Der Torhüter kann jederzeit gegen einen Feldspieler ausgewechselt werden

6.2.2.6.4 Wenn ein Torhüter während des Spiels seinen Torraum vollständig verlässt, wird er bis zu seiner Rückkehr als Feldspieler ohne Stock betrachtet. Dies gilt nicht in Verbindung mit einem Auswurf. Ein Torhüter hat den Torraum komplett verlassen, wenn kein Teil seines Körpers den Boden innerhalb des Torraums berührt. Der Torhüter darf jedoch in seinem Torraum hochspringen. Die Begrenzungslinien zählen zum Torraum.

6.2.2.7 Bestimmungen für Kapitäne

6.2.2.7.1 Jede Mannschaft muss einen Kapitän haben, der im Spielbericht gekennzeichnet sein muss.

6.2.2.7.2 Die Kennzeichnung wird mit einem „K“ am Rand des Spielberichts vorgenommen. Ein Kapitänswechsel darf nur im Fall von Verletzung, Krankheit oder Matchstrafe vorgenommen werden und muss zusammen mit der Zeit im Spielbericht notiert werden. Ein ersetzter Kapitän darf im gleichen Spiel nicht wieder als Kapitän eingesetzt werden.

6.2.2.8 Betreuerstab:

Es dürfen sich jeweils nur drei Personen in ihrer eigenen Wechselzone aufhalten. Mit Ausnahme von Auszeiten darf ein Betreuer das Spielfeld nicht ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter betreten. Jegliches Coaching ist nur in der eigenen Wechselzone erlaubt, wo sich die Betreuer während des Spiels aufzuhalten haben.



6.3 Ausrüstung

6.3.1 Spielerkleidung

6.3.1.1 Alle Feldspieler müssen Spielerkleidung bestehend aus Trikot, kurzer Hose und Stutzen tragen. Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen exakt die gleiche Spielerkleidung tragen. Für die Spielerkleidung einer Mannschaft ist jede Farbkombination erlaubt. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die Mannschaften anhand ihrer Kleidung nicht ausreichend zu unterscheiden sind, muss sich die Gastmannschaft umziehen. Die Stutzen müssen an beiden Beinen bis zu den Knien hochgezogen und – sofern von der zuständigen Kommission vorgeschrieben – zwischen den Mannschaften unterscheidbar sein.

6.3.1.2 Alle Torhüter müssen Trikots und lange Hosen tragen.

6.3.1.3 Alle Trikots müssen nummeriert sein. Die Trikots einer Mannschaft müssen auf der Rückseite und auf der Vorderseite auf Brusthöhe mit für jeden Spieler unterschiedlichen ganzen Zahlen mittels deutlich sichtbarer arabischer Ziffern nummeriert sein. Die Ziffern auf der Rückseite müssen mindestens 20 cm, die auf der Vorderseite mindestens 7 cm hoch sein. Die Zahlen von 1 bis 99 sind erlaubt, wobei die Zahl 1 nicht für Feldspielertrikots verwendet werden darf.

6.3.1.4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen.

6.3.1.4.1 Die Schuhe müssen Hallensportschuhe sein. Das Tragen von Stutzen über den Schuhen ist nicht erlaubt. Wenn ein Spieler während des Spiels einen oder beide Schuhe verliert, darf er bis zur nächsten Unterbrechung weiterspielen.

6.3.2 Schiedsrichterbekleidung

6.3.2.1 Die Schiedsrichter müssen Trikots, schwarze, kurze Hosen und schwarze Stutzen tragen.

6.3.2.2 Die Schiedsrichter müssen die gleiche Farbkombination tragen.

6.3.3 Ausrüstung des Torhüters

6.3.3.1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.

6.3.3.2 Der Torhüter muss eine Torhütermaske tragen, die von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet ist. Dies gilt nur, wenn sich der Torhüter während des laufenden Spiels auf dem Spielfeld befindet. Mit Ausnahme von Bemalungen sind alle Abänderungen der Torhütermaske verboten.



6.3.3.3 Der Torhüter darf jede Art von Schutzausrüstung tragen. Diese darf jedoch keine Teile enthalten, die dem Abdecken des Tores dienen sollen.

6.3.3.3.1 Helm und dünne Handschuhe sind erlaubt.

6.3.3.3.2 Jegliche Art von Haft- oder Gleitmitteln ist verboten.

6.3.3.3.3 Im oder auf dem Tor dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

6.3.4 Ausrüstung des Kapitäns

6.3.4.1 Der Kapitän muss eine Armbinde tragen.

6.3.4.2 Die Armbinde muss deutlich sichtbar am linken Arm getragen werden. Klebeband ist als Armbinde nicht zulässig.

6.3.5 Persönliche Ausrüstung

6.3.5.1 Ein Spieler darf keine persönliche Ausrüstung tragen, die zu einer Verletzung führen könnte.

6.3.5.2 Zur persönlichen Ausrüstung zählen medizinische Ausrüstung und Schutzausrüstung, Uhren, Ohrringe und dergleichen. Die Schiedsrichter entscheiden, was gefährlich ist. Jegliche Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen, sofern dies möglich ist. Mit Ausnahme von elastischen Stirnbändern ohne Knoten darf keine Kopfbedeckung getragen werden. Alle Arten von langen Unterziehhosen sind für Feldspieler verboten.

6.3.5.3 Wenn Spieler aufgrund einer ärztlichen Verordnung eine (Schutz)brille oder einen Kopfschutz tragen müssen, müssen diese Schutzvorrichtungen aus weichem Material hergestellt sein. Die (Schutz)brille muss IFF geprüft sein.

6.3.6 Ball

6.3.6.1 Der Ball wiegt 23 g und hat einen Durchmesser von 7,2 cm. Er ist gelocht (26 Löcher mit einem Durchmesser von je 1,1 cm) und muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

6.3.7 Stock

6.3.7.1 Der Stock muss von der IFF freigegeben und entsprechend gekennzeichnet sein.

6.3.7.2 Mit Ausnahme des Kürzens ist jegliche Abänderung des Schafts verboten. Oberhalb der Griffmarke darf Griffband angebracht werden, sofern dadurch keine offiziellen Markierungen verdeckt werden.



6.3.7.3 Die Schaufel darf keine scharfen Kanten haben. Die maximal zulässige Krümmung beträgt 30 mm.

6.3.7.3.1 Mit Ausnahme des Biegens ist jegliche Abänderung der Schaufel verboten. Die Krümmung wird als Abstand zwischen dem höchsten Punkt der Schaufelinnenseite und einer ebenen Oberfläche, auf der der Stock liegt, gemessen. Die Schaufel darf ausgewechselt werden, aber der Flex-Wert der neuen Schaufel darf nicht erhöht werden. Die Verbindung zwischen Schaufel und Schaft darf mittels Klebeband fixiert werden, wobei aber nicht mehr als 10 mm des sichtbaren Teils der Schaufel verdeckt werden dürfen.

6.3.8 Ausrüstung der Schiedsrichter

6.3.8.1 Die Schiedsrichter müssen mit mittelgroßen Plastikpfeifen, Maßband und roten Karten ausgerüstet sein.

6.3.8.2 Die zuständige Kommission kann die Verwendung anderer Pfeifen erlauben.

6.3.9 Ausrüstung des Spielsekretariats

6.3.9.1 Das Spielsekretariat muss mit der zur Erfüllung der entsprechenden Aufgaben notwendigen Ausrüstung ausgestattet sein.

6.3.10 Ausrüstungskontrolle

6.3.10.1 Die Schiedsrichter entscheiden über jegliche Kontrolle und Messung der Ausrüstung.

6.3.10.1.1 Die Prüfung kann vor und während des Spiels erfolgen. Wird vor dem Spiel bemerkt, dass die Ausrüstung nicht korrekt ist oder dass der Stock defekt ist, muss der betreffende Spieler den Mangel korrigieren und darf danach das Spiel beginnen. Mit Ausnahme von persönlicher Ausrüstung sowie unwesentlichen Mängeln des Stocks (z.B.: kleine Löcher oder Bemalung, die vom betreffenden Spieler korrigiert werden müssen, der dann das Spiel fortsetzen darf) sind für alle während des Spiels entdeckten unkorrekten Ausrüstungsgegenstände die dafür vorgesehenen Strafen zu verhängen.

6.3.10.1.1.1 Bei Regelverstößen der Spielerkleidung oder der Armbinde des Kapitäns, ist jeweils nur eine Strafe pro Mannschaft pro Spiel zu verhängen. Dennoch ist jede einzelne unkorrekte Ausrüstung zu melden. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler,



dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

6.3.10.1.1.2 Der Kapitän darf die Messung der Schaufelkrümmung einfordern.

6.3.10.1.2 Der Kapitän hat auch das Recht, andere unkorrekte Ausrüstung des Gegners gegenüber den Schiedsrichtern zu bemängeln, jedoch entscheiden die Schiedsrichter in diesem Fall, ob sie eine Prüfung durchführen. Eine Messung kann jederzeit eingefordert werden, wird jedoch erst während einer Spielunterbrechung durchgeführt. Wird die Prüfung in einer Unterbrechung gefordert, ist sie sofort durchzuführen, auch in Verbindung mit Toren und Strafschüssen, außer dies würde nach Meinung der Schiedsrichter zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls ist die Messung erst in der nächsten Unterbrechung vorzunehmen.

6.3.10.1.3 Die Schiedsrichter sind verpflichtet, auf Anfrage des Kapitäns eine Prüfung der Krümmung durchzuführen, jedoch ist nur eine Prüfung pro Mannschaft und Unterbrechung zulässig. Während einer Kontrolle dürfen sich keine anderen Spieler als die Kapitäne und der Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert wird, beim Spielsekretariat aufhalten. Nach der Kontrolle wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

6.4 Schiedsrichter

6.4.1 Ein Spiel wird von einem lizenzierten Schiedsrichter geführt und geleitet.

6.4.2 Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen, wenn offensichtlich ist, dass es nicht entsprechend der Regeln fortgesetzt werden kann.

6.5 Spielsekretariat

6.5.1 Ein Spielsekretariat muss vorhanden sein. Das Spielsekretariat muss neutral sein. Es ist für den Spielbericht, die Zeitmessung und mögliche Durchsagen verantwortlich.

6.6 Spielzeit

6.6.1 Reguläre Spielzeit

6.6.1.1 Die reguläre Spielzeit liegt zwischen 2 x 7 Minuten mit einer maximal dreiminütigen Pause und 2 x 15 Minuten mit einer maximal fünfminütigen Pause, in der die Seiten gewechselt



werden. Die Spielzeit kann je nach Spielplan oder Anzahl der am Turnier teilnehmenden Mannschaften variieren. Die Spieluhr soll, wenn möglich, von 00:00 hochzählen.

6.6.1.2 Beim Seitenwechsel werden auch die Wechselzonen getauscht. Die Heimmannschaft muss rechtzeitig vor dem Spiel die Seite auswählen. Jeder neue Spielabschnitt wird mit einem Bully vom Mittelpunkt angespielt. Am Ende jedes Spielabschnitts ist das Spielsekretariat für das Ertönen einer Sirene oder eines anderen geeigneten akustischen Signals verantwortlich, sofern dies nicht automatisch erfolgt. Die Messung der Pausenzeit beginnt unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts. Die Mannschaften sind dafür verantwortlich, rechtzeitig wieder auf dem Spielfeld zu sein, um das Spiel nach der Pause fortzusetzen.

6.6.1.3 Die Spielzeit wird effektiv gemessen. Je nach Veranstaltungsort bzw. Anzahl der gleichzeitig gespielten Spiele, wird eine Messung mit durchlaufender Uhr empfohlen, um u.a. die Zeitplanung zu erleichtern.

6.6.1.3.1 Effektive Zeitmessung bedeutet, dass die Spielzeit immer angehalten wird, wenn das Spiel durch den Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen wird, und weiterläuft, wenn der Ball gespielt wird.

6.6.1.3.2 Unterbrechungen aufgrund außergewöhnlicher Situationen werden mit einem Dreifachpfiff signalisiert. Der Schiedsrichter entscheidet, was eine außergewöhnliche Situation ist. Folgendes gilt jedoch immer als außergewöhnliche Situation: beschädigter Ball, getrennte Bande, Verletzung, das Messen von Ausrüstung, nicht autorisierte Person oder Gegenstand auf dem Spielfeld, der komplette oder teilweise Ausfall des Lichts und wenn das Schlusssignal fälschlicherweise ertönt.

6.6.1.3.3 Wenn die Bande getrennt wurde, wird das Spiel erst dann unterbrochen, wenn das Spielgeschehen in die Nähe der betroffenen Stelle kommt. Bei Verletzungen soll nur unterbrochen werden, wenn der Verdacht einer schweren Verletzung besteht oder wenn der verletzte Spieler das Spiel direkt beeinflusst.

6.6.1.3.4 Die zuständige Kommission kann Ausnahmen zur effektiven Spielzeitmessung beschließen. In diesem Fall wird die Spielzeit nur bei Toren, Strafen, einem Strafschuss, einer Auszeit oder bei einem Dreifachpfiff des Schiedsrichters wegen einer außergewöhnlichen Situation angehalten. Die letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit werden immer effektiv gemessen.

6.6.1.3.5 Während eines Strafschusses wird die Spielzeit angehalten.



6.6.1.3.6 Wenn eine durchlaufende Uhr verwendet wird, wird die Zeit bei Toren und bei Zwei- sowie Fünfminutenstrafen angehalten. Abhängig von der Spielzeit werden die letzten 2-3 Minuten der letzten Periode effektiv gemessen.

6.6.2 Auszeit

6.6.2.1 Auszeiten gibt es nur, wenn die Spielzeit effektiv gemessen wird.

6.6.2.2 Während der regulären Spielzeit hat jede Mannschaft das Recht, einmalig eine Auszeit anzumelden. Sie wird bei der nächsten Unterbrechung gewährt und mit einem Dreifachpfiff signalisiert.

6.6.2.3 Eine Auszeit kann jederzeit, auch in Zusammenhang mit einem Tor oder einem Strafschuss, angemeldet werden, jedoch nur durch den Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabes. Falls eine Auszeit während einer Unterbrechung erbeten wird, wird sie sofort gewährt, außer dies würde nach Meinung des Schiedsrichters zu einem Nachteil für die gegnerische Mannschaft führen. Diesfalls wird die Auszeit erst bei der nächsten Unterbrechung gewährt. Eine bereits angemeldete Auszeit kann nur nach einem Tor zurückgezogen werden.

6.6.2.4 Eine Auszeit beginnt mit einem zusätzlichen Pfiff des Schiedsrichters, sobald sich beide Mannschaften bei ihrer Wechselzone und der Schiedsrichter beim Spielsekretariat befinden. Ein erneuter Pfiff des Schiedsrichters nach 30 Sekunden signalisiert das Ende der Auszeit. Nach der Auszeit wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt. Spieler, die unter Strafe stehen, dürfen an der Auszeit nicht teilnehmen.

6.6.3 Verlängerung

6.6.3.1 Verlangt ein unentschieden ausgegangenes Spiel einen Sieger, wird die Spielzeit um maximal fünf Minuten verlängert.

6.6.3.2 Vor einer Verlängerung haben die Mannschaften das Recht auf eine zweiminütige Pause, jedoch ohne Seitenwechsel. Während der Verlängerung gelten die gleichen Regeln für die Zeitmessung wie in der regulären Spielzeit. Die Verlängerung ist nicht in Spielabschnitte unterteilt. Strafzeiten aus der regulären Spielzeit werden in der Verlängerung fortgesetzt. Wenn der Spielstand nach der Verlängerung immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch ein Penaltyschießen entschieden.

6.6.3.3 Jenes Team, welches in der Verlängerung das erste Tor erzielt, gewinnt das Spiel.

6.6.4 Penaltyschießen nach der Verlängerung

6.6.4.1 Drei Feldspieler jeder Mannschaft führen jeweils einen Strafschuss aus.



6.6.4.1.1 Von den drei Spielern und dem Torhüter, die am Penaltyschießen beteiligt sind, müssen mindestens zwei Athleten sein.

6.6.4.2 Ist der Spielstand danach immer noch unentschieden, führen dieselben Spieler jeweils einen Strafschuss aus, bis eine Entscheidung erreicht ist.

6.6.4.3 Die Strafschüsse werden abwechselnd geschossen. Der Schiedsrichter entscheidet, auf welches Tor geschossen wird, und führt mit den Kapitänen einen Münzwurf durch. Der Gewinner entscheidet, wer den ersten Strafschuss ausführt. Der Kapitän oder ein Mitglied des Betreuerstabs informiert den Schiedsrichter und das Spielsekretariat schriftlich über die Nummern und die Reihenfolge der Schützen. Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass die von den Betreuern schriftlich fixierte Reihenfolge eingehalten wird.

6.6.4.4 Sobald während des Penaltyschießens eine Entscheidung herbeigeführt wurde, endet das Spiel und die Siegermannschaft gewinnt mit einem Tor Vorsprung. Während der regulären Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft mit mehr Toren führt, als die gegnerische Mannschaft Strafschüsse übrig hat. Während der möglichen weiteren Strafschüsse ist eine Entscheidung erreicht, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr als der Gegner erzielt hat und beide Mannschaften die gleiche Anzahl Strafschüsse ausgeführt haben. Die zusätzlichen Strafschüsse müssen nicht in der gleichen Reihenfolge wie die regulären ausgeführt werden, jedoch darf kein Spieler seinen dritten Strafschuss ausführen, solange nicht alle notierten Spieler mindestens zwei ausgeführt haben usw.

6.6.4.5 Ein unter Strafe stehender Spieler kann am Penaltyschießen teilnehmen, sofern er keine Matchstrafe erhalten hat. Wenn einer der notierten Spieler während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, muss der Kapitän einen noch nicht notierten Feldspieler bestimmen, der den bestraften Spieler ersetzt. Wenn ein Torhüter während des Penaltyschießens eine Strafe erhält, wird er durch den Reservetorhüter ersetzt. Wenn kein Reservetorhüter zur Verfügung steht, hat die Mannschaft maximal drei Minuten Zeit, um einen noch nicht notierten Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Der neue Torhüter wird im Spielbericht gekennzeichnet und die Zeit des Wechsels wird notiert. Eine Mannschaft, die keine fünf Feldspieler notieren kann, darf nur so viele Strafschüsse schießen, wie sie notierte Feldspieler hat. Dies gilt auch für mögliche zusätzliche Strafschüsse.

6.6.5 Punkteerzielung: Tore

6.6.5.1 Anerkannte Tore

6.6.5.1.1 Ein Tor gilt als anerkannt, wenn es korrekt erzielt und mit einem Bully auf dem Mittelpunkt bestätigt wurde.



6.6.5.1.2 Alle anerkannten Tore werden mit der Zeit und den Nummern des Torschützen und des Vorlagengebers im Spielbericht notiert. Als Vorlagengeber gilt ein Spieler derselben Mannschaft, der unmittelbar am Torerfolg beteiligt war. Es wird nur ein Vorlagengeber pro Tor notiert. Ein Tor, das in der Verlängerung oder bei einem Strafschuss nach Ende des Spielabschnitts oder des Spiels erzielt wird, wird nicht mit einem Bully bestätigt, gilt jedoch als anerkannt, wenn der Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gezeigt hat und das Tor im Spielbericht notiert wurde.

6.6.5.1.3 Ein anerkanntes Tor kann nicht mehr aberkannt werden.

6.6.5.1.4 Wenn der Schiedsrichter sicher ist, dass das anerkannte Tor nicht korrekt erzielt wurde, ist dies zu melden.

6.6.5.2 Korrekt erzielte Tore

6.6.5.2.1 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Feldspieler korrekt mit dem Stock gespielt wurde und von der angreifenden Mannschaft in Zusammenhang mit dem Tor oder unmittelbar zuvor kein Vergehen begangen wurde, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt. Dies gilt auch,

6.6.5.2.1.1 wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft das Tor verschoben hat und der Ball die Torlinie von vorne zwischen den Markierungen und unterhalb der gedachten Position der Latte überschritten hat.

6.6.5.2.1.2 wenn ein Eigentor erzielt wurde. Ein Eigentor kann vom Verteidiger mit dem Stock oder dem Körper erzielt werden. Ein Eigentor, das während einer aufgeschobenen Strafe von der anderen Mannschaft erzielt wird, ist gültig.

6.6.5.2.1.3 Eigentore werden als „ET“ im Spielbericht eingetragen.

6.6.5.2.2 Der Ball hat die Torlinie vollständig und von vorne überschritten, nachdem er von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft mit seinem Stock oder Körper gelenkt wurde oder ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball unabsichtlich mit seinem Stock oder Körper gelenkt hat und weder in Zusammenhang mit dem Tor noch unmittelbar zuvor von der angreifenden Mannschaft ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt, begangen wurde.

6.6.5.2.3 Das Tor gilt nicht als korrekt erzielt, wenn ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich kickt, unmittelbar bevor er ins Tor gelenkt wird. Wenn ein Spieler ein Tor mit einem unkorrekten Stock erzielt und der



Fehler erst bemerkt wird, nachdem der Ball die Torlinie überschritten hat, so ist das Tor gültig.

6.6.5.2.4 Ein im Spielbericht nicht notierter oder falsch nummerierter Spieler ist am Tor beteiligt. Achtung: Beteiligt bedeutet als Torschütze oder Vorlagengeber.

6.6.5.3 Unkorrekt erzielte Tore

6.6.5.3.1 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft begeht in Zusammenhang mit oder unmittelbar vor der Torsituation ein Vergehen, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt (vorgeschriebenes Zeichen). Achtung: Dies gilt auch, wenn eine Mannschaft ein Tor mit zu vielen Spielern oder einem bestraften Spieler auf dem Feld erzielt oder wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft absichtlich das Tor verschiebt.

6.6.5.3.2 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft lenkt den Ball absichtlich mit einem beliebigen Körperteil über die Torlinie. Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

6.6.5.3.3 Der Ball überquert die Torlinie während oder nach einem Signal.

6.6.5.3.4 Ein Spielabschnitt oder Spiel ist unmittelbar mit Beginn des Schlussignals beendet.

6.6.5.3.5 Der Ball gelangt ins Tor, ohne die Torlinie von vorne überschritten zu haben.

6.6.5.3.6 Der Ball gelangt ins gegnerische Tor, nachdem ein Torhüter ihn auf korrekte Weise geworfen oder gekickt hat. Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Der Ball muss einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt haben, bevor er ins Tor gelangt.

6.6.5.3.7 Der Ball gelangt ins Tor, nachdem ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft den Ball absichtlich gekickt und der Ball einen Gegner oder dessen Ausrüstung berührt hat.

6.6.5.3.8 Achtung: Da dies kein Vergehen ist, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

6.6.5.4 Eine Mannschaft, gegen die eine aufgeschobene Strafe verhängt wurde, erzielt ein Tor. Die Strafe wird dann ausgesprochen und das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

6.6.5.5 Der Ball gelangt direkt ins Tor, nachdem er von einem Schiedsrichter abgeprallt ist.



7. ALLGEMEINE REGELN FÜR ALLE MANNSCHAFTSBEWERBE

7.1 Strafen

7.1.1 Allgemeine Regeln für Strafen

7.1.1.1 Wenn ein Vergehen, das zu einer Strafe führt, begangen wird, wird der Verursacher bestraft.

7.1.1.1.1 Wenn die Schiedsrichter nicht in der Lage sind, den Verursacher zu benennen, oder wenn das Vergehen durch einen Betreuer begangen wurde, benennt der Kapitän einen Feldspieler, der nicht unter Strafe steht, um die Strafe abzusitzen. Wenn der Kapitän sich weigert oder unter Strafe steht, wählen die Schiedsrichter den Spieler aus.

7.1.1.1.2 Alle ausgesprochenen Strafen werden mit Zeit, Nummer des Spielers, Art und Ursache im Spielbericht eingetragen. Wenn die Strafe durch ein Vergehen verursacht wurde, das in Zusammenhang mit dem Spielgeschehen steht, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freischlag zugesprochen. Wenn die Strafe durch ein Vergehen verursacht wurde, das nicht in Zusammenhang mit dem Spielgeschehen steht, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Wenn die Strafe durch ein Vergehen verursacht wurde, das während einer Unterbrechung begangen wurde, wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

7.1.1.1.3 Ein bestrafter Kapitän verliert das Recht, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, solange er nicht von ihnen dazu aufgefordert wird.

7.1.1.2 Ein bestrafter Spieler muss während der gesamten Dauer seiner Strafe auf der Strafbank sitzen.

7.1.1.2.1 Alle Strafen verfallen nach Ende des Spiels. Eine Strafe, die am Ende der regulären Spielzeit nicht beendet ist, wird in der Verlängerung fortgesetzt. Ein Spieler unter Strafe muss sich auf derselben Seite der Mittellinie befinden wie seine Mannschaft, außer das Spielsekretariat und die Strafbänke sind auf derselben Spielfeldseite wie die Wechselzone aufgestellt. Während der Pausen innerhalb der regulären Spielzeit darf ein Spieler unter Strafe die Strafbank verlassen. In der Pause zwischen der regulären Spielzeit und der Verlängerung darf ein Spieler unter Strafe die Strafbank nicht verlassen. Ein Spieler unter Strafe darf nicht an einer Auszeit teilnehmen. Ein Feldspieler, dessen Strafe abgelaufen ist, muss die Strafbank sofort verlassen, außer wenn die Anzahl der gegen seine Mannschaft ausgesprochenen



Strafen dies nicht zulässt oder es sich bei der abgelaufenen Strafe um eine persönliche Strafe handelt. Ein Torhüter, dessen Strafe abläuft, darf die Strafbank nicht vor der nächsten Unterbrechung verlassen.

7.1.1.2.2 Ein verletzter Spieler unter Strafe darf auf der Strafbank durch einen Feldspieler, der nicht unter Strafe steht, vertreten werden. Beide Spieler sind im Spielbericht mit ihren Nummern anzuführen, wobei die Nummer des Spielers, der die Strafe tatsächlich absitzt, in Klammern zu setzen ist. Wenn der verletzte Spieler das Spielfeld betritt, bevor diese Strafe abgelaufen ist, wird eine Matchstrafe 1 gegen ihn ausgesprochen.

7.1.1.2.3 Wenn das Spielsekretariat für die verfrühte Rückkehr eines Spielers verantwortlich ist und der Fehler während der eigentlichen Strafzeit festgestellt wird, muss der Spieler auf die Strafbank zurückkehren. In diesem Fall resultiert daraus keine zusätzliche Strafzeit und der Spieler kehrt mit Ablauf seiner regulären Strafzeit auf das Spielfeld zurück.

7.1.1.3 Wenn ein Torhüter eine oder mehrere Zweiminutenstrafen verursacht, wählt der Kapitän einen Feldspieler, der nicht unter Strafe steht, um die Strafe abzusitzen.

7.1.1.3.1 Wenn ein Torhüter eine oder mehrere Zweiminutenstrafen erhält, wählt der Kapitän einen Feldspieler aus, welcher noch nicht unter Strafe steht, um die Strafe anzutreten. Wenn ein Torhüter eine Zeitstrafe oder eine persönliche Strafe erhält, muss er diese Strafe selbst absitzen.

7.1.1.3.2 Wenn ein Torhüter Strafen absitzt und kein Ersatztorhüter verfügbar ist, hat die Mannschaft maximal drei Minuten Zeit, um einen Feldspieler korrekt auszurüsten. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen genutzt werden. Im Spielbericht ist der neue Torhüter zu kennzeichnen und die Zeit des Wechsels zu notieren.

7.1.1.3.3 Nach Ablauf der Strafe darf der Torhüter das Spielfeld erst bei einer Unterbrechung betreten. Deswegen muss der Kapitän einen Feldspieler auswählen, der nicht unter Strafe steht, der den Torhüter auf die Strafbank begleitet, und bei Ablauf der Zeitstrafe auf das Spielfeld zurückkehrt. Die Schiedsrichter und das Spielsekretariat müssen einem Torhüter, dessen Strafe während des Spiels abläuft, bei der nächsten Spielunterbrechung ermöglichen, die Strafbank zu verlassen.

7.1.1.4 Die Strafzeit wird synchron zur Spielzeit gemessen.

7.1.2 Zeitstrafen



7.1.2.1 Eine Zeitstrafe ist eine Strafe gegen die Mannschaft, daher darf der bestrafte Spieler während der Strafe auf dem Spielfeld nicht ersetzt werden.

7.1.2.2 Pro Spieler kann nicht mehr als eine Zeitstrafe gleichzeitig gemessen werden. Pro Mannschaft können nicht mehr als zwei Zeitstrafen gleichzeitig gemessen werden.

7.1.2.2.1 Alle Zeitstrafen werden in der Reihenfolge gemessen, in der sie ausgesprochen wurden. Ein Spieler, dessen Strafe nicht gemessen werden kann, muss auf der Strafbank Platz nehmen, sobald die Strafe ausgesprochen wurde.

7.1.2.2.2 Werden gegen eine Mannschaft, gegen die bereits eine Zeitstrafe verhängt wurde, gleichzeitig mehrere Strafen ausgesprochen, so entscheidet der Kapitän welche der neuen Zeitstrafen zuerst gemessen werden soll. In diesem Fall werden kurze Zeitstrafen immer vor langen gemessen. Wird während einer aufgeschobenen Strafe eine weitere Zeitstrafe gegen eine Mannschaft verhängt, ist die zuerst gegen die Mannschaft verhängte aufgeschobene Strafe zuerst zu messen.

7.1.2.3 Müssen mehr als zwei Spieler einer Mannschaft gleichzeitig eine Zeitstrafe absitzen, darf die Mannschaft dennoch mit drei Spielern am Spielfeld weiterspielen.

7.1.2.4 Eine Mannschaft muss so lange mit vier Spielern spielen, bis nur noch eine ihrer Zeitstrafen gemessen wird. Ein Spieler, dessen Zeitstrafe vor diesem Zeitpunkt abgelaufen ist, muss so lange auf der Strafbank bleiben, bis das Spiel unterbrochen wird oder, falls dies früher eintritt, weitere Zeitstrafen ablaufen, so dass nur noch eine Zeitstrafe dieser Mannschaft gemessen wird.

7.1.2.5 Alle bestrafte Spieler einer Mannschaft müssen die Strafbank in jener Reihenfolge verlassen, in der ihre Zeitstrafen ablaufen, jedoch sind immer die Regeln bezüglich der erlaubten Spielerzahl auf dem Spielfeld zu beachten. Die Schiedsrichter und das Spielsekretariat müssen einem Spieler, dessen Strafe während des Spiels abläuft, bei der nächsten Spielunterbrechung das Verlassen der Strafbank ermöglichen.

7.1.2.6 Begeht ein Spieler, gegen den bereits eine Zeitstrafe verhängt wurde, ein weiteres Vergehen, das zu einer Zeitstrafe führt, so werden diese Zeitstrafen hintereinander gemessen.

7.1.2.6.1 Dies gilt unabhängig davon, ob die erste Strafe bereits begonnen hat oder nicht. Wenn die Messung einer Zeitstrafe bereits begonnen hat und gegen den gleichen Spieler eine weitere Strafe ausgesprochen wird, wird die Messung der ersten Strafe nicht beeinflusst, sondern dort fortgesetzt, wo sie war, als die neue Strafe ausgesprochen wurde.



7.1.2.6.2 Hintereinander gemessen bedeutet, dass direkt nach dem Ablauf oder Erlöschen der ersten Zeitstrafe eines Spielers mit der Messung der nächsten Strafe begonnen wird, sofern nicht weitere Zeitstrafen gegen die Mannschaft bestehen, die noch nicht gemessen wurden und zwischen den Zeitstrafen des ersten Spielers ausgesprochen wurden.

7.1.2.6.3 Gegen einen Spieler kann eine unbegrenzte Anzahl Zeitstrafen ausgesprochen werden. Wenn ein Spieler eine persönliche Strafe erhält, kann diese erst dann gemessen werden, wenn all seine Zeitstrafen abgelaufen oder erloschen sind.

7.1.2.6.4 Wird gegen einen Spieler, gegen den eine persönliche Strafe läuft, eine Zeitstrafe ausgesprochen, so wird die persönliche Strafe unterbrochen, sobald die Zeitstrafe gemessen werden kann, und fortgesetzt, wenn die Zeitstrafe abgelaufen oder erloschen ist. Der Kapitän wählt einen Feldspieler aus, der nicht unter Strafe steht, der den Spieler auf die Strafbank begleitet, und bei Ablauf der Zeitstrafe auf das Spielfeld zurückkehrt. Begeht ein Spieler unter Strafe ein Vergehen, das zu einer Matchstrafe führt, kommen auch die Regeln für Matchstrafen zur Anwendung.

7.1.3 Zweiminutenstrafe

7.1.3.1 Wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, während eine Zweiminutenstrafe läuft, erlischt diese Strafe. Dies gilt nicht, wenn die gegnerische Mannschaft in Unterzahl spielt oder beide Mannschaften mit gleicher Spielerzahl spielen.

7.1.3.2 Die Strafe erlischt nicht, wenn das Tor weder während einer aufgeschobenen Strafe noch durch einen Strafschuss erzielt wird, der aufgrund eines zu bestrafenden Vergehens ausgesprochen wurde. Wird eine Zweiminutenstrafe in Zusammenhang mit einem Strafschuss oder einem aufgeschobenen Strafschuss ausgesprochenen, gelten auch die Regeln über Strafen in Verbindung mit einem Strafschuss.

7.1.3.3 Wenn gegen eine Mannschaft mehrere Zweiminutenstrafen ausgesprochen werden, erlöschen sie in der Reihenfolge der Aussprache.

7.1.4 Aufgeschobene Strafe

7.1.4.1 Alle Zeitstrafen, auch Matchstrafen, können aufgeschoben werden. Eine Strafe ist aufzuschieben, wenn eine Mannschaft ein Vergehen begangen hat, das zu einer Strafe führt, und die andere Mannschaft nach dem Vergehen immer noch in Ballbesitz ist. Es kann nur eine Strafe gleichzeitig aufgeschoben werden. Nur in einer Torsituation kann gleichzeitig eine zweite Strafe aufgeschoben werden.



7.1.4.2 Wenn eine oder mehrere aufgeschobene Strafen in Verbindung mit einem Strafschuss oder einem aufgeschobenen Strafschuss ausgesprochen werden, kommen auch die Regeln für Strafen in Verbindung mit einem Strafschuss zur Anwendung.

7.1.4.3 Eine aufgeschobene Strafe gibt der Mannschaft, die das Vergehen nicht begangen hat, die Möglichkeit zur Fortsetzung ihres Angriffs, bis die andere Mannschaft in Ballbesitz gelangt oder das Spiel unterbrochen wird.

7.1.4.3.1 Während einer aufgeschobenen Strafe ist der Mannschaft, die das Vergehen nicht begangen hat, die Möglichkeit zu geben, den Torhüter durch einen Feldspieler zu ersetzen und den Angriff fortzusetzen. Die aufgeschobene Strafe ist dennoch nach Ende eines Spielabschnitts oder nach Ende eines Spiels abzusetzen. Wird eine aufgeschobene Strafe ausgesprochen, weil die Mannschaft, die das Vergehen begangen hat, in Ballbesitz gelangt, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

7.1.4.3.2 Die Mannschaft, die kein Vergehen begangen hat, muss die aufgeschobene Strafe für konstruktives Angriffsspiel nutzen. Lässt sie nach Meinung der Schiedsrichter jedoch nur Zeit verstreichen, sind die Spieler zu verwarnen. Versucht die Mannschaft trotz Verwarnung keinen Angriff, wird das Spiel unterbrochen, die aufgeschobene Strafe ausgeführt und das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

7.1.4.3.3 Wird eine aufgeschobene Strafe aufgrund irgendeiner anderen Unterbrechung ausgesprochen, wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

7.1.4.3.4 Ein während einer aufgeschobenen Strafe von der gegnerischen Mannschaft korrekt erzielt Tor wird anerkannt. In diesem Fall wird die zuletzt ausgesprochene aufgeschobene Zweiminutenstrafe nicht vollzogen. Die anderen Strafen werden nicht beeinflusst.

7.1.4.3.5 Ein während einer aufgeschobenen Strafe von der Mannschaft, die bestraft werden soll, erzielt Tor wird nicht anerkannt und das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt. Eigentore der Mannschaft, die kein Vergehen begangen hat, werden anerkannt.

7.1.4.4 Vergehen, die zu einer Zweiminutenstrafe führen

7.1.4.4.1 Ein Spieler schlägt gegen einen gegnerischen Spieler oder dessen Stock, blockiert ihn, hebt ihn an, kickt ihn oder hält ihn fest, um einen beträchtlichen Vorteil zu erhalten, oder ohne Chance, den Ball zu erreichen.



7.1.4.4.2 Ein Feldspieler spielt den Ball mit einem beliebigen Teil seines Stocks, Unterschenkels oder seinem Fuß über Hüfthöhe. Achtung: Hüfthöhe bezeichnet die Höhe der Hüfte des betreffenden Feldspielers, wenn dieser aufrecht steht.

7.1.4.4.3 Ein Spieler macht sich des gefährlichen Spiels mit dem Stock schuldig.

Achtung: Dies beinhaltet unkontrollierte Vorwärts- oder Rückwärtsschwünge des Stocks oder das Heben des Stocks über den Kopf eines Gegners, wenn dies als für den Gegner gefährlich oder störend erachtet wird.

7.1.4.4.4 Ein Spieler drängt oder stößt einen Gegner gegen die Bande oder das Tor.

7.1.4.4.5 Ein Spieler spielt mit fahrlässigem Körpereinsatz.

7.1.4.4.6 Der Kapitän fordert das Messen der Schaufelkrümmung und die kontrollierte Ausrüstung ist korrekt (kein Zeichen). Der Kapitän muss die Strafe absitzen.

7.1.4.4.7 Ein Feldspieler ohne Stock greift ins Spiel ein (kein Zeichen).

Achtung: Dies gilt nicht für Torhüter, die vorübergehend als Feldspieler gelten.

7.1.4.4.8 Ein Feldspieler nimmt einen Stock an einem anderen Ort als der eigenen Wechselzone entgegen (kein Zeichen).

7.1.4.4.9 Ein Feldspieler hebt seinen gebrochenen oder verlorenen Stock nicht auf und bringt ihn nicht vom Spielfeld zur eigenen Wechselzone. Nur eindeutig sichtbare Teile des Stocks müssen vom Spieler entfernt werden.

7.1.4.4.10 Ein Spieler tritt einem Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, absichtlich in den Weg, um ihn zu behindern. Achtung: Wenn ein Spieler, der eine bessere Position erreichen will, rückwärts in einen Gegner läuft, oder verhindert, dass ein Gegner sich in die gewünschte Richtung bewegen kann, wird nur ein Freischlag gegeben.

7.1.4.4.11 Ein Feldspieler behindert den Torhüter aktiv beim Auswurf.

Achtung: Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Feldspieler im Schutzraum (1 m x 2,5 m) oder näher als drei Meter beim Torhüter steht, gemessen von der Stelle an der dieser in Ballbesitz gelangt. Aktiv behindern bedeutet dem Torhüter seitlich zu folgen oder zu versuchen, den Ball mit dem Stock zu erreichen.



7.1.4.4.12 Ein Spieler verletzt die 3 m-Abstandsregel bei einem Ein- oder Freischlag. Wird der Ein- oder Freischlag ausgeführt während die Gegner versuchen, eine korrekte Position einzunehmen, ist keine Strafe zu verhängen. Wenn eine Mannschaft eine Mauer in unzureichender Entfernung stellt, wird nur ein Spieler bestraft.

7.1.4.4.13 Ein Feldspieler stoppt oder spielt den Ball im Liegen oder im Sitzen, um einen Vorteil daraus zu gewinnen oder die Situation in einer anderen Art und Weise damit beeinflusst.

7.1.4.4.14 Ein Feldspieler stoppt oder spielt den Ball mit seiner Hand oder seinem Arm.

7.1.4.4.15 Ein Wechsel erfolgt unkorrekt.

Achtung: Der Spieler, der das Feld verlässt, muss die Bande überqueren, bevor ein neuer Spieler das Spielfeld betreten darf. Bei geringen Überschneidungen wird nur dann eingegriffen, wenn das Spiel beeinflusst wird. Als unkorrekter Wechsel gilt auch, wenn ein Spieler während einer Spielunterbrechung außerhalb der eigenen Wechselzone wechselt. Der Spieler, der das Feld betritt, wird bestraft.

7.1.4.4.16 Eine Mannschaft spielt mit zu vielen Spielern auf dem Spielfeld. Nur ein Spieler der Mannschaft wird bestraft.

7.1.4.4.17 Ein bestrafter Spieler

7.1.4.4.17.1 verlässt die Strafbank, bevor seine Strafe abgelaufen oder erloschen ist, jedoch ohne das Spielfeld zu betreten, weigert sich, die Strafbank zu verlassen, obwohl seine Strafe abgelaufen ist, oder betritt während einer Unterbrechung das Spielfeld, bevor seine Strafe abgelaufen oder erloschen ist.

7.1.4.4.17.2 Das Spielsekretariat muss die Schiedsrichter so schnell wie möglich informieren. Ein Feldspieler, dessen Strafe abgelaufen ist, darf die Strafbank nicht verlassen, wenn die Anzahl der gegen seine Mannschaft ausgesprochenen Strafen dies nicht zulässt oder es sich bei der abgelaufenen Strafe um eine persönliche Strafe handelt. Ein Torhüter, dessen Strafe abgelaufen ist, darf die Strafbank nicht vor der nächsten Unterbrechung verlassen. Wenn ein bestrafter Spieler das Feld während des laufenden Spiels betritt, gilt dies als planmäßiges Stören.



7.1.4.4.18 Ein Spieler begeht wiederholt Vergehen, die zu einem Freischlag führen. Dies gilt unabhängig davon, in welchem Zeitraum diese Vergehen begangen werden.

7.1.4.4.19 Eine Mannschaft stört systematisch das Spiel, indem sie wiederholt Vergehen begeht, die zu einem Freischlag führen.

Achtung: Dies gilt auch, wenn eine Mannschaft in kurzer Zeit mehrere kleinere Vergehen begeht. Der Spieler, der das letzte Vergehen begeht, tritt die Strafe an.

7.1.4.4.20 Ein Spieler verzögert absichtlich das Spiel. Hierzu zählt, wenn ein Spieler der Mannschaft, die ein Vergehen begangen hat, den Ball während der dadurch verursachten Unterbrechung wegschlägt oder wegnimmt. Als Spielverzögerung gilt ebenfalls, wenn ein Spieler den Ball absichtlich gegen die Bande oder das Tor blockiert oder den Ball absichtlich beschädigt.

7.1.4.4.21 Eine Mannschaft verzögert systematisch das Spiel. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, eine Mannschaft stehe kurz vor einer Strafe wegen Spielverzögerung, soll nach Möglichkeit der Kapitän verwarnt werden, bevor eine Strafe ausgesprochen wird. Der Kapitän wählt einen Feldspieler aus, der noch nicht unter Strafe steht, um die Strafe anzutreten.

7.1.4.4.22 Ein Spieler oder Betreuer protestiert gegen die Entscheidungen der Schiedsrichter oder das Coaching erfolgt in einer störenden oder sonstigen unkorrekten Weise.

7.1.4.4.22.1 Dies trifft auch zu, wenn ein Kapitän ständig und grundlos die Entscheidungen der Schiedsrichter in Frage stellt.

7.1.4.4.22.2 Protestieren gegen Schiedsrichterentscheidungen und Coaching in störender Weise wird als spontan und somit als ein geringfügigeres Vergehen als unsportliches Verhalten angesehen.

7.1.4.4.22.3 Dies gilt auch, wenn ein Betreuer das Spielfeld ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betritt. Die Schiedsrichter sollen den Betreuer vor Aussprache einer Strafe möglichst verwarnt werden.

7.1.4.4.23 Ein Torhüter unterlässt es, auch nach Aufforderung durch die Schiedsrichter, das Tor an die richtige Position zu stellen.

Achtung: Es ist die Pflicht des Torhüters, das Tor an die richtige Position zu stellen, sobald dies möglich ist.



7.1.4.4.24 Ein Spieler unterlässt es, auch nach Aufforderung durch die Schiedsrichter, seine persönliche Ausrüstung zu korrigieren (kein Zeichen).

7.1.4.4.25 Ein Spieler trägt unkorrekte Bekleidung (kein Zeichen).

7.1.4.4.25.1 Dies bezieht sich auf fehlende Kleidungsstücke und Verstöße betreffend die Armbinde des Kapitäns.

7.1.4.4.25.2 Bei Regelverstößen der Spielerkleidung ist jeweils nur eine Strafe pro Mannschaft pro Spiel zu verhängen. Alle weiteren Fälle unkorrekter Ausrüstung sind der zuständigen Kommission zu melden.

7.1.4.4.26 Ein Torhüter nimmt unkorrekt ausgerüstet am Spiel teil (kein Zeichen). Wenn ein Torhüter unbeabsichtigt seine Torhütermaske verliert, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt.

7.1.4.4.27 Ein Spieler nimmt mit einer unkorrekten Nummer am Spiel teil (kein Zeichen). Der Spielbericht ist zu korrigieren. Bei Vergehen, die eine falsche Nummerierung betreffen, ist jeweils nur eine Strafe pro Mannschaft pro Spiel zu verhängen. Alle weiteren derartigen Verstöße sind der zuständigen Kommission zu melden.

7.1.5 Fünfminutenstrafe (Major Bench Penalty)

7.1.5.1 Eine Fünfminutenstrafe (Major Bench Penalty) besteht aus zwei Strafen, welche vom Spieler nacheinander begangen wurden.

7.1.5.2 Wenn eine Fünfminutenstrafe (Major Bench Penalty) in Zusammenhang mit einem Strafschuss oder einem aufgeschobenen Strafschuss verhängt wird, kommen auch die Regeln für Strafen in Verbindung mit einem Strafschuss zur Anwendung.

7.1.5.3 Vergehen, die zu einer Fünfminutenstrafe (Major Bench Penalty) führen

7.1.5.3.1 Ein Feldspieler macht rücksichtslose Bewegungen mit seinem Stock.

7.1.5.3.2 Ein Feldspieler hakt den Gegner mit seinem Stock.

7.1.5.3.3 Ein Spieler wirft auf dem Spielfeld seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände und trifft damit den Ball oder versucht ihn zu treffen.

7.1.5.3.4 Ein Spieler spielt mit rücksichtslosem Körpereinsatz.

7.1.6 Persönliche Strafen



7.1.6.1. Eine persönliche Strafe kann nur zusammen mit einer Zeitstrafe verhängt werden und wird erst gemessen, wenn die Zeitstrafe abgelaufen oder erloschen ist. Persönliche Strafen können in unbegrenzter Zahl parallel gemessen werden.

7.1.6.1.1 Wird gegen einen Spieler, der bereits eine persönliche Strafe absitzt, eine weitere Zeitstrafe ausgesprochen, wird die Messung der restlichen persönlichen Strafe unterbrochen sobald die Zeitstrafe gemessen werden kann und fortgesetzt sobald die Zeitstrafe abgelaufen oder erloschen ist.

7.1.6.1.2 Der Kapitän wählt einen nicht unter Strafe stehenden Feldspieler aus, der den Spieler auf die Strafbank begleitet und nach Ablauf der Zeitstrafe auf das Spielfeld zurückkehrt.

7.1.6.2 Eine persönliche Strafe ist eine Strafe gegen den Spieler, daher darf er während der Strafe auf dem Spielfeld ersetzt werden.

7.1.6.2.1 Der Kapitän wählt einen nicht unter Strafe stehenden Feldspieler aus, der den Spieler auf die Strafbank begleitet und nach Ablauf der Zeitstrafe auf das Spielfeld zurückkehrt.

7.1.6.2.2 Wenn die persönliche Strafe abgelaufen ist, darf der Spieler das Spielfeld nicht betreten, ehe das Spiel unterbrochen ist. Die Schiedsrichter und das Spielsekretariat müssen einem Spieler, dessen persönliche Strafe während des Spiels abläuft, bei der nächsten Spielunterbrechung ermöglichen, die Strafbank zu verlassen. Ein Betreuer, gegen den eine persönliche Strafe ausgesprochen wird, wird für den Rest des Spiels auf die Zuschauertribüne geschickt. Der Kapitän wählt einen nicht unter Strafe stehenden Feldspieler aus, um die Zeitstrafe abzusitzen.

7.1.7 Persönliche Zehnminutenstrafe

7.1.7.1 Wenn die gegnerische Mannschaft während einer persönlichen Zehnminutenstrafe ein Tor erzielt, erlischt die Strafe nicht.

7.1.7.2 Vergehen, die zu einer Zweiminutenstrafe und einer persönlichen Zehnminutenstrafe führen

7.1.7.3 Ein Spieler oder Betreuer verhält sich unsportlich.

Achtung: Unsportliches Verhalten bedeutet: beleidigendes oder unfaires Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Offiziellen oder Zuschauern sowie jede Art des Simulierens mit der Absicht, die Schiedsrichter zu täuschen. Absichtliches Treten oder Schlagen



gegen die Bande oder das Tor sowie absichtliches Umwerfen von Tor oder Bande. Werfen des Stocks oder anderer Ausrüstung, auch während einer Unterbrechung oder in der Wechselzone.

7.1.8 Matchstrafen

7.1.8.1 Ein Spieler oder Betreuer, der eine Matchstrafe erhält, muss sich sofort in die Kabine begeben und darf nicht weiter am Spiel teilnehmen.

7.1.8.2 Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass sich der bestrafte Spieler oder Betreuer in die Kabine begibt und während der restlichen Spielzeit nicht auf die Zuschauertribüne oder zum Spielfeld zurückkehrt. Dies gilt auch für eine mögliche Verlängerung sowie Penaltyschießen. Alle Matchstrafen müssen gemeldet werden.

7.1.8.3 Werden Vergehen, die normalerweise zu einer Matchstrafe führen würden, vor oder nach dem Spiel begangen, müssen diese gemeldet werden, jedoch wird keine Zeitstrafe verhängt. Mit Ausnahme von unkorrekter Ausstattung (die vom Spieler zu korrigieren ist, der danach das Spiel beginnen darf) führen vor dem Spiel begangene Vergehen, die während des Spiels zu einer Matchstrafe führen würden, auch dazu, dass der betreffende Spieler nicht am Spiel, einschließlich Verlängerung und Penaltyschießen, teilnehmen darf.

7.1.8.4 Eine technische Matchstrafe kann nur in Zusammenhang mit einer Fünfminutenstrafe verhängt werden.

7.1.8.4.1 Der Kapitän wählt einen Spieler, der noch nicht unter Strafe steht, um diese Zeitstrafe und mögliche andere Zeitstrafen des mit der Matchstrafe bestrafte Spielers oder Betreuers anzutreten.

7.1.8.4.2 Mögliche persönliche Strafen gegen den mit der Matchstrafe bestrafte Spieler erlöschen.

7.1.8.5 Eine technische Matchstrafe führt zum Ausschluss des bestrafte Spielers für den Rest des Spiels, jedoch zu keiner weiteren Bestrafung des Spielers.

7.1.9 Technische Matchstrafe

7.1.9.1 Eine technische Matchstrafe kann nur in Verbindung mit einer Fünfminutenstrafe (Major Bench Penalty) verhängt werden.

7.1.9.2 Eine Matchstrafe führt zum Ausschluss des bestrafte Spielers für den Rest des Spiels, jedoch zu keiner weiteren Bestrafung des Spielers.

7.1.9.3 Vergehen, die zu einer technischen Matchstrafe führen



- 7.1.9.3.1 Ein Feldspieler benutzt einen nicht zugelassenen Stock oder einen Stock mit zu großer Schaufelkrümmung. Ein Torhüter verwendet eine nicht zugelassene Torhütermaske.
- 7.1.9.3.2 Ein nicht im Spielbericht notierter Spieler oder Betreuer nimmt am Spiel teil.
- 7.1.9.3.3 Ein Spieler zeigt fortgesetzt oder wiederholt unsportliches Verhalten. Die Matchstrafe ersetzt die zweite Zweiminutenstrafe und die persönliche Zehnminutenstrafe, darauf folgt dennoch eine Fünfminutenstrafe. Fortgesetzt bedeutet mehrfach in derselben Situation, wiederholt bedeutet zum zweiten Mal im selben Spiel.
- 7.1.9.3.4 Ein Spieler zerstört aus Ärger seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände.
- 7.1.9.3.5 Ein Spieler spielt mit brutalem, gewaltvollem Körpereinsatz.
- 7.1.9.3.6 Ein Spieler oder Betreuer beteiligt sich an einer Rauferei.
- 7.1.9.3.7 Ein Spieler begeht zum zweiten Mal im selben Spiel ein Vergehen, das zu einer Fünfminutenstrafe führt.
- 7.1.9.3.8 Ein Betreuer zeigt fortgesetzt oder wiederholt unsportliches Verhalten.
- 7.1.9.3.9 Ein Spieler, dessen Ausrüstung kontrolliert werden soll, versucht diese vor der Kontrolle zu korrigieren oder auszutauschen.
- 7.1.9.3.10 Ein Spieler oder Betreuer begeht ein Vergehen mit der klaren Absicht, das Spiel zu stören oder zu sabotieren.
- 7.1.9.3.11 Ein Feldspieler spielt mit einem defekten Stock weiter oder benutzt einen Stock mit verstärktem oder verlängertem Schaft (**kein Zeichen**).
- 7.1.9.3.12 Ein Spieler oder Betreuer verlässt die Wechselzone oder die Strafbank, um an einer Streiterei teilzunehmen.
- 7.1.9.3.13 Ein Spieler oder Betreuer ist in einen Kampf verwickelt
- 7.1.9.3.14 Ein Spieler oder Betreuer begeht eine Straftat oder versucht diese zu begehen.
- 7.1.9.3.15 Ein Spieler oder Betreuer ist unhöflich/beleidigend und macht sich einer derb beleidigenden Ausdrucksweise schuldig.



7.1.9.3.16 Ein Spieler oder Betreuer legt ein Drohverhalten an den Tag.

7.2 Standardsituationen

7.2.1 Allgemeine Regeln für Standardsituationen

7.2.1.1 Nach einer Spielunterbrechung wird das Spiel mit der ursprünglich vorgesehenen Standardsituation fortgesetzt.

Achtung: Standardsituationen sind Bully, Einschlag, Freischlag und Strafschuss.

7.2.1.2 Die Schiedsrichter müssen ein Signal geben, die vorgeschriebenen Zeichen anzeigen und den Ort der Standardsituation anzeigen. Der Ball darf nach dem Signal gespielt werden, wenn er sich nicht bewegt und sich am richtigen Platz befindet.

7.2.1.2.1 Die Schiedsrichter müssen zunächst das Zeichen für die Standardsituation und dann ein etwaiges Zeichen für ein Vergehen anzeigen. Das Zeichen für das Vergehen wird nur dann angezeigt, wenn die Schiedsrichter es für notwendig erachten, jedoch immer in Verbindung mit Strafen und Strafschüssen.

7.2.1.2.2 Wenn nach Meinung der Schiedsrichter das Spiel nicht beeinflusst wird, muss der Ball nicht völlig still oder nicht genau am richtigen Ort für einen Ein- oder Freischlag liegen.

7.2.1.3 Eine Standardsituation darf nicht unnötig verzögert werden.

Achtung: Die Schiedsrichter entscheiden, was eine unnötige Verzögerung ist. Wenn eine Standardsituation verzögert wird, sollen die Schiedsrichter den betreffenden Spieler nach Möglichkeit verwarnen, bevor sie die Verzögerung ahnden.

7.2.2 Bully

7.2.2.1 Zu Beginn eines neuen Spielabschnitts und zur Bestätigung eines korrekt erzielten Tores wird ein Bully mit dem Stock auf dem Mittelpunkt ausgeführt.

7.2.2.1.1 Ein Tor während der Verlängerung oder durch einen Strafschuss nach Ablauf der Spielzeit eines Spielabschnitts oder eines Spiels wird nicht mit einem Bully bestätigt.

7.2.2.1.2 Während ein Bully auf dem Mittelpunkt ausgeführt wird, stehen sich die Mannschaften an der Mittellinie jeweils in ihrer eigenen Spielhälfte gegenüber.

7.2.2.2 Wenn das Spiel unterbrochen wurde und keiner Mannschaft ein Einschlag, Freischlag oder Strafschuss zugesprochen werden kann, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.



7.2.2.3 Ein Bully wird auf jenem Bullypunkt ausgeführt, der dem Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung am nächsten war.

7.2.2.4 Alle Spieler, mit Ausnahme der den Bully ausführenden, müssen inklusive Stock mindestens drei Meter Abstand zum Ball einhalten und diese Position unverzüglich ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einnehmen.

7.2.2.5 Achtung: Vor einem Bully müssen die Schiedsrichter sicherstellen, dass die Mannschaften bereit sind und alle Spieler ihre Position eingenommen haben.

7.2.2.6 Ein Bully wird von je einem Feldspieler jeder Mannschaft durchgeführt. Die Spieler müssen der gegnerischen Querseite zugewandt sein und dürfen sich vor Ausführung des Bullys nicht berühren. Die Füße müssen sich im rechten Winkel zur Mittellinie befinden. Die Spieler müssen jeweils beide Füße im gleichen Abstand zur Mittellinie positionieren. Die Stöcke müssen in normaler Griffhaltung und mit beiden Händen oberhalb der Griffmarke gehalten werden. Die Schaufeln müssen senkrecht zur Mittellinie auf jeweils einer Seite des Balls gesetzt werden, jedoch ohne diesen zu berühren.

7.2.2.6.1 Unter normaler Griffhaltung ist die Griffhaltung zu verstehen, die der Spieler im Spiel anwendet. Der Spieler der verteidigenden Mannschaft entscheidet, auf welcher Seite des Balls er seinen Stock setzt. Wenn der Bully auf der Mittellinie ausgeführt wird, entscheidet der Spieler der Gastmannschaft. Die Schaufelmitte muss auf Höhe des Balls gesetzt werden.

7.2.2.6.2 Wenn einer der ausführenden Spieler den Anweisungen der Schiedsrichter nicht folgt, wird er durch einen anderen auf dem Feld befindlichen Spieler ersetzt. Kommt es in Zusammenhang mit einem Spielerwechsel vor einem Bully zu einem Streit, hat die Gastmannschaft den Wechsel zuerst vorzunehmen.

7.2.2.7 Ein Bully kann direkt zu einem Tor führen.

7.2.3 Vorfälle, die zu einem Bully führen

7.2.3.1 Der Ball wird unabsichtlich beschädigt.

7.2.3.2 Der Ball kann nicht korrekt gespielt werden.

Achtung: Die Schiedsrichter müssen den Spielern die Möglichkeit geben, den Ball zu spielen, bevor sie das Spiel unterbrechen.

7.2.3.3 Teile der Bande werden getrennt und der Ball kommt in die Nähe der betroffenen Stelle.



7.2.3.4 Das Tor wird unabsichtlich verschoben und kann nicht in angemessener Zeit zurückgestellt werden. Es ist die Aufgabe des Torhüters, das Tor so schnell wie möglich an seine korrekte Position zu stellen.

7.2.3.5 Ein Spieler verletzt sich schwer oder ein verletzter Spieler beeinflusst das Spiel direkt.

Achtung: Die Schiedsrichter entscheiden, was eine schwere Verletzung ist. Bei Verdacht auf eine schwere Verletzung müssen sie das Spiel sofort unterbrechen.

7.2.3.6 Während des Spiels tritt eine außergewöhnliche Situation ein. Die Schiedsrichter entscheiden, was eine außergewöhnliche Situation ist. Folgendes gilt jedoch immer als außergewöhnliche Situation: nicht autorisierte Person oder Gegenstand auf dem Spielfeld, der komplette oder teilweise Ausfall des Lichts und wenn das Schlussignal fälschlicherweise ertönt oder wenn ein Schiedsrichter vom Ball getroffen wird und dies wesentlichen Einfluss auf das Spiel hat.

7.2.3.7 Ein Tor wird nicht anerkannt, es liegt jedoch kein Vergehen vor, das zu einem Freislag führt. Hierzu zählt, wenn der Ball ins Tor gelangt, ohne die Torlinie von vorne zu überqueren.

7.2.3.8 Ein Strafschuss führt nicht zu einem Tor. Dies beinhaltet eine unkorrekte Ausführung des Strafschusses.

7.2.3.9 Eine aufgeschobene Strafe wird vollzogen, weil die Mannschaft, die die Strafe verursacht hat, in Ballbesitz gelangt und den Ball kontrolliert. Dies trifft auch zu, wenn die Mannschaft, die die Strafe nicht verursacht hat, nach Meinung der Schiedsrichter auf Zeit zu spielen versucht.

7.2.3.10 Eine Strafe wird für ein Vergehen ausgesprochen, das nicht in Zusammenhang mit dem Spielgeschehen steht, jedoch während des Spiels begangen oder bemerkt wird. Dies trifft auch zu, wenn ein Spieler unter Strafe das Feld betritt, bevor seine Strafe abgelaufen oder erloschen ist.

7.2.3.11 Die Schiedsrichter können nicht entscheiden, für wen ein Frei- oder Einschlag auszusprechen ist. Dies trifft auch zu, wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig Vergehen begangen haben.

7.2.3.12 Die Schiedsrichter haben eine Fehlentscheidung getroffen.

7.2.4 Einschlag

7.2.4.1 Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, wird ein Einschlag für die Mannschaft ausgesprochen, die kein Vergehen begangen hat. Als Mannschaft, die das Vergehen begangen hat, gilt jene Mannschaft, deren Spieler oder Ausrüstung den Ball zuletzt berührt hat. Das gilt



auch, wenn ein Spieler, um den Ball aus dem Tor zu holen, gegen das Netz schlägt, ohne den Ball zu berühren.

7.2.4.2 Ein Einschlag soll dort, wo der Ball über die Bande gegangen ist, in einem Abstand von maximal 1,5 m zur Bande ausgeführt werden, jedoch niemals hinter der gedachten Verlängerung der Torlinien.

7.2.4.2.1 Wenn dies das Spiel nach Meinung der Schiedsrichter nicht beeinflusst, muss der Ball nicht vollkommen still oder exakt am richtigen Ort liegen. Wenn es für eine Mannschaft von Vorteil ist, den Einschlag in einem Abstand von weniger als 1,5 m zur Bande auszuführen, ist dies zulässig.

7.2.4.2.2 Ist der Ball hinter der gedachten Verlängerung der Torlinien über die Bande gegangen, wird der Einschlag auf dem nächsten Bullypunkt ausgeführt. Wenn der Ball die Decke oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt, wird der Einschlag in jeweils 1,5 m Entfernung von der Bande und von der Mittellinie durchgeführt.

7.2.4.3 Die Gegner müssen inklusive Stock mindestens drei Meter Abstand zum Ball einhalten und diese Position unverzüglich ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einnehmen. Der Spieler, der den Einschlag ausführt, muss nicht warten, bis die Gegner ihre Position eingenommen haben. Wenn der Ball gespielt wird, während die Gegner sich bemühen, die Position auf korrekte Art und Weise zu erreichen, liegt kein Vergehen vor.

7.2.4.4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss eindeutig geschlagen werden und darf weder geschoben noch geschlenzt oder mit dem Stock angehoben werden.

7.2.4.5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht erneut berühren, bevor dieser einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat.

7.2.4.6 Ein Einschlag kann direkt zu einem Tor führen.

7.2.5 Vorfälle, die zu einem Einschlag führen

7.2.5.1 Der Ball geht über die Bande oder berührt die Decke oder Gegenstände über dem Spielfeld.

7.2.6 Freischlag

7.2.6.1 Wenn ein Vergehen begangen wird, das zu einem Freischlag führt, wird dieser der gegnerischen Mannschaft zugesprochen.



7.2.6.1.1 Bei Vergehen, die zu einem Freischlag führen, soll möglichst die Vorteilregel angewandt werden.

7.2.6.1.2 Die Vorteilregel bedeutet, dass der Mannschaft, die das Vergehen nicht begangen hat, die Möglichkeit zum Fortsetzen des eigenen Spiels gegeben wird, wenn sie nach dem Vergehen immer noch in Ballbesitz ist und die Fortsetzung des Spiels für diese Mannschaft vorteilhafter ist als ein Freischlag. Wenn die Vorteilregel angewandt wird und das Spiel unterbrochen wird, weil die Mannschaft, die das Vergehen nicht begangen hat, den Ballbesitz verliert, wird der Freischlag dort ausgeführt, wo das ursprüngliche Vergehen begangen wurde.

7.2.6.2 Der Freischlag wird dort ausgeführt, wo das Vergehen begangen wurde, jedoch nie hinter der gedachten Verlängerung der Torlinie oder näher als 3,5 m zum Schutzraum.

Achtung: Wenn es das Spiel nach Meinung der Schiedsrichter nicht beeinflusst, muss der Ball nicht vollkommen still oder exakt am richtigen Ort liegen. Ein Freischlag näher als 1,5 m zur Bande kann auf diese Distanz verschoben werden. Ein Freischlag hinter der gedachten Verlängerung der Torlinien muss auf dem nächstgelegenen Bullypunkt ausgeführt werden. Ein Freischlag näher als 3,5 m zum Schutzraum wird bis zu diesem Abstand entlang einer gedachten Linie von der Mitte der Torlinie durch den Ort des Vergehens verschoben. In diesem Fall hat die verteidigende Mannschaft immer das Recht, eine Mauer direkt außerhalb ihres Schutzraums zu stellen. Die angreifende Mannschaft muss nicht warten, bis die verteidigende Mannschaft die Mauer gestellt hat, und darf ihre Spieler direkt vor der Mauer platzieren.

7.2.6.3 Die Gegner müssen inklusive Stock mindestens drei Meter Abstand zum Ball einhalten und diese Position unverzüglich ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einnehmen.

7.2.6.4 Der Spieler, der den Freischlag ausführt, muss nicht warten, bis die Gegner ihre Position eingenommen haben. Wenn der Ball gespielt wird, während die Gegner sich bemühen, die Position auf korrekte Art und Weise zu erreichen, liegt kein Vergehen vor.

7.2.6.5 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss eindeutig geschlagen werden und darf weder geschoben noch geschlenzt oder mit dem Stock angehoben werden.

7.2.6.6 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht erneut berühren, bevor dieser einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat.

7.2.6.7 Ein Freischlag kann direkt zu einem Tor führen.

7.2.7 Vergehen, die zu einem Freischlag führen

7.2.7.1 Ein Spieler schlägt gegen einen gegnerischen Spieler oder dessen Stock oder blockiert ihn, hebt ihn an, kickt ihn, hält ihn fest oder trifft den gegnerischen Spieler, um sich die



Möglichkeit zu verschaffen, an den Ball zu gelangen. Achtung: Wenn der Spieler nach Ansicht der Schiedsrichter den Ball spielt, bevor er auf den Stock des Gegners schlägt, liegt kein Vergehen vor.

7.2.7.2 Ein Feldspieler hebt die Schaufel seines Stocks beim Rückwärtsschwung, bevor er den Ball trifft, oder beim Vorwärtsschwung, nachdem er den Ball getroffen hat, über Hüfthöhe an. Dies gilt auch für angetäuschte Schüsse. Ein hoher Vorwärtsschwung ist erlaubt, wenn keine anderen Spieler in der Nähe sind und keine Verletzungsgefahr besteht. Hüfthöhe bezeichnet die Höhe der Hüfte des Spielers, wenn dieser aufrecht steht.

7.2.7.3 Ein Feldspieler spielt den Ball mit einem beliebigen Teil seines Stocks oder mit seinem Fuß, oder versucht den Ball damit zu spielen.

Achtung: Wenn der Ball mit dem Oberschenkel gestoppt wird, gilt das nicht als Spiel über Kniehöhe, solange die Aktion nicht als gefährlich einzuschätzen ist. Kniehöhe bezeichnet die Höhe des Knies des Spielers, wenn dieser aufrecht steht.

7.2.7.4 Ein Feldspieler stellt seinen Stock, seinen Fuß oder sein Bein zwischen die Beine oder Füße eines Gegners.

7.2.7.5 Ein Spieler, der in Ballbesitz ist oder den Ball zu erreichen versucht, stößt oder schiebt einen Gegner in einer anderen Art als Schulter an Schulter.

7.2.7.6 Ein Spieler, der in Ballbesitz ist, und versucht, den Ball zu erreichen oder eine bessere Position einzunehmen, bewegt sich rückwärts in einen Gegner oder hält einen Gegner davon ab, sich in die beabsichtigte Richtung zu bewegen. Hierzu zählt auch, wenn die angreifende Mannschaft bei einem Freischlag, der in 3,5 m Entfernung zum Schutzraum gegeben wurde, die Mauerbildung ver- oder behindert.

7.2.7.7 Ein Feldspieler befindet sich im Schutzraum.

7.2.7.7.1 Ein Feldspieler darf den Schutzraum durchqueren, wenn nach Meinung der Schiedsrichter das Spiel dadurch nicht beeinflusst und der Torhüter nicht behindert wird.

7.2.7.7.2 Befindet sich ein Feldspieler der verteidigenden Mannschaft im Schutzraum oder im Tor oder, wenn das Tor verschoben wurde, im Bereich wo das Tor normalerweise steht, während ein Freischlag für die andere Mannschaft direkt auf das Tor geschossen wird, wird immer ein Strafschuss gegeben.

7.2.7.7.3 Ein Feldspieler befindet sich im Schutzraum, wenn ein Teil seines Körpers den Boden im Schutzraum berührt. Befindet sich ausschließlich der Stock im



Schutzraum, gilt der Feldspieler nicht als im Schutzraum. Die Begrenzungslinien zählen zum Torraum.

7.2.7.8 Ein Feldspieler verschiebt absichtlich das gegnerische Tor.

7.2.7.9 Ein Feldspieler behindert den Torhüter passiv beim Auswurf.

7.2.7.9.1 Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Feldspieler im Torraum oder näher als drei Meter beim Torhüter steht, gemessen von der Stelle an der dieser in Ballbesitz gelangt.

7.2.7.9.2 Passiv behindern bedeutet unbeabsichtigt oder ohne sich zu bewegen.

7.2.7.10 Ein Feldspieler springt hoch und stoppt den Ball.

7.2.7.11 Hochspringen bedeutet, dass beide Füße den Boden vollständig verlassen. Laufen gilt nicht als Springen.

7.2.7.12 Ein Spieler darf über einen Ball springen, wenn er den Ball dabei nicht berührt.

7.2.7.13 Ein Feldspieler spielt den Ball von außerhalb des Spielfelds.

7.2.7.13.1 Außerhalb bedeutet, dass der Spieler sich mit einem Fuß oder mit beiden Füßen außerhalb des Spielfelds befindet.

7.2.7.13.2 Wenn ein Spieler den Ball während eines Wechsels von außerhalb des Spielfelds spielt, gilt dies als zu viele Spieler auf dem Feld.

7.2.7.13.3 Wenn ein Spieler, der nicht am Wechsel beteiligt ist, den Ball von der Wechselzone aus spielt, gilt dies als planmäßiges Stören des Spiels. Laufen außerhalb des Spielfelds ist erlaubt, solange der Ball dabei nicht gespielt wird.

7.2.7.14 Sechs gegen Sechs: Ein Torhüter verlässt beim Auswurf den Torraum vollständig.

7.2.7.15 Vier gegen Vier: Ein Torhüter verlässt den Schutzraum (1 m x 2,5 m).

7.2.7.15.1 In diesem Fall gilt der Torhüter nicht als Feldspieler. Der Torhüter hat den Torraum vollständig verlassen, wenn kein Teil seines Körpers den Boden im Torraum berührt. Der Auswurf ist beendet, wenn der Torhüter den Ball losgelassen hat. Wenn er den Torraum danach verlässt, liegt kein Vergehen vor. Diese Regel kommt auch zur Anwendung, wenn der Torhüter den Ball im Torraum annimmt und sein Körper danach vollständig aus dem Torraum herausrutscht.

7.2.7.15.2 Die Begrenzungslinien werden zum Torraum gezählt.



7.2.7.16 Ein Torhüter wirft oder kickt den Ball über die Mittellinie. Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Ball vor dem Überqueren der Mittellinie weder den Boden oder die Bande noch einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt. Der Ball muss die Mittellinie vollständig überqueren.

7.2.7.17 Ein Bully, Einschlag oder Freischlag wird unkorrekt ausgeführt oder absichtlich verzögert. Dies gilt auch, wenn die Mannschaft, die kein Vergehen begangen hat, während der Spielunterbrechung den Ball entfernt oder wenn der Ball geschoben, geschlenzt oder mit dem Stock angehoben wird. Wenn ein Frei- oder Einschlag am falschen Ort ausgeführt wird oder der Ball nicht völlig ruht, kann er wiederholt werden. Wenn es das Spiel nach Meinung der Schiedsrichter nicht beeinflusst, muss der Ball nicht vollkommen still oder exakt am richtigen Ort liegen.

7.2.7.18 Der Torhüter hat den Ball länger als drei Sekunden unter Kontrolle. Wenn der Torhüter den Ball ablegt und danach wieder aufnimmt, gilt dies nicht als Unterbrechung des Ballbesitzes.

7.2.7.19 Ein Torhüter erhält einen Pass von einem Feldspieler der eigenen Mannschaft.

7.2.7.19.1 Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Pass nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich gespielt wird. Erhalten bedeutet, dass der Torhüter den Ball mit den Händen oder Armen berührt, unabhängig davon ob er zuvor den Ball mit einem anderen Körperteil berührt oder gestoppt hat. Wenn ein Torhüter sich vollständig außerhalb seines Torraums befindet, wird er als Feldspieler betrachtet und darf somit einen Pass von Spielern seiner Mannschaft annehmen. Wenn der Torhüter den Torraum vollständig verlässt, den Ball stoppt, in den Torraum zurückkehrt und den Ball aufnimmt, so gilt dies nicht als Pass zum Torhüter.

7.2.7.19.2 Ein Pass zum Torhüter gilt nicht als Torsituation und führt daher nicht zu einem Strafschuss.

7.2.7.20 Eine Strafe wird für ein Vergehen ausgesprochen, das mit dem Spielgeschehen in Zusammenhang steht (vorgeschriebenes Zeichen).

7.2.7.21 Ein Spieler verzögert das Spiel. Dies trifft auch zu, wenn ein Feldspieler auf Zeit spielt, indem er sich so gegen die Bande oder das Tor verschanzt, dass es dem Gegner unmöglich ist, den Ball auf korrekte Art zu erreichen. Der Spieler soll nach Möglichkeit darauf aufmerksam gemacht werden, bevor ein Freischlag gegeben wird.

7.2.7.22 Wenn eine Mannschaft das Spiel verzögert, erhält sie eine 2-Minuten Strafe.



7.2.7.23 Wenn ein Feldspieler den Ball mit dem Kopf spielt, erhalten die Spieler einen Freischlag.

7.2.7.24 Wenn ein verzögerter Freistoß ausgeführt wird, weil die bestrafte Mannschaft weiterspielt oder die Kontrolle über den Ball bekommt.

7.2.8 Strafschuss

7.2.8.1 Wenn ein Vergehen begangen wird, das zu einem Strafschuss führt, wird der Mannschaft, die kein Vergehen begangen hat, ein Strafschuss zugesprochen.

7.2.8.2 Ein Strafschuss, wird mit dem Stock gestartet und ist vom Mittelpunkt auszuführen.

7.2.8.3 Während des gesamten Strafschusses müssen sich alle Spieler, außer dem ausführenden Feldspieler und dem verteidigenden Torhüter, in ihrer Wechselzone aufhalten. Der Torhüter muss zu Beginn des Strafschusses im Torraum sein.

7.2.8.3.1 Der Torhüter darf nicht durch einen Feldspieler ersetzt werden. Wenn der Torhüter während des Strafschusses ein Vergehen begeht, wird ein neuer Strafschuss ausgesprochen und die vorgeschriebene Strafe vollzogen.

7.2.8.3.2 Wenn ein anderer Spieler der Mannschaft, die das Vergehen begangen hat, während des Strafschusses ein Vergehen begeht, wird ein neuer Strafschuss ausgesprochen und das Vergehen als planmäßiges Stören des Spiels geahndet.

7.2.8.3.3 Jener Spieler, welcher die Strafe verursacht hat, muss während des Strafstoßes auf der Strafbank sein.

7.2.8.4 Der Spieler, der den Strafschuss ausführt, darf den Ball beliebig oft spielen und sich durchgehend auf das Tor zubewegen. Durchgehend besagt, dass der Spieler nicht stehen bleiben und der Ball nicht zur Gänze gestoppt oder gleichzeitig die Richtung geändert werden darf und sich der Spieler vom Tor wegbewegt.

7.2.8.5 Die Spielzeit wird während des gesamten Strafschusses angehalten. Vorwärtsbewegung bezeichnet die Richtung vom Mittelpunkt weg. Wenn der Ball einen Pfosten oder die Latte und dann den Torhüter trifft und die Torlinie von vorne überquert, ist das Tor gültig. Wenn der Ball zu Beginn des Strafschusses rückwärts gezogen wird, wird der Strafschuss abgebrochen und erneut ausgeführt.

7.2.8.6 Eine Zweiminutenstrafe, die in Zusammenhang mit einem Strafschuss ausgesprochen wird, wird nur dann im Spielbericht eingetragen, wenn der Strafschuss nicht zu einem Tor führt. Der bestrafte Spieler muss während der Ausführung des Strafschusses auf der Strafbank sitzen.



8. EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB

8.1 Der Einzelgeschicklichkeitsbewerb wurde eigens für Sportler geschaffen, die noch nicht über jene Fähigkeiten verfügen, die für die sinnvolle Teilnahme an einem Floorball-Mannschaftsbewerb notwendig sind. Der Einzelgeschicklichkeitsbewerb besteht aus fünf einzelnen Bewerben: Zielschießen aus verschiedenen Winkeln, Annehmen und Passen, Umgang mit dem Stock, genaues Zielen und Flip Pass über ein Hindernis. Es wird empfohlen, dass die Teilnehmer zuerst in einer Einstufungsrunde jeden Bewerb einmal absolvieren. Die Einteilung in Gruppen mit ähnlichen Fähigkeiten für die Wettbewerbsrunde (Medaillenrunde) erfolgt dann aufgrund der in den fünf Bewerben erzielten Gesamtpunktzahl. Bei den Medaillen-Spielen tritt jeder Spieler zwei Mal pro Bewerb an.

Die in diesen beiden Runden erzielte Punktzahl wird addiert und ergibt die Endwertung.

8.1.1 Zielschießen aus verschiedenen Winkeln („*Shoot Around the Goal*“)

8.1.1.1 Ziel: Es soll bewertet werden, mit welcher Genauigkeit und Schusskraft der Spieler den Ball schießen kann und ob er innerhalb einer vorgegebenen Zeit von einem beliebigen Winkel aus ein Tor erzielen kann.

8.1.1.2 Ausstattung: Floorball-Stock, fünf Bälle, Klebeband, Stoppuhr, Tor

8.1.1.3 Ausführung: Der Spieler versucht, jeweils einmal von fünf verschiedenen Punkten rund um das Ziel aus ein Tor zu erzielen. Die Punkte befinden sich an den Endpunkten von fünf sechs Meter langen Linien, die strahlenförmig von einem gemeinsamen Punkt in der Mitte der Torlinie ausgehen. Jede dieser Linien ist so anzubringen, dass sie in einem 30-Grad-Winkel zur verlängerten Torlinie oder zu einer zuvor gezeichneten Linie steht. Der Spieler hat maximal 15 Sekunden Zeit, um alle Bälle zu schießen. Bevor der Spieler mit dem Schießen beginnt, ist auf jedem Punkt ein Ball zu platzieren.

8.1.1.4 Wertung: Für jeden Ball, der die Ziellinie vollständig überquert und im Tor landet, werden fünf Punkte vergeben. Die Punkte der fünf Versuche werden für die Gesamtwertung zusammengezählt; maximale Punktzahl: 25. (Wird ein Ball durch einen zuvor geschossenen Ball vom Tor abgelenkt, können die vollen fünf Punkte vergeben werden, wenn nach Meinung des Offiziellen ein Tor erzielt worden wäre).

8.1.2 Annehmen und Passen („*Receiving and Passing*“)

8.1.2.1 Ziel: Es soll bewertet werden, wie kontrolliert und genau der Spieler den Ball annehmen und passen kann.

8.1.2.2 Ausstattung: Floorball-Stock, Ball, Klebeband, Markierungskegel.



8.1.2.3 Ausführung: Der Spieler nimmt den Ball von einem Trainer an, der den Ball entweder von rechts oder von links von der 4-Meter-Marke aus zu ihm passt. Danach führt der Spieler einen Pass von hinter einer Linie aus. Der Spieler versucht, den Ball zwischen Kegeln durchzupassen, die im Abstand von acht Metern von der Passlinie entfernt aufgestellt wurden. Jeder Spieler hat fünf Versuche und kann insgesamt maximal 25 Punkte erzielen.

8.1.2.4 Wertung:

8.1.2.4.1 Fünf Punkte: Kontrolliertes Annehmen und Passen des Balls in die 1-Meter-Zone (zwischen den Mittelkegeln).

8.1.2.4.2 Vier Punkte: Kontrolliertes Annehmen und Passen des Balls in die 3-Meter-Zone (zwischen den beiden Außenkegel, aber außerhalb der 1-Meter-Zone).

8.1.2.4.3 Drei Punkte: Kontrolle und Passen des Balls außerhalb der 3-Meter-Zone.

8.1.2.4.4 Zwei Punkte: Kontrolle des Balls, aber kein Pass.

8.1.2.4.5 Ein Punkt: Berühren oder Annehmen des Balls, aber keine Kontrolle.

8.1.2.4.6 Null Punkte: Kein Ballkontakt und kein Passen.

8.1.3 Umgang mit dem Stock („*Stickhandling*“)

8.1.3.1 Ziel: Es soll bewertet werden, wie schnell und geschickt der Spieler mit dem Ball umgehen kann.

8.1.3.2 Ausstattung: Floorball-Stock, Ball, sechs Markierungskegel, Klebeband, Stoppuhr, Tor.

8.1.3.3 Ausführung: Der Spieler bewegt den Ball mit dem Stock von der Startlinie aus durch einen mit den Kegeln gesetzten Kurs und schießt den Ball dann aufs Tor. Der Abstand von der Startlinie beträgt 21 Meter. Die Kegel sind in einer geraden Linie im Abstand von jeweils drei Metern anzuordnen. Die Stoppuhr wird angehalten, wenn der Ball die Ziellinie überschreitet.

8.1.3.4 Wertung: Die für die Fortbewegung des Balls mit dem Stock benötigte Zeit wird von 25 abgezogen. Für jeden Kegel, den der Spieler ausgelassen hat, wird ein Punkt abgezogen. Erzielt der Spieler ein Tor, gibt es jeweils fünf Bonuspunkte.

8.1.4 Genaues Zielen („*Shoot for Accuracy*“)

8.1.4.1 Ziel: Es soll bewertet werden, mit welcher Genauigkeit und Schussstärke der Spieler Tore erzielen kann, indem er mit dem Ball auf unterschiedliche Torbereiche zielt.

8.1.4.2 Equipment: Floorball-Stock, Ball, Tor, Klebeband oder Seil.



8.1.4.3 Ausführung: Der Spieler schießt fünf Mal von hinter einer Linie, die in fünf Meter Entfernung direkt vor dem Tor angebracht ist, auf das Tor. Innerhalb des Tors wurden sechs Bereiche mit dem Seil oder Klebeband markiert. Die vertikalen Seile oder Klebestreifen werden 45 Zentimeter von jedem Torpfosten aus im Inneren des Tors angebracht. Die horizontalen Seile oder Klebestreifen werden 30 Zentimeter über dem Boden gespannt.

8.1.4.4 Wertung: Das Tor wird in die folgenden Punktebereiche unterteilt:

8.1.4.4.1 Fünf Punkte für jeden Schuss in eine der oberen Ecken des Tors.

8.1.4.4.2 Drei Punkte für jeden Schuss in eine der unteren Ecken des Tors.

8.1.4.4.3 Zwei Punkte für jeden Schuss in den oberen Mittelbereich des Tors.

8.1.4.4.4 Ein Punkt für jeden Schuss in den unteren Mittelbereich des Tors.

Damit der Spieler Punkte erhält, muss der Ball bei jedem Schuss die Torlinie vollständig überqueren, außer das Seil oder Klebeband hindert den Ball daran, die Torlinie zu überqueren. In diesem Fall erhält der Spieler die Punktezahl aus jenem Bereich, für den weniger Punkt vergeben werden. Die Punkte der fünf Versuche werden für die Gesamtwertung zusammengezählt; maximale Punktezahl: 25.

8.1.5 Flip Pass über ein Hindernis („*Flip Pass over an Obstacle*“)

8.1.5.1 Ziel: Es soll bewertet werden, wie kontrolliert und genau der Spieler den Ball mit einem Flip Pass über ein Hindernis passen kann.

8.1.5.2 Ausstattung: Floorball-Stock, Ball, Hindernis (Bank oder sonstiges Hindernis mit einer Höhe von 25-30 Zentimetern und einer Mindestlänge von drei Metern), Klebeband, Markierungskegel.

8.1.5.3 Ausführung: Der Spieler versucht, den Ball aus dem Stand exakt über ein Hindernis (zwischen 25-30 Zentimeter hoch und mindestens drei Meter lang) zu schießen. Der Spieler versucht, den Ball auf ein Ziel zu passen, das acht Meter entfernt angebracht ist. Die Punkte der fünf Flip Passes über ein Hindernis werden für die Gesamtwertung zusammengezählt; maximale Punktezahl: 25.

8.1.5.4 Wertung:

8.1.5.4.1 Fünf Punkte: Der Ball wird mit einem Flip Pass über das Hindernis geschossen und landet in der 1-Meter-Zone (zwischen den Mittelkegeln).



8.1.5.4.2 Vier Punkte: Der Ball wird mit einem Flip Pass über das Hindernis geschossen und landet in der 3-Meter-Zone (zwischen den beiden Außenkegeln, aber außerhalb der 1-Meter-Zone).

8.1.5.4.3 Drei Punkte: Der Ball wird mit einem Flip Pass über das Hindernis geschossen und landet außerhalb der 3-Meter-Zone.

8.1.5.4.4 Zwei Punkte: Der Ball wird mit einem Flip Pass über das Hindernis geschossen, landet aber außerhalb der Punktebereiche.

8.1.5.4.5 Ein Punkt: Der Ball trifft das Hindernis, überquert es aber nicht.

8.1.5.4.6 Null Punkte: Kein Ballkontakt.

8.1.6 Gesamtwertung

8.1.6.1 Die Gesamtpunktezahl eines Spielers wird berechnet, indem die Punkte zusammengezählt werden, die er in den fünf Disziplinen des Einzelgeschicklichkeitsbewerbs erzielt hat.