

Einradhockeyregeln

Februar 2008

Wettkampffregeln der IUF (International Unicycling Federation), Kapitel 8

(aus dem Englischen übersetzt von Rolf Sander)

Inhaltsverzeichnis

8 Einradhockey	3
8.1 Spielfeld	3
8.1.1 Größe	3
8.1.2 Tore	3
8.1.3 Markierungen	3
8.2 Teams	4
8.2.1 Anzahl der Spieler	4
8.2.2 Bekleidung	4
8.3 Ausrüstung	4
8.3.1 Einräder	4
8.3.2 Schläger	4
8.3.3 Ball	4
8.4 Strafen	4
8.4.1 Freistoß	5
8.4.2 6,50 m	5
8.4.3 Straftor	5
8.4.4 Bully	5
8.4.5 Feldverweis	5
8.5 Spielablauf	5
8.5.1 Spieldauer	5
8.5.2 Penaltyschießen	6
8.5.3 Einradfahren	6
8.5.4 Hindernis	6
8.5.5 Ballkontakt	6
8.5.6 Start und Stopp	6
8.5.7 Spielaufnahme nach einem Tor	7
8.5.8 Ball im Aus	7
8.5.9 Verschieben des Tores	7
8.5.10 Ball im Rad	7

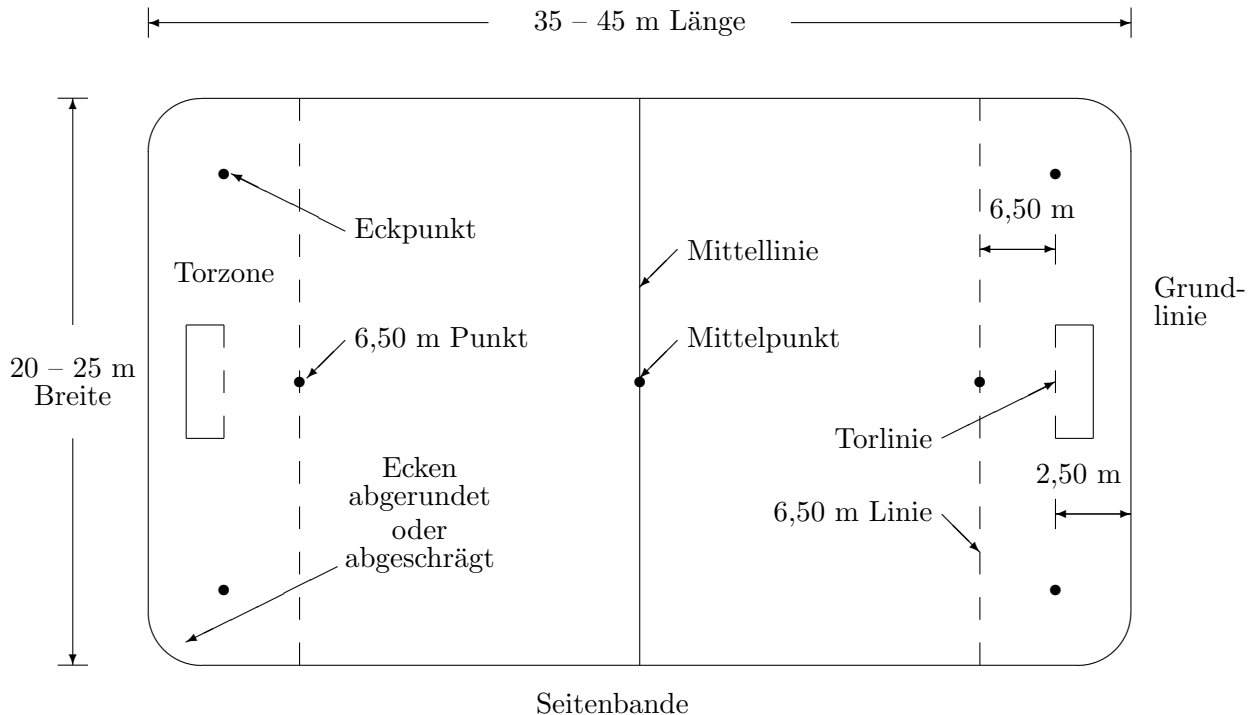
8.6	Fouls	7
8.6.1	Allgemeines	7
8.6.2	Vorfahrtregeln	7
8.6.3	SUB (Stick Under Bike)	8
8.6.4	SIB (Stick In Bike)	8
8.6.5	Beleidigungen	8
8.6.6	Absichtliche Fouls	8
8.7	Torschüsse	8
8.7.1	Torschuss mit Arm oder Hand	8
8.7.2	Fernschuss	8
8.7.3	Torschuss durch das Netz	8
8.8	Sicherheitsregeln	8
8.8.1	Schlägerwurf	8
8.8.2	Oberes Schlägerende	9
8.8.3	Unteres Schlägerende	9
8.8.4	Übertriebene Härte	9
8.9	Schiedsrichterregeln	9
8.9.1	Zusammensetzung des Schiedsgerichts	9
8.9.2	Die Schiedsrichter	9
8.9.3	Der Schreiber	9
8.9.4	Der Zeitnehmer	9
8.9.5	Vor dem Spiel	10
8.9.6	Allgemeines	10
8.9.7	Handzeichen	11

8 Einradhockey

Die Sicherheit der Spieler und Zuschauer verdient hohe Aufmerksamkeit. Daher müssen die Sicherheitsregeln streng beachtet werden und das Material muss in gutem Zustand sein. Diese Regeln können nicht jede Situation abdecken. Die Teams müssen sich vor dem Spiel auf einen Spielraum bei der Regelauslegung einigen. Auf die unterschiedlichen Voraussetzungen der Spieler und Räumlichkeiten muss Rücksicht genommen werden. Fairness von allen Beteiligten wird vorausgesetzt.

8.1 Spielfeld

8.1.1 Größe



Das Feld hat eine Länge von 35-45 m und eine Breite von 20-25 m. Es wird von einer Bande umgeben. Die Ecken sind abgerundet oder abgeschrägt.

8.1.2 Tore

Die Torpfosten sind 2,50 m von den Enden des Spielfeldes (Grundlinie) entfernt, so dass sie von den Spielern umfahren werden können. Ihre lichte Höhe ist 1,20 m und ihre lichte Breite 1,80 m. Die Tore müssen so beschaffen sein, dass der Ball nicht von hinten oder von der Seite hineingelangen kann. Die Tore dürfen keine scharfen, spitzen oder überstehenden Teile haben.

8.1.3 Markierungen

Die Mittellinie unterteilt das Feld in zwei gleiche Spielhälften, und der Mittelpunkt ist in der Mitte der Mittellinie. Vor jedem Tor ist im Abstand von 6,50 m ein Punkt. Die Torlinie verbindet die Torpfosten auf dem Spielfeld. Einen Meter von den Seitenbändern entfernt befinden sich auf beiden Seiten der verlängerten Torlinie die Eckpunkte. Die 6,50 m Linien sind parallel zu den Torlinien und gehen durch die 6,50 m Punkte. Die Torzonen sind die Flächen zwischen den 6,50 m Linien und den Grundlinien.

8.2 Teams

8.2.1 Anzahl der Spieler

Ein Team besteht aus 5 Spielern (plus Auswechselspieler). Das Auswechseln eines Spielers ist jederzeit möglich. Es ist nicht nötig, dies dem Schiedsrichter mitzuteilen. Der neue Spieler muss das Feld dort betreten, wo der andere es verlässt. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit Torwart sein. Der Torwart hat keine besonderen Rechte. Um an einem Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Team mindestens 3 Spieler haben.

8.2.2 Bekleidung

Schuhe müssen getragen werden. Alle Spieler eines Teams müssen Trikots in der gleichen Farbe tragen. Die Farbe muss sich von der des Gegners deutlich unterscheiden. Bei Turnieren oder anderen großen Veranstaltungen sollte jedes Team zwei verschiedenfarbige Trikotsätze zur Verfügung haben. Vorschläge für bequeme und sichere Kleidung:

- Radhose und Knieschoner, oder lange Hose
- Handschuhe
- kurze Schnürriemen, oder Riemen eingesteckt
- Helm und Zahnschutz
- definitiv kein Schmuck (Uhren, Ketten, Ohringe)

8.3 Ausrüstung

8.3.1 Einräder

Die maximale Radgröße ist 618 mm (24 Zoll). Die Einräder dürfen keine scharfen oder hervorstehenden Teile haben, die zu Verletzungen führen könnten. Hiermit sind insbesondere Schnellspannerhebel und Schrauben gemeint. Die Pedale müssen aus Kunststoff oder Gummi sein.

8.3.2 Schläger

Alle für Eishockey zugelassenen Schläger (außer Torwantschläger) können verwendet werden. Angebrochene oder gesplitterte Schläger müssen vor dem Spiel mit Klebeband unwickelt oder repariert werden. Ein Gummipuffer am oberen Ende des Schlägers wird empfohlen.

8.3.3 Ball

Es wird ein "toter" Tennisball benutzt, der nach dem Aufprall auf Beton 30 % bis 50 % der ursprünglichen Höhe erreicht. Alternativ kann ein Straßenhockeyball benutzt werden. Wenn sich die gegnerischen Teams nicht auf einen Ball einigen können, entscheidet die ausrichtende Organisation. Die gewählte Ballart muss frühzeitig vor dem Wettbewerb angekündigt werden und in allen teilnehmenden Ländern erhältlich sein.

8.4 Strafen

Bei jeder Regelwidrigkeit muss der Schiedsrichter eine Strafe verhängen, es sei denn, er entscheidet, das Spiel nicht zu unterbrechen (Vorteil).

8.4.1 Freistoß

Der Freistoß ist die Standardstrafe für alle Regelwidrigkeiten. Er wird immer angewendet, außer in den Fällen, die in den Abschnitten 8.4.2-8.4.4 explizit erwähnt werden. Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo die Regelwidrigkeit begangen wurde. Ausnahmen: Wenn ein Team einen Freistoß in der gegnerischen Torzone bekommt, wird der Freistoß vom nächstgelegenen Eckpunkt ausgeführt (Eckstoß). Wenn ein Team einen Freistoß in der eigenen Torzone bekommt, wird der Freistoß 1 m vor der Torlinie ausgeführt (Torabstoß). Der Freistoß ist indirekt. Der ausführende Spieler darf den Ball beim Freistoß nur einmal berühren. Danach muss ein anderer Spieler den Ball berühren. Gegnerische Spieler müssen mit Einrad und Schläger einen Mindestabstand von 2 m zum Ball einhalten.

8.4.2 6,50 m

Wird durch eine Regelwidrigkeit eine direkte Torchance verhindert, so wird ein 6,50 m gegeben. Das gilt auch für Fouls außerhalb der Torzone. Der Ball wird auf den 6,50 m Punkt gelegt. Ein Spieler des verteidigenden Teams geht in das Tor. Sein Rad muss in einer Entfernung von höchstens 50 cm von der Torlinie den Boden berühren. Das andere Team bestimmt einen Spieler, der den 6,50 m ausführt. Alle anderen Spieler müssen die Torzone verlassen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters muss der Torwart frei auf seinem Einrad sein und darf sich nicht am Tor festhalten. Der Angreifer hat 3 Sekunden für einen Schuss. Ist der Torschuss erfolglos, geht das Spiel weiter, sobald der Ball den Torpfosten berührt, der Torwart den Ball berührt oder der Ball die verlängerte Torlinie überquert.

8.4.3 Straftor

Wenn das verteidigende Team durch illegales Spielen des Balles ein Tor verhindert, und wenn, in der Meinung des Schiedsrichters, der Ball direkt auf das Tor zugeht und definitiv in das Tor gegangen wäre, wenn kein Spieler ihn berührt hätte, kann ein Straftor vergeben werden. In diesem Fall bekommt das angreifende Team ein Tor zugesprochen. Wenn irgendwelche Zweifel darüber bestehen, ob der Ball ins Tor gegangen wäre, muss ein 6,50 m (siehe 8.4.2) gegeben werden.

8.4.4 Bully

Immer wenn das Spiel ohne Strafe für eines der Teams wieder aufgenommen werden muss, geschieht dies durch einen Bully. Für den Bully lässt der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei gegnerischen Spielern fallen. Sobald der Ball den Boden berührt, beginnt das Spiel.

8.4.5 Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler für die Dauer von 2 Minuten, 5 Minuten oder für den Rest des Spieles des Feldes verweisen. Dies geschieht bei Unsportlichkeit sowie absichtlicher, gefährlicher Missachtung der Regeln. Für den vom Platz gestellten Spieler darf das Team keinen Ersatzspieler einwechseln.

8.5 Spielablauf

8.5.1 Spieldauer

Die hier aufgeführten Spieldauern beziehen sich auf reine Spielzeit. Bei Spielunterbrechungen wird die Zeit gestoppt. Es gibt 2 Halbzeiten zu je 15 Minuten, welche durch eine 5 minütige Pause getrennt sind. In der Pause werden die Seiten gewechselt. Zu Beginn jeder Halbzeit befinden sich alle Spieler in

ihrer eigenen Spielfeldhälfte. Jede Halbzeit beginnt mit einem Bully am Mittelpunkt. Ist der Spielstand ausgeglichen und eine Entscheidung notwendig, geht es wie folgt weiter: 5 min Pause; Seitenwechsel; 5 min Spiel; Seitenwechsel ohne Pause; 5 min Spiel. Ist der Spielstand weiterhin ausgeglichen, wird eine Entscheidung durch Penaltyschießen herbeigeführt.

8.5.2 Penaltyschießen

Jeder der 5 aktuellen Spieler von jedem Team bekommt einen Penaltyschuss. Ist der Spielstand immer noch ausgeglichen, schießt jedes Team einen weiteren Penaltyschuss bis eine Entscheidung herbeigeführt ist.

Für den Penalty müssen alle Spieler außer dem verteidigenden Torwart die entsprechende Spielfeldhälfte verlassen. Der Torwart muss sich in der Nähe der Torlinie befinden, zumindest bis der angreifende Spieler den Ball berührt hat. Der Schiedsrichter plazierte den Ball am Mittelpunkt, und der ausführende Spieler wird nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball von dort spielen und versucht, ein Tor zu erzielen. Der Ball muss in Bewegung auf die Torlinie zu gehalten werden (eine Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt). Sobald der Ball geschossen wurde, wird das Spiel als abgeschlossen angesehen. Aus Abprallern irgendeiner Sorte (eine Ausnahme ist, wenn der Ball erst am Pfosten abprallt, dann am Torwart, und dann direkt ins Tor geht) kann kein Tor erzielt werden. Sobald der Ball die Torlinie überquert, wird der Schuss als komplett angesehen.

8.5.3 Einradfahren

Der Spieler muss sich frei auf dem Einrad bewegen. Er darf sich mit Hilfe seines Schlägers abstützen, aber nicht am Tor, der Wand oder ähnlichem. Es reicht nicht aus, das Tor nur schnell für die Zeit loszulassen, während der Torwart am Spiel teilnimmt. Ein kurzzeitiges Abstützen an der Wand, um einen Sturz zu vermeiden, kann toleriert werden. Fällt ein Spieler vom Einrad, darf er solange in das Spiel eingreifen, bis er den Boden berührt. Beim Wiederaufstieg muss der Spieler auf dem Sattel sitzen und beide Füße auf den Pedalen haben, bevor er am Spiel wieder teilnehmen kann. Wenn ein Spieler, der nicht auf dem Einrad fährt, ein Eigentor schießt, wird die Vorteilsregel angewendet, d. h. das Tor ist gültig.

8.5.4 Hindernis

Ein Spieler, der sich nicht auf dem Einrad befindet, darf kein Hindernis für das gegnerische Team darstellen. Der Spieler wird als Hindernis angesehen, wenn er, sein Einrad oder sein Schläger vom Ball getroffen werden, und auch wenn sich ein Gegner seinetwegen nicht frei bewegen kann. Der Spieler sollte an der Stelle wieder aufsteigen, an der er abgestiegen ist, falls notwendig aber zuerst dem Spielgeschehen ausweichen.

8.5.5 Ballkontakt

Der Ball kann mit dem Schläger, dem Einrad und dem gesamten Körper gespielt werden. Alle genannten Arten zählen als Ballberührung. Die Spieler dürfen den Ball nicht zweimal hintereinander mit dem Körper spielen. Wenn der Ball mit dem Körper gespielt wird, darf der Spieler den Ball nicht fangen oder auf andere Art halten, und der Kontakt sollte nur kurzzeitig sein. Für das Spiel mit Armen und Händen siehe auch Abschnitt 8.7.1.

8.5.6 Start und Stopp

Start und Wiederaufnahme des Spiels werden immer durch den Pfiff des Schiedsrichters eingeleitet. Pfeift der Schiedsrichter während des Spiels, wird es sofort unterbrochen.

8.5.7 Spielaufnahme nach einem Tor

Nach einem Tor bekommt das Team den Ball, gegen welches das Tor gefallen ist. Zunächst müssen alle Spieler in ihre eigene Hälfte. Nach dem Pfiff des Schiedsrichters beginnt das Spiel, wenn der Ball oder ein Spieler des ballführenden Teams die Mittellinie überquert. Nach dem Überqueren der Mittellinie darf durch einen direkten Schuss ein Tor erzielt werden, d. h. ohne vorher zu einem anderen Spieler abzuspielen.

8.5.8 Ball im Aus

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, gibt es einen Freistoß (oder Eckstoß, abhängig davon, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat) gegen den Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat. Ein Freistoß wird einen Meter von der Seitenbande entfernt ausgeführt.

8.5.9 Verschieben des Tores

Wenn ein Spieler das Tor verschiebt, wird das Spiel unterbrochen und das gegnerische Team erhält einen Freistoß.

8.5.10 Ball im Rad

Bleibt der Ball zwischen den Speichen eines Einrades stecken, so bekommt das gegnerische Team einen Freistoß.

8.6 Fouls

8.6.1 Allgemeines

Jeder Spieler muss sich so verhalten, dass niemand anderes gefährdet wird. Das Spiel ist körperlos, d. h. die Gegner und ihre Einräder dürfen nicht berührt werden. Die Spieler müssen darauf achten, den Gegner nicht mit dem Schläger zu treffen, besonders nach einem Schuss. Der Schläger des Gegners darf mit dem eigenen Schläger berührt werden, um den Gegner zu blocken. Dieser Kontakt darf jedoch nicht hart sein. Es ist nicht erlaubt, die Kelle des Schlägers nach unten zeigen zu lassen, um auf diese Art den gegnerischen Schläger zu verhaken. Es ist im Prinzip erlaubt, den gegnerischen Schläger anzuheben, solange dies nicht mit übertriebener Härte geschieht. Wenn der gegnerische Schläger über deren Hüfthöhe angehoben wird, wird es als übertriebene Härte angesehen.

8.6.2 Vorfahrtregeln

Um den Spielfluss zu erhalten, sollen Regelwidrigkeiten, die das Spielgeschehen nicht beeinflussen, nicht geahndet werden. Die folgenden Regeln gelten, wenn es zu einer Berührung der Spieler kommt:

- Kein Spieler darf durch Erzwingen der Vorfahrt einen anderen Spieler gefährden (z. B. an die Wand abdrängen).
- Pendelt ein Spieler auf der Stelle, oder stützt sich auf seinen Schläger, muss ihm ausgewichen werden.
- Fahren zwei Spieler nebeneinander, darf derjenige den Weg bestimmen, der in Fahrtrichtung gesehen vor dem anderen fährt. Sind die Spieler auf gleicher Höhe, hat der ballführende Vorrang.
- Fahren zwei Spieler direkt oder im stumpfen Winkel aufeinander zu, hat der ballführende Vorrang.
- Fälle, die hier nicht beschrieben sind, werden durch das Ermessen des Schiedsrichters geregelt.

8.6.3 SUB (Stick Under Bike)

Hält ein Spieler seinen Schläger so, dass ein gegnerischer Spieler über oder vor den Schläger fährt, begeht er ein Foul. Dabei ist es unerheblich, ob dies mit oder ohne Absicht geschah. Je nach Situation bekommt der ge-SUB-te Spieler einen Freistoß oder einen 6,50 m zugesprochen.

8.6.4 SIB (Stick In Bike)

Gerät ein Schläger zwischen die Speichen eines gegnerischen Einrades, so begeht der Besitzer des Schlägers ein Foul. Dabei ist es unerheblich, ob dies mit oder ohne Absicht geschah. Je nach Situation bekommt der ge-SIB-te Spieler einen Freistoß oder einen 6,50 m zugesprochen.

8.6.5 Beleidigungen

Ein Spieler darf weder den Schiedsrichter noch andere Spieler beleidigen.

8.6.6 Absichtliche Fouls

Absichtliche Fouls gelten als Unsportlichkeit und werden mit einem Feldverweis von mindestens 2 Minuten geahndet.

8.7 Torschüsse

8.7.1 Torschuss mit Arm oder Hand

Ein Tor ist ungültig, wenn es mit dem Arm oder der Hand erzielt wurde. Das verteidigende Team bekommt den Ball (Torabstoß). Diese Regel gilt nicht für Eigentore.

8.7.2 Fernschuss

Ein Torschuss ist ungültig, wenn der Ball aus der eigenen Hälfte geschossen wurde und danach von keinem Spieler mehr berührt wurde. Das verteidigende Team bekommt den Ball (Torabstoß). Diese Regel gilt nicht für Eigentore.

8.7.3 Torschuss durch das Netz

Wenn der Ball außen im Netz hängen bleibt, oder wenn der Ball durch das Netz von der Seite oder von hinten durch ein Loch im Netz in das Tor gelangt, gibt es einen Freistoß gegen das Team, das den Ball zuletzt berührt hat.

8.8 Sicherheitsregeln

8.8.1 Schlägerwurf

Ein Spieler, der seinen Schläger absichtlich fallen lässt oder wirft, wird nach dem Ermessen des Schiedsrichters, jedoch mindestens mit einem Feldverweis von 2 Minuten, bestraft (8.6.6). Außerdem erhält das gegnerische Team einen 6,50 m.

8.8.2 Oberes Schlägerende

Das obere Ende des Schlägers muss ständig mit einer Hand abgedeckt sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden.

8.8.3 Unteres Schlägerende

Das untere Ende des Schlägers muss immer unterhalb der Hüfthöhe sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden.

8.8.4 Übertriebene Härte

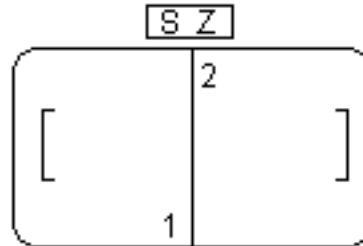
Übertriebene Härte kann zu Verletzungen führen und muss daher vermieden werden.

8.9 Schiedsrichterregeln

8.9.1 Zusammensetzung des Schiedsgerichts

Das Schiedsgericht besteht aus:

- Erster Schiedsrichter (1)
- Zweiter Schiedsrichter (2)
- Schreiber (S)
- Zeitnehmer (Z)



8.9.2 Die Schiedsrichter

Die beiden Schiedsrichter stellen sich gegenüber an den Seitenlinien auf. Sie versuchen, in Ballnähe zu bleiben. Sie sollten nicht auf dem Einrad fahren. Die Kleidung der Schiedsrichter muss eine andere Farbe haben, als die der Spieler. Beide Schiedsrichter sind für alle Regelverstöße zuständig. Der 1. Schiedsrichter hat drei zusätzliche Aufgaben:

- Der 1. Schiedsrichter überstimmt den 2. Schiedsrichter, falls beide unterschiedlicher Meinung sind.
- Der 1. Schiedsrichter pfeift das Spiel nach jeder Unterbrechung mit einem langen Pfiff wieder an.
- Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Bully ein.

8.9.3 Der Schreiber

Der Schreiber sitzt am Schreibertisch und sorgt dafür, dass die Anzeigetafel jederzeit den aktuellen Spielstand angibt. Nach einem Tor nimmt er Blickkontakt mit dem 1. Schiedsrichter auf, um zu sehen ob dieser das Tor für gültig oder ungültig erklärt. Nach Ende des Spieles trägt der Schreiber den Endstand im Spielbericht ein.

8.9.4 Der Zeitnehmer

Der Zeitnehmer überwacht mit einer Stoppuhr die Spieldauer. Die Uhr wird bei jedem Anpfiff des Schiedsrichters gestartet und bei jedem Abpfiff gestoppt. Am Ende jeder Halbzeit stoppt der Zeitnehmer das Spiel durch einen Pfiff.

8.9.5 Vor dem Spiel

Die Schiedsrichter rufen vor dem Spiel sämtliche Spieler (einschließlich Ersatzspieler) auf dem Spielfeld zusammen. Sie überprüfen folgendes:

- Unterscheiden sich die Trikots der Spieler farblich deutlich voneinander?
- Haben alle Spieler Uhren und Schmuck abgelegt, woran sich andere verletzen könnten?
- Ist der Ball geeignet?
- Sind Einräder und Schläger ordnungsgemäß, d. h. ohne spitze oder herausragende Teile, an denen sich die Spieler verletzen könnten?
- Sie erklären den Spielern, wie streng sie pfeifen werden.
- Falls nötig, teilen sie den Spielern mit, wie lange das Spiel dauern wird, und ob es im Falle eines Unentschiedens eine Verlängerung geben wird.

8.9.6 Allgemeines

- Eine Spielunterbrechung erfolgt durch einen kurzen und lauten Pfiff. Wurde der Pfiff nicht von allen Spielern gehört, muss erneut gepfiffen werden. Es ist nicht möglich, das Spiel weiterlaufen zu lassen, nachdem gepfiffen wurde.
- Die Schiedsrichter sollten durch bestimmtes und ruhiges Auftreten überzeugen. Entscheidungen werden auf Anfrage erläutert, sie werden jedoch nicht mit den Spielern ausdiskutiert. In einer unklaren Situation können die Schiedsrichter die Spieler befragen, bevor sie eine endgültige Entscheidung treffen.
- Weder die Schiedsrichter noch Zeitnehmer und Schreiber dürfen sich vom Spiel ablenken lassen. Vor allem dürfen sie sich während des Spiels nicht mit den Zuschauern unterhalten.
- Wenn zwei Regelverstöße direkt hintereinander auftreten, wird nur der erste bestraft. Ausnahme: Unsportliches Verhalten sollte auch nach einer Spielunterbrechung bestraft werden.
- Nach einem Tor wartet der Schiedsrichter, bis beide Teams wieder in ihrer eigenen Hälfte und spielbereit sind. Erst dann pfeift der erste Schiedsrichter das Spiel wieder an.
- Nehmen die Spieler das Spiel wieder auf, obwohl es noch nicht angepfiffen war, wird es sofort durch zwei oder mehr schnell aufeinanderfolgende Pfliffe gestoppt.
- Zur Anwendung der Vorteilsregel macht der Schiedsrichter das normale Handzeichen für einen Freistoß und zeigt mit dem Arm in die entsprechende Richtung. Zusätzlich kann er "Vorteil" oder "Weiter!" rufen, aber er pfeift nicht ab. Wird kein Vorteil erreicht, wird letztendlich doch abgepfiffen, um den ursprünglichen Regelverstoß zu ahnden. Ansonsten wird das Ende des Vorteilspiels durch Beenden des Handzeichens oder durch den Ruf "Vorteil Ende" signalisiert.
- Nach jeder Spielunterbrechung erklärt der Schiedsrichter kurz die Entscheidung. Außerdem macht er das entsprechende Handzeichen.
- Wenn zwei oder mehr Spieler stürzen und es nicht klar ist, ob ein Foul vorliegt, können die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und mit einem Bully fortsetzen. Dies verhindert, dass noch weitere Spieler in die Situation hineingezogen werden.
- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, wenn eine Verletzung auftritt. Nach der Unterbrechung bekommt das Team einen Freistoß, das den Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung hatte. Wenn es nicht klar ist, wer den Ball hatte, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

8.9.7 Handzeichen



“Freistoß”

Mit dem ausgestreckten Arm in die Richtung zeigen, in die das Team spielt, das den Freistoß bekommt.

Dieses Handzeichen wird auch für die Vorteilsregel benutzt.



“Bully”

Beide Daumen senkrecht heben.



“6,50 m”

Mit dem Zeigefinger auf den 6,50 m Punkt zeigen.



“Kein Foul”

Beide Arme horizontal ausstrecken.

Dieses Handzeichen wird verwendet, um anzuzeigen, dass in einer kritischen Situation kein Foul vorlag. Es wird nicht zusammen mit einem Pfiff verwendet.



“Spielunterbrechung”

Mit beiden Händen den Buchstaben “T” formen.

Das Spiel wird z. B. bei Verletzung eines Spielers oder bei Störung durch die Zuschauer unterbrochen.



“Tor”

Mit dem Arm senkrecht nach oben zeigen.

Die Schiedsrichter sollten dabei darauf achten, dass das Tor vom Schreiber notiert wird. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, wenn sie sich zur Kontrolle den Spielstand selbst auf einem Zettel notieren.

“kein Tor”

Horizontale Bewegung der flachen Hand (Handfläche nach unten).



Mit diesem Handzeichen wird ein Torschuss für ungültig erklärt. Dies ist z. B. der Fall bei einem Hand- oder Armtor, bei einem Fernschuss, wenn der Ball von außen durch das Netz ins Tor gelangt ist, oder wenn das Spiel bereits vor dem Tor abgepfiffen war. Die Schiedsrichter sollten darauf achten, dass das ungültige Tor nicht versehentlich vom Schreiber notiert wird.



“hoher Schläger”

Die geballten Fäuste direkt aneinander über den Kopf halten.



“Feldverweis für 2 Minuten”

und auch
“zweifaches Handspiel”

Zwei gespreizte Finger heben.



“Feldverweis für 5 Minuten”

Die fünf gespreizten Finger heben.