

1 Übersicht

1.1 Vorwort

Einradhockey ist eine Hockeyvariante, die auf Einrädern mit einem Tennisball gespielt wird. Es wird üblicherweise in einer Turnhalle gespielt. Diese Regeln können nicht jede Situation abdecken. Die Teams Vor Spielbeginn müssen sich vor dem Spiel die Teams auf einen Spielraum bei der Regelauslegung einigen geeinigt haben. Auf die unterschiedlichen Voraussetzungen der Spieler und Räumlichkeiten Hintergründe der Spieler¹ und die örtlichen Gegebenheiten muss Rücksicht genommen werden. Fairness von allen Beteiligten wird vorausgesetzt. aller Beteiligten ist unerlässlich.

1.2 Zusammenfassung für Spieler

Dieser Abschnitt ist als Übersicht gedacht, er ersetzt aber nicht die eigentlichen Regeln.

- Ein Spieler darf nur dann am Spiel teilnehmen, wenn er auf dem Einrad fährt. Fällt er vom Rad, muss er an derselben Stelle wieder aufsteigen, falls notwendig aber zuerst dem Spielgeschehen ausweichen.
- Ein Spieler darf sich nicht am Tor oder der Wand festhalten.
- Das Spiel ist körperlos, damit niemand gefährdet wird. Nur in der Nähe des Balles darf der Schläger des Gegners mit dem eigenen Schläger berührt werden. Dieser Kontakt darf jedoch nicht hart sein.
- Zu Spielbeginn und nach jedem Tor müssen alle Spieler in ihre eigene Hälfte. Sobald ein Spieler des Teams, das im Ballbesitz ist oder der Ball die Mittellinie überquert, startet das Spiel.
- Ein Spieler darf den Ball einmal mit der flachen Hand spielen (aber nicht, um direkt ein Tor zu erzielen).
- Das obere Ende des Schlägers muss ständig mit einer Hand abgedeckt sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden.
- Die Kelle des Schlägers muss immer unterhalb der Hüfthöhe aller Spieler in der Nähe sein.
- Ein Spieler, der seinen Schläger so hält, dass jemand anderes darüber fährt, begeht ein Foul, unabhängig davon, ob dies absichtlich geschah.
- Ein Tor ist ungültig, wenn der Ball bei der Schussabgabe in der eigenen Hälfte war und danach von keinem anderen Spieler mehr berührt wurde (Fernschuss).
- Der Freistoß ist indirekt, d. h. nach dem Schuss muss ein anderer Spieler den Ball berühren.

2 Regeln für Wettkampfteilnehmer

2.1 Einräder

Die maximale Radgröße ist 618. Es dürfen nur Standardeinräder verwendet werden. Der maximale äußere Raddurchmesser ist 640 mm (24 Zoll). Die Einräder + Klasse). Außerdem dürfen die Einräder 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.

¹Anmerkung der Übersetzer: Im deutschen Text wurde durchgängig das Maskulinum in seiner generischen Funktion verwendet. Das Dokument spricht somit sowohl das weibliche als auch das männliche Geschlecht an. Auf ein Gendering wurde zugunsten der Lesbarkeit verzichtet.

2.2 ~~Bekleidung~~Identifizierung der Spieler

Alle Spieler eines Teams müssen Trikots in der gleichen Farbe tragen. ~~Die-Diese~~ Farbe muss sich von der des Gegners deutlich unterscheiden. Bei Turnieren oder anderen großen Veranstaltungen sollte jedes Team zwei verschiedenfarbige Trikotsätze zur Verfügung haben.

2.3 Proteste

Proteste müssen auf einem offiziellen Formblatt innerhalb von zwei Stunden ab Bekanntgabe der Ergebnisse eingereicht werden. Alle Bemühungen werden unternommen, alle Proteste innerhalb von 30 Minuten nach Einreichung zu bearbeiten.

2.4 **Schläger**

Alle für Eishockey oder Floorball zugelassenen Schläger (außer Torwartschläger) 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.

2.5 **Anzahl der Spieler**

Ein Team besteht aus ~~5-fünf~~ Spielern (plus ~~Auswechselfspieler~~Auswechselspielern). 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~~verlassen hat. 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-drei~~ Spieler haben.

2.6 **Strafen**

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

2.6.1 **Freistoß**

Der Freistoß ist die Standardstrafe für alle Regelwidrigkeiten. Er wird immer angewendet, außer in den Fällen, die in den Abschnitten 2.6.2-2.6.4 explizit erwähnt werden. Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo die ~~Regelwidrigigkeit~~Regelwidrigkeit begangen wurde. Ausnahmen: Wenn ein Team einen Freistoß in der gegnerischen Torzone ~~bekommt~~erhält, 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 bis zum Kontakt eines anderen Spielers. Der Ball soll mit dem Schläger geschlagen werden, nicht geschleift, geschlenzt oder auf dem Schläger gehoben werden.~~ Gegnerische Spieler müssen mit Einrad und Schläger einen Mindestabstand von 2 m zum Ball einhalten.

2.6.2 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. Die folgenden Situationen sind eine Verhinderung einer direkten Chance und sollten mit einem 6,50 m geahndet werden:~~

- Ein angreifender Spieler wird in der gegnerischen Torzone gefoult, während er in einer guten Position ist, ein Tor zu erzielen.
- Ein angreifender Spieler wird gefoult, während er sich zum gegnerischen Tor bewegt und sich vor ihm nur ein einziger Gegner befindet.

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 ~~0,50 m~~ m 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 6,50 m ist direkt. Der ausführende Spieler darf den Ball beim 6,50 m nur einmal berühren. Der Ball soll mit dem Schläger geschlagen werden, nicht geschleift, geschlenzt oder auf dem Schläger gehoben werden. 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. Ein 6,50 m, der am Ende oder nach dem Ende einer Halbzeit gegeben wird, wird noch ausgeführt, aber das Spiel wird nach einem erfolglosen Schuss nicht fortgesetzt.

2.6.3 Straftor

Wenn das verteidigende Team durch ~~illegales Spielen des Balles~~ regelwidriges Spielen ein Tor verhindert, und wenn ~~in der nach~~ Meinung des Schiedsrichters ~~der Ball direkt auf das Tor zuing und definitiv mit Sicherheit~~ in das Tor gegangen wäre, wenn kein Spieler ihn berührt hätte, kann ein Straftor ~~vergeben werden. In diesem Fall bekommt für~~ das angreifende Team ~~ein Tor zugesprochen gegeben werden~~. Wenn irgendwelche Zweifel darüber bestehen, ob der Ball ins Tor gegangen wäre, muss ein 6,50 m ~~(siehe 2.6.2)~~ gemäß Abschnitt 2.6.2 gegeben werden.

2.6.4 Bully

~~Immer wenn Um~~ das Spiel ohne Strafe ~~für gegen~~ eines der Teams wieder ~~aufgenommen werden muss, geschieht dies durch einen Bully aufzunehmen, kann ein Bully genutzt werden~~. Für ~~den das~~ Bully lässt der Schiedsrichter den Ball zwischen zwei gegnerischen Spielern fallen. ~~Sobald Das Spiel beginnt, wenn~~ der Ball den Boden berührt, ~~beginnt das Spiel~~. Ein Bully während des Spiels wird dort ausgeführt, wo der Ball bei der Unterbrechung war. Ausnahme: Innerhalb der Torzone wird ~~der Bully immer in der Nähe einer der Eckpunkte~~ das Bully immer am nächstgelegenen Eckpunkt ausgeführt.

2.6.5 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 ~~oder~~ gefährlicher Missachtung der Regeln. ~~Für den vom Platz gestellten Spieler Während ein Spieler auf der Strafbank sitzt,~~ darf das Team keinen Ersatzspieler für ihn einwechseln.

Bei der Bestrafung eines Spielers sollten die Schiedsrichter die folgenden Richtlinien berücksichtigen:
2 Minuten:

- Absichtliche Spielverzögerung

- Wiederholte Fouls desselben Spielers
- Absichtliches Foul
- Gefährliches Spiel
- Dem Schiedsrichter Widerworte geben (andauernde Widerrede oder Entscheidungen in Frage stellen)
- Absichtliche Verwendung unzulässiger Ausrüstung und Kleidung
- Absichtlich zu viele Spieler auf dem Feld haben

5 Minuten:

- Wiederholte Fouls eines Spielers, der bereits eine 2-Minutenstrafe erhalten hat
- Absichtliches, gefährliches Foul
- Gewalttätiges Verhalten gegenüber anderen Spielern, deren offiziellen Vertretern oder den Zuschauern

Feldverweis für den Rest des Spieles:

- Mehrmaliges Foulspiel eines Spielers, der bereits eine 5-Minutenstrafe erhalten hat
- Wiederholte Gewalttätigkeit eines Spielers, der bereits eine 5-Minutenstrafe erhalten hat
- Gewalttätigkeit gegenüber den Schiedsrichtern

2.7 Spielablauf

2.7.1 Spieldauer

Die Spieldauer wird durch den Spielplan vorgegeben. ~~Es und es~~ ist eine relative Spieldauer. Die Zeit ~~stoppt nur wird nur unterbrochen~~, wenn der Schiedsrichter einen Zeitstopp anfordert. In der Pause werden die Seiten gewechselt. Zu Beginn jeder Halbzeit befinden sich ~~sich~~ alle Spieler in ihrer eigenen Spielfeldhälfte. Jede Halbzeit beginnt mit einem Bully am Mittelpunkt. ~~Ist der Spielstand ausgeglichen und Endet das Spiel unentschieden und ist~~ 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~~ wird das Spiel mit einer Verlängerung fortgesetzt. Bleibt es bei einem Unentschieden, wird die Entscheidung durch Penaltyschießen herbeigeführt.

2.7.2 Penaltyschießen

Drei der Spieler von jedem Team bekommen je einen Penaltyschuss. Ist der Spielstand immer noch ausgeglichen, schießt jedes Team einen weiteren Penaltyschuss bis eine Entscheidung herbeigeführt ist. Es ist möglich, dass ein Spieler mehr als einen Schuss machen kann. Jedoch müssen in allen Fällen mindestens zwei andere Spieler einen Schuss machen, bevor derselbe Spieler nochmal schießen kann.

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 plaziert den Ball am Mittelpunkt, und der ausführende Spieler wird nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball von dort spielen und ~~versucht~~ versuchen, ein Tor zu erzielen. Der Ball muss in Bewegung ~~auf die Torlinie zu~~ Richtung Torlinie gehalten werden (eine

Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt). Sobald der Ball geschossen wurde, wird das Spiel als abgeschlossen angesehen. Aus Abprallern ~~irgendeiner Sorte aller Art~~ (eine Ausnahme ist, wenn der Ball ~~erst am Pfosten abprallt, dann am Torwart am Pfosten und/oder am Torwart abprallt~~, und dann direkt ins Tor geht) kann kein Tor erzielt werden. Sobald der Ball die Torlinie überquert, wird der Schuss als komplett angesehen.

2.7.3 Einradfahren

Der Spieler muss ~~sich~~ frei auf dem Einrad ~~bewegen~~ fahren. Er darf ~~sich mit Hilfe seines Schlägers abstützen, den Schläger als Stütze benutzen, darf sich~~ aber nicht am Tor, der Wand oder ähnlichem ~~abstützen~~. 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 und das Tor ist gültig.

2.7.4 Ballkontakt

Der ~~Ball kann mit dem~~ Schläger, ~~dem Einrad und dem gesamten~~ ~~das Einrad und der gesamte~~ Körper ~~gespielt werden. Alle genannten Arten zählen als Ballberührung. Die Spieler dürfen können genutzt werden um den Ball zu spielen. All dies zählt als Ballkontakt. Ein Spieler darf~~ den Ball nur dann zweimal hintereinander mit dem Körper spielen, wenn einer der ~~beiden Kontakte passiv war~~ ~~Kontakte passiv ist~~. 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 2.9.1.

2.7.5 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.

2.7.6 Start und Stopp

Start und Wiederaufnahme des Spiels werden immer durch den Pfiff des Schiedsrichters eingeleitet. ~~Nehmen die Spieler das Spiel wieder auf, obwohl es noch nicht angepfiffen war~~ ~~Wenn ein Team das Spiel vor Anpfiff des Schiedsrichters beginnt~~, wird es sofort durch zwei oder mehr schnell aufeinanderfolgende Piffe gestoppt. ~~Dann wird die letzte Schiedsrichterentscheidung wiederholt~~. Pfeift der Schiedsrichter während des Spiels, wird es sofort unterbrochen.

2.7.7 Spielaufnahme nach einem Tor

Nach einem Tor bekommt das Team den Ball, gegen welches das Tor gefallen ist. ~~Zunächst~~ ~~Alle Spieler~~ müssen ~~alle Spieler~~ in ihre eigene Hälfte. Nach dem Pfiff des Schiedsrichters ~~beginnt das Spiel wird das Spiel wieder aufgenommen~~, 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, z. B. ohne vorher ~~zu einem~~ ~~den Ball an einen~~ anderen Spieler abzuspielen.

2.7.8 Ball im Aus

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, ~~gibt es einen Freistoß (oder Eckstoß, abhängig davon, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat)~~ wird das Spiel sofort unterbrochen (auch wenn der Ball zurückkommt). Es gibt einen Freistoß gegen den Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat. ~~Ein~~ Der Freistoß wird ~~einen Meter~~ 1 m von der Seitenbande entfernt ausgeführt.

2.7.9 Verschieben des Tores

~~Wenn ein Spieler das Tor verschiebt, wird das Spiel unterbrochen und das gegnerische Team erhält einen Freistoß~~ Die Spieler dürfen das Tor nicht verschieben.

2.7.10 Ball ~~im Rad~~ zwischen den Speichen

Bleibt der Ball zwischen den Speichen eines Einrades stecken, ~~so~~ bekommt das gegnerische Team einen Freistoß (keinen 6,50 m).

2.8 Fouls

2.8.1 ~~Allgemeines~~ Allgemeine Erwägungen

~~Jeder Spieler muss~~ Alle Spieler müssen sich so verhalten, dass ~~niemand anderes andere nicht~~ gefährdet wird werden. Das Spiel ist körperlos: Die Gegner und ihre Einräder dürfen nicht berührt werden. Die Spieler müssen darauf achten, den Gegner nicht mit dem Schläger zu treffen, ~~besonders insbesondere~~ nach einem Schuss. Nur in der Nähe des Balles darf der Schläger des Gegners 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 zu einem hohen Schläger angehoben wird (siehe Abschnitt 2.10.4)~~, wird es ~~immer~~ als übertriebene Härte angesehen. ~~Absichtliche Zeitverzögerung ist nicht erlaubt.~~

2.8.2 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. ~~Der pendelnde oder ruhende Spieler muss jedoch sicherstellen, dass der Schläger nicht andere Spieler nach Regel 2.8.3 sub2.~~
- Fahren zwei Spieler nebeneinander, darf ~~derjenige den Weg bestimmen, der in Fahrtrichtung gesehen vor dem anderen fährt~~ der voranfahrende die Richtung bestimmen. Sind die Spieler auf gleicher Höhe, ~~hat~~ darf der ballführende ~~Vorrang~~ die Richtung bestimmen.
- Fahren zwei Spieler direkt oder im stumpfen Winkel aufeinander zu, ~~hat der ballführende Vorrang~~ müssen beide darauf achten, einen Kontakt zu vermeiden. Wenn ein Kontakt stattfindet, wird der Schiedsrichter denjenigen bestrafen, der den Kontakt anscheinend herbeigeführt hat.
- ~~Fälle~~ In allen Fällen, die hier nicht ~~beschrieben sind, werden durch das Ermessen des Schiedsrichters geregelt~~ erwähnt sind, liegt es am Schiedsrichter, eine Entscheidung zu treffen.

2.8.3 SUB (Stick Under Bike - Schläger unter dem Rad)

~~Hält ein Spieler~~Ein Spieler, der seinen Schläger so hält, dass ein gegnerischer Spieler ~~über oder vor den Schläger darüber oder dagegen~~ 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~~immer ein Foul, 50 m zugesprochen unabhängig von der Situation.

2.8.4 SIB (Stick In Bike - Schläger im Rad)

Gerät ein Schläger zwischen die Speichen eines ~~gegnerischen Einrades~~Gegners, 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.~~

2.8.5 Beleidigungen

Ein Spieler darf weder den Schiedsrichter noch andere Spieler beleidigen.

2.8.6 ~~Absichtliche Fouls~~

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

2.9 Torschüsse

2.9.1 Torschuss mit ~~Arm~~Armen oder ~~Hand~~Händen

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

2.9.2 Fernschuss

Ein Torschuss ist ungültig, wenn der letzte Ballkontakt gemacht wurde, als der Ball noch in der eigenen Hälfte war. Das verteidigende Team bekommt ~~den Ball~~einen Freistoß (Torabstoß). Diese Regel gilt nicht für Eigentore.

2.9.3 ~~Torschuss durch das~~Ball außen im Netz

Wenn der Ball außen im Netz hängen bleibt, oder wenn der Ball durch ~~das ein Loch im~~ 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.

2.10 ~~Sicherheitsregeln~~Sicherheit

Die Sicherheit der Spieler und Zuschauer verdient hohe Aufmerksamkeit. Daher müssen die Sicherheitsregeln streng ~~beachtet werden und das Material~~befolgt werden und die Ausrüstung muss in gutem Zustand sein.

2.10.1 Kleidung

Alle Gegenstände, die vom Körper abstehen und Verletzungen verursachen können (z. B. Uhren, Ketten, Ohringe) müssen entfernt werden. Falls dies unmöglich ist, müssen die Gegenstände ausreichend abgedeckt sein, um Verletzungen unwahrscheinlich zu machen. Schuhe müssen getragen werden und die Schnürriemen müssen kurz oder eingesteckt sein. Die folgende optionale Kleidung wird vorgeschlagen: Knieschoner, Handschuhe, Helme, Schutzbrille und Zahnschutz.

~~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)~~

2.10.2 **Schlägerwurf**

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

2.10.3 **Oberes Schlägerende**

Das obere Ende des Schlägers muss ständig mit einer Hand abgedeckt sein, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden. Ein kurzes Entfernen der oberen Hand vom Schläger, um den Ball mit dieser Hand zu spielen, ist akzeptabel wenn dies auf sichere Weise geschieht.

2.10.4 ~~Unteres Schlägerende~~Hoher Schläger

~~Das untere Ende~~Die Kelle des Schlägers muss immer unterhalb der eigenen Hüfthöhe und der aller Spieler in der Nähe sein, die gefährdet sein ~~, um Verletzungen anderer Spieler zu vermeiden könnten.~~ Ausnahme: In direkter unmittelbarer Nähe zum eigenen Tor darf das untere Schlägerende bis zur Höhe der Querlatte des Tores gehoben werden.

2.10.5 **Übertriebene Härte**

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

3 **Schiedsrichterregeln**

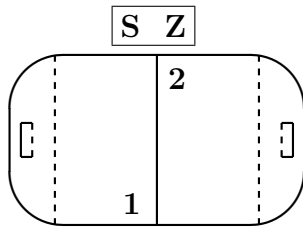
3.1 ~~Zusammensetzung des Schiedsgerichts~~Hockeydirektor

Der Hockeydirektor ist der Cheforganisator und Administrator von Hockeyveranstaltungen. Der Hockeydirektor ist verantwortlich für Logistik und Ausrüstung des Hockeywettkampfes. Der Hockeydirektor ist für die Einhaltung des Zeitplans zuständig.

3.2 Schiedsgericht

3.2.1 Mitglieder des Schiedsgerichts

~



Das Schiedsgericht besteht aus:

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

3.2.2 Die Schiedsrichter

Die beiden Schiedsrichter stellen sich ~~gegenüber an den Seitenlinien~~ auf gegenüberliegenden Seiten 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 das Überprüfen aller~~ 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~~ lässt den Ball zum Bully einfallen.

3.2.3 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.

3.2.4 Der Zeitnehmer

Der Zeitnehmer überwacht mit einer Stoppuhr ~~die Spieldauer. Die Uhr und/oder einer Anzeigetafel die Spielzeit. Die Zeit~~ wird bei jedem Anpfiff des Schiedsrichters gestartet. ~~Am Ende jeder Halbzeit stoppt der Zeitnehmer das Spiel durch einen Pfiff. Jede Halbzeit endet mit dem Ton der Anzeigetafel (z. B. Hupe, Glocke, Gong) oder dem Pfiff des Zeitnehmers.~~ Außerdem stoppt der Zeitnehmer die Zeit immer, wenn der Schiedsrichter einen Zeitstopp anfordert.

3.2.5 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~~Erfüllen alle Spieler die Sicherheitsregeln für Kleidung (siehe Abschnitt 2.10.1)?
- Ist der Ball geeignet?
- Sind Einräder und Schläger ordnungsgemäß, 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.

3.2.6 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.

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~~Vorteils durch Senken des Arms und/oder durch den Ruf "Vorteil Ende" signalisiert.

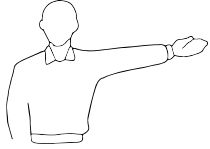


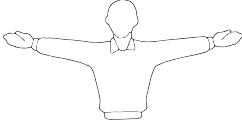


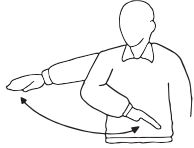
Nach jeder Spielunterbrechung erklärt der Schiedsrichter kurz die Entscheidung. Außerdem macht er das entsprechende Handzeichen.

Wenn zwei oder mehr Spieler stürzen und es nicht klar ist, ob ein Foul ~~vorliegt~~begangen wurde, 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 im Ballbesitz war. Falls es nicht klar ist, wer ~~den Ball hatte, im Ballbesitz war, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.~~

Wird ein Schiedsrichter durch den Ball getroffen, wird das Spiel nur dann unterbrochen, wenn der Kontakt den Spielfluss derart verändert hat, dass eines der Teams dadurch profitiert. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Bully fortgesetztwieder aufgenommen.

3.2.7 Schiedsrichter Handzeichen

	<p>“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.</p>
	<p>“Bully” Beide Daumen senkrecht heben.</p>
	<p>“6,50 m” Mit dem Zeigefinger auf den 6,50 m Punkt zeigen.</p>
	<p>“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 Piff verwendet.</p>
	<p>“Spielunterbrechung” Mit beiden Händen den Buchstaben “T” formen. Das Spiel wird z. B. bei Verletzung eines Spielers oder bei Störung durch die Zuschauer unterbrochen.</p>
	<p>“Tor” Mit dem einem Arm senkrecht nach oben zeigen. Die Schiedsrichter sollten dabei darauf achten, dass der Schreiber das Tor notiert. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, wenn sie sich zur Kontrolle <u>Um dies zu kontrollieren, kann es für die Schiedsrichter hilfreich sein, den Spielstand selbst auf einem Zettel notieren aufzuschreiben.</u></p>
	<p>“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, wenn der Ball zuletzt durch Hand oder Arm berührt wurde, 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 unterbrochen war, bevor der Ball ins Tor ging. Die Schiedsrichter sollten <u>hier</u> darauf achten, dass der Schreiber das ungültige Tor nicht versehentlich <u>notiert zählt.</u></p>

	<p>“Hoher Schläger” Die geballten Fäuste direkt aneinander über den Kopf halten.</p>
	<p>“SUB und SIB” Sein Schienbein mit der Handkante schlagen.</p>
	<p>“Hindernis” Die Arme vor der Brust überkreuzen.</p>
	<p>“Körperkontakt” Direkt vor der Brust die geballte Faust einer Hand gegen die offene Handfläche der anderen Hand schlagen.</p>
	<p>“Feldverweis für 2 Minuten” und auch “Zweifaches Handspiel” Zwei gespreizte Finger heben.</p>
	<p>“Feldverweis für 5 Minuten” Die fünf gespreizten Fünf gespreizte Finger heben.</p>

4 Regeln für Organisatoren von Veranstaltungen

4.1 Veranstaltungsort

Hockey sollte in einer Turnhalle gespielt werden, die groß genug ist um das Spielfeld zu beherbergen. Die Oberfläche sollte eben sein, um die Kellen der Schläger zu schützen, aber Reibung für die Reifen bieten. Hallenböden mit Sturzdämpfung, wie z. B. Schwingböden sind ideal um die Verletzungsgefahr zu reduzieren.

4.2 Offizielle

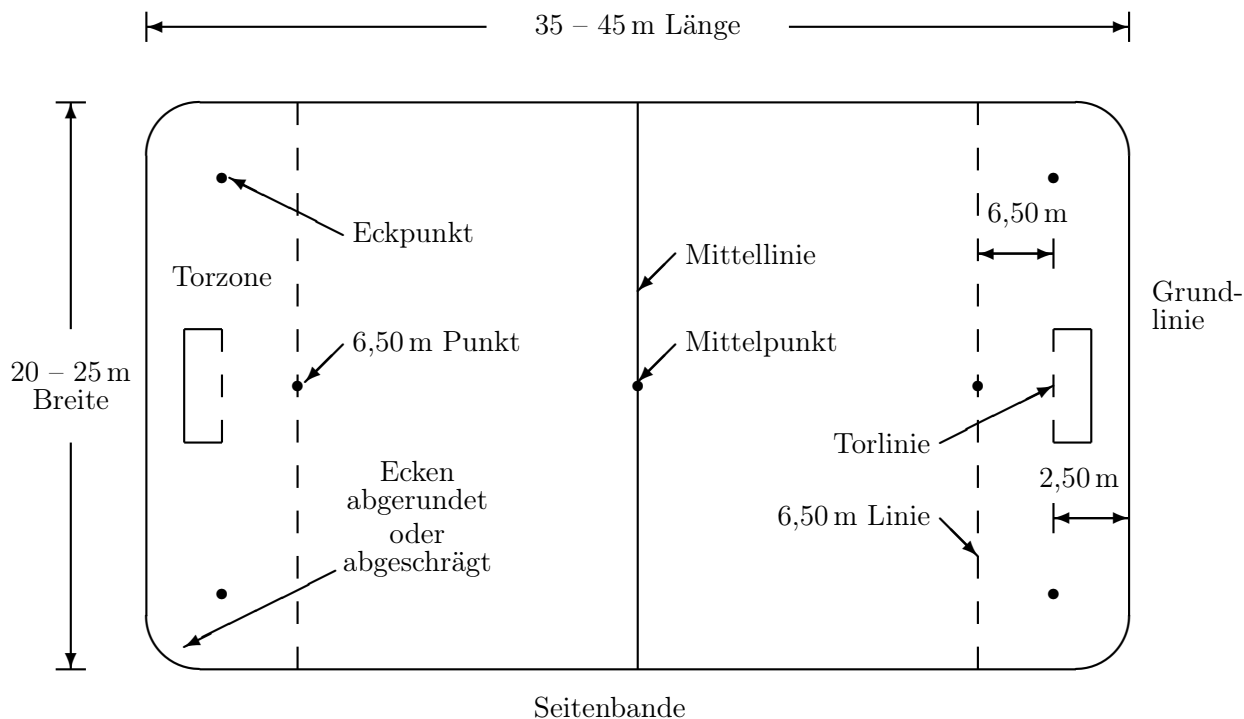
Der Veranstalter muss die folgenden Offiziellen für jedes Hockeyturnier bestimmen:

- Hockeydirektor

- [Schiedsgericht](#)

4.3 Spielfeld

4.3.1 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.

4.3.2 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~~ [hervorstehenden](#) Teile haben.

4.3.3 Markierungen

Die Mittellinie unterteilt das Feld in zwei gleiche ~~Spielhälften~~ [Hälften](#) 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 Seitenbänden entfernt befinden sich~~ [Die Eckpunkte befinden sich 1 m vom Spielfeldrand entfernt](#) 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.

4.4 Ball

Es wird ein ~~“toter”~~-Tennisball benutzt, der nach dem Aufprall auf Beton mehr als 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~~

4.5 Trainingszeit

Bei einem Turnier muss den Teilnehmern ausreichend Zeit zum Training und/oder zum Aufwärmen angeboten werden.