

INHALT:

1. FELDMARKIERUNGEN.....	S.	4
2. TORE, TORPFOSTEN, ETC.....	S.	9
3. DER SCHLÄGER (Crosse).....	S.	11
4. DER BALL.....	S.	13
5. DIE MANNSCHAFTEN	S.	13
6. KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG DER SPIELERINNEN.....	S.	15
7. DIE KAPITÄNIN.....	S.	17
8. DIE SCHIEDSRICHTER.....	S.	18
9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER.....	S.	22
10. SPIELZEIT.....	S.	25
11. AUSWECHSELN.....	S.	28
12. DAS SPIEL AN- UND ABPFEIFEN.....	S.	31
13. PUNKTEN.....	S.	34
14. BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES.....	S.	35
15. DER WURF (Throw).....	S.	38
16. VERHALTEN IM SPIEL.....	S.	40
17. DER TORKREIS.....	S.	42
18. DIE RESTRAINING – LINE.....	S.	47
19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN.....	S.	51
20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN.....	S.	59
21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag).....	S.	70
22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN.....	S.	77
23. ARMZEICHEN.....	S.	82
24. DEFINITIONEN.....	S.	86
25. TURNIERREGELN / VORGEHEN BEI.....	S.	91

VERLÄNGERUNG..

DIE REGELN DES DAMEN LACROSSE

Stand Februar 2003

Die IWLF Regeln August 1998

Übersetzung und Abweichungen des DLAXV e. V.

Das vorliegende Regelbuch ist eine Übersetzung des IWLF – Regelbuches. Neben aktuellen Änderungen durch die IWLF (Stand Mai 2002) sind Ergänzungen des DLAXV enthalten, entsprechend der BSO.

Anleitungen für Schiedsrichter sind in Kästen (kursive Schrift) eingefügt.

Regeländerungen sind im Text durch **graue Balken** gekennzeichnet.

Abweichungen der DLAXV- von IWLF-Regeln sind durch einen Stern (☆) gekennzeichnet.

Bei Fragen, Anregungen, Regelvorschlägen:

damenregeln@dlaxv.de

1. FELDMARKIERUNGEN

1. FELDMARKIERUNGEN (Diagramm1)

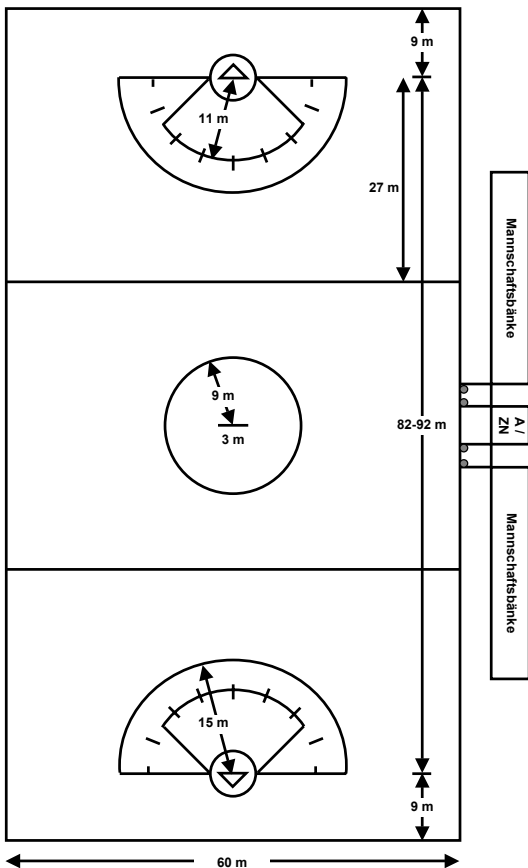
- A. Das Spielfeld hat eine linierte Begrenzung von 100-110m x 50-60m mit 9m Spielraum hinter jeder Torlinie, welcher über die gesamte Breite des Spieles läuft. Der Spielraum hinterm Tor wird vom hinteren Teil der Torlinie bis zum inneren Rand der hinteren Spielfeldgrenzen gemessen. Die Grenzen sollen ungefähr 4m vor jedem natürlichen oder künstlichen Objekt liegen, d.h. Bäume, Büsche, Leichtathletikbahn, Tribüne, Ballfangnetze etc. Eine durchgehende Seitenlinie und/oder Endlinie wird genutzt, um die Spielgrenzen anzuzeigen. (siehe Diagramm 1)
- B. Eine Restraining – Line wird an jedem Ende des Spielfeldes, 27m von jeder Torlinie entfernt, markiert. Diese Linien sind durchgehend und laufen über die volle Breite des Spielfeldes. Die 27m werden vom hinteren Rand der Torlinie bis zum vorderen Rand der Restraining – Line (Mittelfeld) gemessen.
- C. Eine sogenannte Torlinie wird an jedem Ende des Feldes markiert. Diese Linien sind nicht mehr als 92m und nicht weniger als 82m voneinander entfernt. Sie sind 1,82m lang und zur Breite des Feldes parallel markiert.
- Der Spielraum hinter dem Tor muss mindestens 9m betragen.
- D. Um jede Torlinie wird ein Kreis, der sogenannte Torkreis, markiert. Er hat einen Radius von 3,0 m, gemessen von der Mitte der Torlinie (hinterer Rand) bis zum äußersten Rand des Torkreises. (siehe Diagramm 3)

Diagramm 1 Feldmarkierungen



Ein kleineres Feld kann auf Nicht-IWLF Turnieren genutzt werden, vorausgesetzt, beide Mannschaftskapitäninnen stimmen zu.

1. FELDMARKIERUNGEN



1. FELDMARKIERUNGEN

- E. Anweisungen für den 11m-Halbkreis (11m area) und den Deckungsbereich (marking area). (siehe Diagramm 2)
- 1.) Benutze D als Punkt auf der Mitte der Torlinie (hinterer Rand), ziehe einen Kreis mit einem Radius von 3m, gemessen bis zum äußeren Rand des Torkreises. Markiere A, B, D, B wie gezeigt.
 - 2.) Benutze D als Mittelpunkt, zeichne (schwach) einen Halbkreis mit einem Radius von 11m bis zum äußeren Rand des Halbkreises. Markiere G.
 - 3.) Verbinde A und B und erweitere zu einem Halbkreis. Markiere C auf jeder Seite (wie gezeigt).
 - 4.) Zeichne eine Hash (31cm) bei G. Zeichne 3 weitere Hash auf dem Halbkreis im Abstand von 4m auf jeder Seite von G. (wie gezeigt - insgesamt 7 Hash).
 - 5.) Zeichne einen weiteren Strich bei H. Hier schneidet der Halbkreis auf jeder Seite die erweiterte Torlinie. (Diese Markierung ist keine vollwertige Hash im Sinne der noch folgenden Regeln und wird als halbe Hash bezeichnet).
Der gesamte Halbkreis ist der 11m-Halbkreis (11m area).
 - 6.) Markiere die Krümmung des Bogens mit einer durchgehenden Linie von C zu C. Markiere jede Seite des Bogens mit einer durchgehenden Linie von B zu C. Dieser eingeschlossene Bereich ist der Deckungsbereich (marking area).
 - 7.) Maße:
A - G = 14m D - C = 11.0m
A - C = 12.85m D - H = 11.0m
A - B = 4.2m D - E = 15.0m
B - C = 8.65m $\angle EBC = 45^\circ$
D - G = 11.0m

1. FELDMARKIERUNGEN

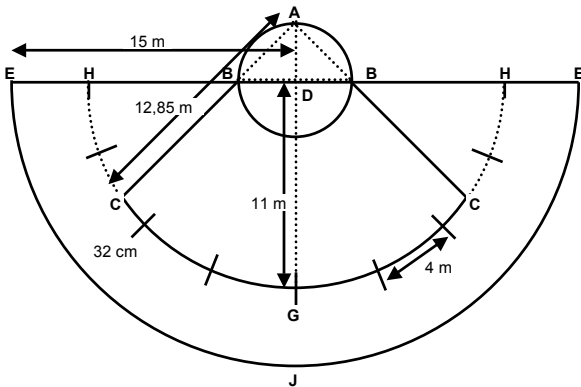
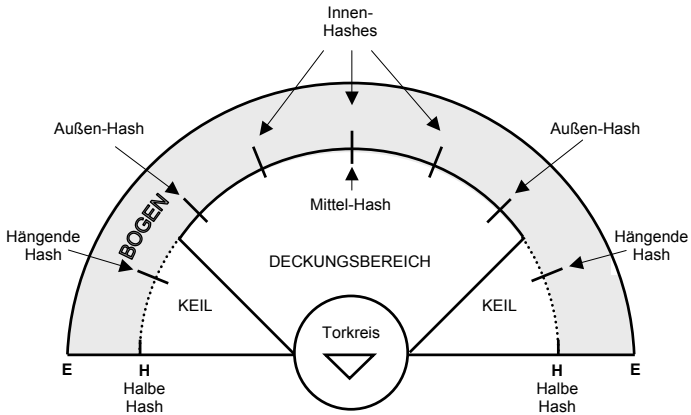


Diagramm 2

Bezeichnungen und Anweisung für den 15m-Fächer
(fan)

1. FELDMARKIERUNGEN

- F. 15m-Fächer (fan)
Benutze D als Mittelpunkt, zeichne einen Halbkreis mit einem 15m-Radius, gemessen von D bis zum äußeren Rand des Halbkreises mit einer durchgehenden Linie von E zu E. Dieser Halbkreis, 15m-Fächer (fan) genannt, kennzeichnet die maximale Distanz für den Freiraum zum Tor (FRT) (free space to goal). (s. Diagramm 2)
- G. In der Mitte des Feldes wird ein Mittelkreis (Centre Circle) mit einem Radius von 9.0m markiert, gemessen von der Mitte des Kreises bis zu seinem äußeren Rand. In der Mitte dieses Kreises wird eine 3m Linie, Mittellinie (Center Line) genannt, parallel zu den Torlinien markiert. (s. Diagramm 1).
- H. Alle Linien, die gebraucht werden, um das Feld zu markieren, sind 5cm breit. Nichtautorisierte Markierungen auf dem Feld dürfen nicht hinzugefügt werden.

Alle nichtautorisierten Markierungen müssen entfernt werden.

- I. Das Spielfeld muss flach sein und frei von Steinen, Glas und hervorstehenden Objekten.
- J. Ein Tisch wird auf Mittelfeldhöhe, 4m außerhalb des Spielfeldes auf der Seite der Mannschaftsbänke in eine Box von 5m x 5m gestellt. Der Einwechselbereich einer jeden Mannschaft hat eine Tiefe von 4m und wird von 2 Hütchen markiert, die 3m auseinander auf der Außenkante der Spielfeldlinie plaziert sind. Nur Spielerinnen, die einwechseln, dürfen sich im Einwechselbereich aufhalten.
- K. Der Trainer und die Mannschaft / das Bankpersonal (z.B. Physiotherapeut) müssen außerhalb der Feldgrenzen bleiben und hinter der Höhe des Zählertisches. Die Trainer- / Mannschaftsbox ist 5m tief und 28m lang. (s. Diagramm 3)

2. TORE, TORPFOSTEN, ETC.

2. TORE, TORPFOSTEN, ETC. (s. Diagramm 4)

- A. Ein Tor wird in jedem Torkreis platziert.
- B. Ein Tor besteht aus zwei vertikalen Pfosten / Rohren, verbunden durch eine Torlatte. Die Pfosten / Rohre sind 1.83m voneinander und die Torlatte 1.83m vom Boden entfernt (alle Maße bis zur Innenkante).

Boden-, Seiten- oder hintere Halterungen müssen über die gesamte Länge abgepolstert sein (um den Zurückprall des Balles abzuschwächen).

- C. Die Torpfosten / -rohre sollen weder die Torlatte überragen, noch sollte die Torlatte höher sein als die Torpfosten.
- D. Die Torpfosten und die Torlatte sind 5cm quadratisch oder 5 cm im Durchmesser und müssen silbern oder weiß bzw. orange gestrichen sein.
- E. Die Torlinie soll zwischen den Torpfosten liegen, mit ihnen abschließen und von gleicher Breite sein.
- F. Die Maschen des Tornetzes dürfen nicht größer sein als 4cm. Das Tornetz muß sicher an den Pfosten, der Torlatte und an einem Punkt am Boden, 1.83m hinter der Mitte der Torlinie, befestigt werden.

2. TORE, TORPFOSTEN, ETC.

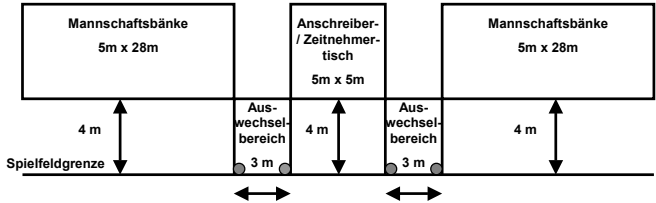


Diagramm 3
Der Auswechselfeldbereich

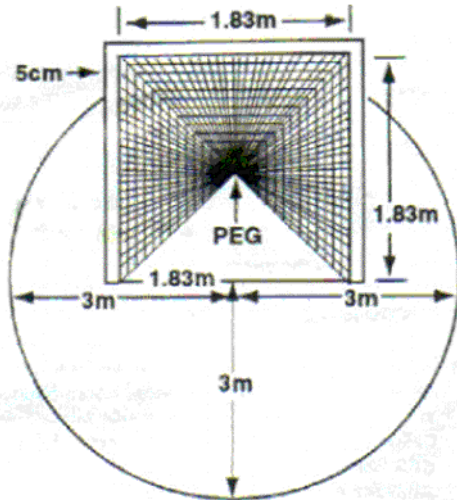


Diagramm 4
Der Torkreis

3. DER SCHLÄGER (Crosse)

3. DER SCHLÄGER (Crosse)

- A. Der Schläger muss aus Holz, Plastik, Fiberglas, Nylon, Leder, Gummi und / oder Darm gefertigt sein. ALLEIN der Stiel darf aus Aluminium oder Graphit bestehen. Tiefliegende verdeckte Metallschrauben können verwendet werden, um den Kopf am Stiel zu befestigen.
- B. Der Schlägerkopf muss dreieckig sein. Kopf und Stiel müssen, falls verbunden, eine Ebene bilden.
- C. Der Schläger darf keine scharfen oder hervorstehenden Teile haben oder in sonstiger Weise gefährlich sein.
- D. Schläger der Feldspielerinnen:
 - 1.) Die Länge des Schlägers soll 0,9m (Minimum) bis 1,1m (Maximum) betragen.

Kleine Spielerinnen können einen Schläger benutzen, der kürzer als 0,9m ist, so dass der Schläger genau so lang ist wie der Arm der Spielerin.

- 2.) Die Schlägertasche (pocket) soll mit 4 oder 5 vertikalen Lederriemen und 8-12 gekreuzten Schnüren geknüpft sein. NETZTASCHEN (mesh) SIND NICHT ERLAUBT.
- 3.) Die Weite des Schlägerkopfes soll 18cm (min.) bis 23cm (max.) betragen.
Misst man 2,5cm über der Halsoberkante oder dem Ballstoppgummi, so muss der Kopf ein Innenmaß von 6,7 bis 7,6cm und ein Außenmaß von 7,6 bis 10,1cm haben (die Breite wird auf einer Linie gemessen, die rechtwinklig zur Stielverlängerungslinie verläuft).
- 4.) Die Länge des Kopfes, gemessen von der Mitte des Ballstoppgummi oder der Halsoberkante bis zur Spitze, muss 25,4cm (min.) bis 30,5cm (max.) betragen.

3. DER SCHLÄGER (Crosse)

- 5.) Die Schlägerkopfwände, gemessen am breitesten Punkt, müssen 3,2cm (min.) bis 4,5cm (max.) betragen. Im Falle eines Holzschlägers beträgt die weiche oder gewebte Wand 3,2cm (min.) bis 7,0cm (max.).
 - 6.) Die Tiefe des Schlägerkopfes (Tasche und Seitenwände) darf nicht mehr als 6,3cm betragen (Durchmaße eines Lacrosseballs). Wird ein Ball in den Schläger leicht hineingepresst oder geworfen, so muss die Balloberkante auf gleicher Höhe mit oder über der Außenwand sein.
 - 7.) Der Ball muss sich frei innerhalb aller Bereiche der Tasche (pocket) bewegen können. Der Ball darf nicht zwischen die Wände und Brücke eines Holzschlägers oder hinter dem Ballstoppgummi eines Plastikschlägerkopfes eingekellt werden können.
 - 8.) Der Schläger darf nicht mehr als 567g wiegen.
- E. Schläger der Torwartin:
- 1.) Die Länge des Schlägers soll 0,9m (Minimum) bis 1,22m (max.) betragen.
 - 2.) Die Schlägertasche (pocket) darf Netzmaschen (mesh) haben oder mit 4 oder 5 vertikalen Lederriemen und 8 bis 12 gekreuzten Schnüren geknüpft sein.
 - 3.) Der Schlägerkopf darf ein maximales Innenmaß von 30cm und ein maximales Außenmaß von 32,5cm haben (die Breite wird auf einer Linie gemessen, die rechtwinklig zur Stielverlängerungslinie verläuft)

3. DER SCHLÄGER (Crosse)

- 4.) Der Kopf darf eine maximale Länge von 40cm haben.
- 5.) Die Wände des Kopfes dürfen, gemessen am breitesten Punkt, maximal 7cm betragen.
- 6.) Die zugelassene Tiefe der Tasche (pocket) mit Ball ist nicht festgelegt. Der Ball muss in der ganzen Tasche (pocket) frei beweglich sein.
- 7.) Der Schläger darf nicht mehr als 773g wiegen.

4. DER BALL

- A. Der Ball ist aus Gummi in jeglicher einheitlicher Farbe, mit einem Umfang von 20cm (min.) bis 20,3cm (max.).
- B. Der Ball soll nicht weniger als 142g und nicht mehr als 149g wiegen. Er muss zwischen 1,1m und 1,3m in die Höhe springen, wenn er von 1,8m auf Beton fallengelassen wird, bei einer Temperatur zwischen 18°C und 23 °C.

5. DIE MANNSCHAFTEN

Ein Spiel wird zwischen zwei Mannschaften gespielt. Es sind nicht mehr als 12 Spielerinnen pro Mannschaft zur gleichen Zeit auf dem Feld erlaubt. Eine der 12 Spielerinnen jeder Mannschaft kann eine Torwartin sein. Entscheidet sich eine Mannschaft dafür ohne Torwartin zu spielen, darf eine ungeschützte Feldspielerin nur in Übereinstimmung mit Regel 17.D. in den Torkreis eintreten. (s. Diagramm 5).

DLXV: Angezogen und spielbereit dürfen nur 23 Spielerinnen am / auf dem Spielfeld sein.



Die Torwartin darf sich nicht über die Mittellinie des Feldes hinausbewegen. Während des Draw darf sie nicht außerhalb eines Bereichs von 15m zu ihrer Torlinie sein. (Regel 19.A.14, 19.A.15, siehe Regel 11.A)

4. DER BALL / 5. DIE MANNSCHAFTEN

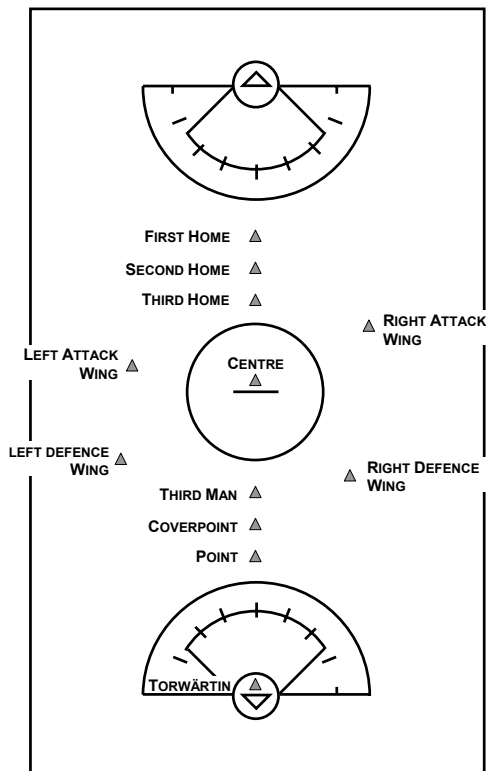


Diagramm 5
Mannschaften (Regel 5.)

6. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG DER SPIELERINNEN

6. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG DER SPIELERINNEN

- A. Alle Mannschaftsmitglieder müssen einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Torwärtin, deren Oberteil dieselbe Farbe haben muss wie die Oberteile ihrer Mannschaft. Das Unterteil ihrer Kleidung muss mit der dominierenden Farbe der Unterteile ihrer Mannschaft übereinstimmen.

Alle sichtbaren Kleidungsstücke, die auf dem Feld getragen werden, sind Teil des Trikots. Die Torwärtin muss ihr Mannschaftshemd über der Schutzbekleidung tragen, wenn der Brustpanzer nicht in der selben Farbe ist wie die Mannschaftskleidung. Ihre Nummer muss sichtbar sein.

- B. Jedes Trikot der Spielerinnen muss vorne und hinten identisch numeriert sein. Jedes Mannschaftsmitglied hat eine andere Nummer.

DLAXV: Nummern auf Brusthöhe der Vorderseite müssen mindestens 10cm groß sein, Nummern im Mittelpunkt der Rückseite mindestens 20cm.



Wenn eine Mannschaft gemusterte Trikots trägt, müssen die Nummern auf einem einheitlich gefärbten, quadratischen Hintergrund hervorgehoben werden.

- C. Alle sichtbaren Kleidungsstücke unter den Röcken / Hosen müssen die gleiche Farbe haben wie die dominierende Farbe der Röcke / Hosen. Alle sichtbaren Kleidungsstücke unter den Oberteilen müssen die gleiche dominierende Farbe haben wie das Oberteil. Alle Spielerinnen, die sichtbare Kleidungsstücke unter den Trikots tragen, müssen in den gleichen Farben gekleidet sein. Dies bezieht sich nicht auf medizinische Verbände.
- D. Die Spielerinnen müssen Stiefel / Schuhe mit Gummisohle tragen. Es sind Stollen aus Plastik, Leder und Gummi erlaubt und solche aus Eisen. Spikes (Laufdorne) sind nicht

6. KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG DER SPIELERINNEN

erlaubt. Die Oberfläche aller Stollen muss unabhängig vom Material glatt sein.

- E. Alle Spielerinnen, auch die Torwartin, müssen einen professionell hergestellten Mundschutz (mouthguard) tragen. Engsitzen Handschuhe, Nasen- und Augenschutz dürfen getragen werden. DEN FELDSPIELERINNEN IST ES NICHT GESTATTET, HELME ODER GESICHTSMASKEN ZU TRAGEN. Zusätzliche Schutzkleidung, die aus medizinischen Gründen getragen werden muss, ist erlaubt, wenn sowohl die Kapitäninnen als auch die Schiedsrichter dahingehend übereinstimmen, dass die Kleidung nicht gefährlich ist. Jegliche medizinische Zusatzausrüstung muss eng anliegend und gepolstert sein, wo dies notwendig ist. Sie darf nicht außergewöhnlich schwer sein.

Der Schiedsrichter muss beurteilen, ob die Kleidungsstücke aus medizinischen Gründen getragen werden und muss die Kleidungsstücke verbieten, die potentiell gefährlich für eine Spielerin sind.

- F. Die Torwartin muss außerdem einen Helm mit einer Gesichtsmaske tragen, einen Halsschutz und einen Brust oder Körperpanzer. Sie kann außerdem gepolsterte Handschuhe, Armschoner und Beinschoner tragen. Alle Polster müssen fest sitzen und dürfen nicht den Umfang des Körpers über die Dicke der Polster vergrößern. Die maximale Dicke beträgt 3cm. Gepolsterte Handschuhe müssen an der Manschette fest geschnürt sein und dürfen keinerlei Zwischennetze eingewebt haben.

Ein Helm mit einem eingebauten Halsschutz ist erlaubt.

- G. Spielerinnen dürfen keine Ohrringe, Ketten, Armbänder und Uhren auf dem Feld tragen. Medizinischer Schmuck mit einer Kennzeichnung, Lederbänder und Ringe müssen mit Klebeband befestigt oder ganz entfernt werden

6. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG DER SPIELERINNEN

DER SCHIEDSRICHTER ENTSCHEIDET, OB EIN BESTIMMTER SCHMUCK GEFÄHRLICH IST UND ENTFERNT IHN VOM SPIELFELD.

Haarspangen / -bänder sind legal, wenn sie keine Gefahr für die anderen Spielerinnen darstellen.

- H. Keine Ausrüstung, inkl. der Schutzkleidung oder der medizinischen Zusatzausrüstung, darf benutzt werden, wenn sie nicht mit den Regeln übereinstimmt und nicht vom Schiedsrichter als ungefährlich erklärt worden ist.

ANMERKUNG: Siehe Regel 19.A.10 für die Bestrafung von illegaler Bekleidung / Ausrüstung.

7. DIE KAPITÄNIN

Jede Mannschaft muss eine Kapitänin auf dem Feld haben, die eine auffallende Armbinde tragen kann und die

- A. mit dem Hauptschiedsrichter Münzen wirft, um auszulösen, welche Mannschaft welche Seite verteidigt. Die Kapitänin der Gastmannschaft hat das Wahlrecht bei jeglichem Münzwurf.
- B. sich mit den Schiedsrichtern über die Spielzeit und Längen der Halbzeiten einigt.
- C. sich mit den Schiedsrichtern darüber einigt, ob und welche medizinische Zusatzausrüstung während des Spiels getragen werden darf.
- D. einen Ersatz für eine verletzte oder eine gesperrte Spielerin bestimmt.

8. DIE SCHIEDSRICHTER

- E. sich mit dem Schiedsrichter berät, ob die Wetterlage oder andere Umstände die Fortsetzung des Spiels in Frage stellen. Die Entscheidung der Schiedsrichter ist endgültig.
- F. der es erlaubt ist, um eine Überprüfung der Schläger oder um eine Auszeit zu bitten.
 - 1.) Die Kapitänin und die Torwartin sind die einzigsten Spielerinnen, die den Schiedsrichter um eine Schlägerüberprüfung bitten dürfen.
 - 2.) Die Kapitänin und der Trainer sind die einzigsten, die eine Mannschaftsauszeit erbitten dürfen.
- G. die in der Halbzeit bzw. vor einer etwaigen Verlängerung und unmittelbar nach dem Spiel zu den Schiedsrichtern geht, und um Klärung der Regel(n) bittet.

Die Kapitänin auf dem Feld und die Torwartin sind die EINZIGEN Spielerinnen, denen es gestattet ist, die Schiedsrichter um eine Überprüfung eines gegnerischen Schlägers zu bitten.

8. DIE SCHIEDSRICHTER

Die Schiedsrichter kontrollieren das Spiel und verwalten die Regeln. Allein die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, über unfaires und faires Spiel zu entscheiden, und müssen:

- A. vor dem Spiel die zu benutzenden Felder, Tore, Bälle, Schläger, Kleidung und Schuhe, Schmuck und Schutzkleidung sowie medizinische Zusatzausrüstung überprüfen und so die Übereinstimmung mit den Regeln sichern.

Die Schiedsrichter sollen mindestens 30 Minuten vor dem Spiel am Spielfeld ankommen, um genügend Zeit für alle Pflichten zu haben, die vor dem Spiel zu erledigen sind.

8. DIE SCHIEDSRICHTER

Eine sorgfältige Überprüfung der Ausrüstung vor dem Spiel vermeidet unnötige Verzögerungen.

Um die Schläger zu überprüfen, halten die Schiedsrichter die Spielerinnen dazu an, eine Reihe zu bilden.

Alle Schläger, ob sie während des Spiels benutzt werden oder nicht, werden zu dieser Zeit überprüft.

Die Schiedsrichter lassen den Ball in den horizontal gehaltenen Schläger fallen (und geben einen leichten Druck bzw. werfen den Ball hinein, um einen Pass zu simulieren). Die obere Seite des Balls muss in gleicher Höhe oder höher sein als der Rand aus Holz oder Plastik, wenn der Ball heruntergedrückt wird. Der Ball muss sich frei im Netz bewegen. Die Schiedsrichter haben auf Splitter oder scharfe Ecken an allen Teilen des Schlägers zu achten.

Wenn der Schläger illegal ist, wird die Spielerin aus der Reihe entfernt. Alle Spielerinnen mit illegalem Schläger und / oder Ausrüstung sollen sich zusammenstellen und ihre Ausrüstung für eine weitere Inspektion der Schiedsrichter in Ordnung bringen.

Wenn ein Schläger nicht legal gemacht werden kann, bleibt er während des Spiels beim Anschreiber.

Die Schiedsrichter sollten bei der Schlägerüberprüfung ebenso auf Schuhe, Mundschutz und jegliche andere Ausrüstung achten, die die Spielerinnen während des Spieles auf dem Feld benutzen. Zugleich sollten sie die Spielerinnen auf illegalen Schmuck oder illegale Trikots hin kontrollieren.

- B. sich mit den Kapitäninnen darüber einigen, ob und welche medizinische Zusatzausrüstung während des Spiels getragen werden darf.
- C. sicherstellen, dass der Zeitnehmer und der Anschreiber ihre Aufgaben verstanden haben.

8. DIE SCHIEDSRICHTER

- D. bestimmen, welcher Schiedsrichter der Hauptschiedsrichter für das Spiel ist. Der Hauptschiedsrichter wirft die Münze mit den Kapitäninnen, um auszulosen, welche Mannschaft welche Seite verteidigt.
- E. sich mit den Kapitäninnen über Spielzeiten einigen.
- F. das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln schiedsrichten. Drei Schiedsrichter pro Spiel sind Pflicht, falls realisierbar.

*Die Schiedsrichter haben die Aufgabe, die Regeln völlig zu verstehen und jegliches Spielverhalten, das zu Verletzungen führt oder diese verursacht, zu bestrafen, insbesondere gefährliche Schüsse, gefährliche Pässe und Checks auf jegliche Körperteile. Der DLAXV und die IWLF möchten übermäßige Schutzkleidung von den Feldspielerinnen fernhalten. Dies wird zu einem großen Teil dadurch erreicht, dass die Schiedsrichter, **gefährliches Spiel unabsichtlich bestrafen.***

- G. (mit drei Schiedsrichtern) ihre Feldpositionen im Uhrzeigersinn nach einem Tor / alle zwei Tore wechseln. (Soweit zwei Schiedsrichter vorhanden sind, müssen sie in der gleichen Feldposition beide Hälften des Spieles schiedsrichten.)
- H. Tore, Verwarnungen und Spielersperrungen und Zeitunterbrechungen dem Anschreiber melden.
- I. sich mit den Kapitäninnen besprechen, ob die Wetterverhältnisse oder ähnliche äußere Umstände die Fortsetzung des Spiels fraglich werden lassen. Die Schiedsrichterentscheidung ist endgültig.
- J. verfügbar sein, um Regelfragen von Kapitäninnen oder Trainern während der Halbzeit bzw. vor etwaigen Verlängerungen oder unmittelbar nach dem Spiel zu klären.

8. DIE SCHIEDSRICHTER

- K. das Spiel durch Unterzeichnen des Spielbogens offiziell abschließen.
- L. ein schwarzweiß gestreiftes (2,5cm) Hemd / Jacke tragen. Alle anderen Kleidungsstücke sowie Zubehör müssen schwarz sein.

Es wird empfohlen, dass die Schiedsrichter sich einheitlich kleiden. (z.B. Kniestrümpfe / Socken; Rock/Shorts/lange Hosen.) Zubehör schließt Schirmmütze, Socken und Schuhe mit ein.

- M. die Kapitäninnen nach der Richtigkeit der Mannschaftsaufstellung befragen und diese auf dem Spielbogen vor Spielbeginn vom Kapitän unterschreiben lassen. Abweichungen vom Meldebogen müssen sofort eingetragen und von beiden Kapitänen / Trainern anerkannt werden. Alle außergewöhnlichen Geschehnisse und v.a. rote Karten müssen vom Schiri auf dem Spielbogen dokumentiert werden. Diese Anmerkungen müssen von der gesperrten Spielerin (ggf. von der Kapitänin oder dem Trainer) anerkannt und unterschrieben werden. Das Gegendarstellungsrecht wird gewährt.

DIE SCHIEDSRICHTERENTSCHEIDUNG IST ENDGÜLTIG
UND NICHT WIDERRUFLICH

Die Schiedsrichter sollen dem Spiel eine positive Note verleihen, indem sie sich angenehm und professionell verhalten.

9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER

9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER

A. Der Anschreiber muss:

- 1.) die Schiedsrichter daran erinnern die richtige Aufstellung beider Mannschaften vor dem Spiel durch die Kapitäninnen bestätigen zu lassen.
- 2.) genaue Aufzeichnungen von den geschossenen Toren und Mannschaftsauszeiten (team timeouts) anfertigen.

Ein Tor, dass von der verteidigenden Mannschaft selbst geschossen wird, sollte als „Eigentor“ (E) eingetragen werden.

- 3.) alle Verwarnungen, Zeitunterbrechungen und Spielsperrungen einschließlich der Zeit, zu welcher eine Spielerin aussetzt, aufzeichnen.
- 4.) bei illegalem Einwechsel den nächsten Schiedsrichter unverzüglich unterrichten.

Illegaler Einwechsel liegt vor, wenn eine überzählige Spielerin oder eine nicht berechnete oder gesperrte Spielerin auf dem Feld ist.

B. Der Zeitnehmer:

Die Zeit wird auf das Schiedsrichterzeichen angehalten:

- *nachdem ein Tor geschossen wurde*
- *für die Entfernung von illegalen Einwechselspielerinnen*
- *für Verwarnungen und Sperrungen von Spielerinnen (Karten)*
- *für Verletzungen oder andere Umstände, die von dem Schiedsrichter als notwendig erachtet werden.*

9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER

- *für Mannschaftsauszeiten (team timeout)*

9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER

Spiel mit Zeitstopp (STOP CLOCK PLAY):

Die Zeit wird bei jeder Unterbrechung des Spiels (Abpfiff) während der letzten zwei Minuten jeder Halbzeit und immer während eventueller Spielverlängerung (overtime) angehalten.

DLAXV: Die Zeit wird bei Spiel mit Zeitstopp (STOP CLOCK PLAY) nicht angehalten wenn der Torunterschied 10 Tore oder mehr beträgt.



Der Zeitnehmer muss:

- 1.) mit den Schiedsrichtern vor dem Spiel die Länge der Halbzeiten bestätigen.
- 2.) die Zeit nach jedem Draw auf den Pfiff des Schiedsrichters hin starten.
- 3.) die Zeit auf Pfiff des Schiedsrichters hin nach jedem Tor anhalten.
- 4.) während der letzten zwei Minuten jeder Halbzeit die Zeit bei jeder Unterbrechung des Spiels anhalten. Wird das Spiel unterbrochen (Ball im Aus) und nähert sich die Spielzeit den letzten zwei Minuten, so hält der Zeitnehmer die Zeit an und zeigt die Gelbe Fahne, sobald die Zwei-Minuten-Marke erreicht wird und das Spiel noch nicht fortgesetzt wurde. Die Zeit wird dann auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wieder gestartet.
- 5.) dem nächsten Schiedsrichter in jeder Halbzeit die letzten zwei Spielminuten anzeigen.
- 6.) dem nächsten Schiedsrichter in jeder Halbzeit berichten, wenn die letzten 30 Sek. erreicht sind und die Rote Fahne aushängen.

9. ANSCHREIBER UND ZEITNEHMER

- 7.) dem nächsten Schiedsrichter die letzten 10 Sek. vorzählen und das Signalhorn betätigen, wenn die Zeit abgelaufen ist.
- 8.) den Schiedsrichtern sagen, wenn 5 und 8 Minuten zwischen den Halbzeiten verstrichen sind.
- 9.) während einer Verletzungsauszeit die 2 Minuten stoppen (5 Minuten für eine Torwartin), die verletzten Spielerinnen gewährt werden, um sich zu erholen.
- 10.) die verstrichene Spielzeit stoppen bis
 - a. eine Ersatzspielerin für eine gesperrte Spielerin in das Spiel eintreten darf (persönliche Gelb / Rote Karte – 5 Minuten; persönliche Rote Karte - 10 Minuten).
 - b. die Spielerin (oder die Ersatzspielerin) in das Spiel zurückkehren darf, nachdem sie für einen Mannschaftsverstoß gesperrt wurde (Mannschafts- Rot / Grüne Karte - 5 Minuten).
 - c. DLAXV: eine gesperrte Spielerin nach einer Gelben Karte (2 Minuten) wieder einwechseln darf.



Sollte eine Torwartin gesperrt werden, wird eine zweiminütige Auszeit erlaubt, um einer Spielerin auf dem Spielfeld zu ermöglichen Schutzkleidung anzulegen. Wenn sie auf das Spielfeld zurückkehrt, muss sie 4m hinter der Angreiferin stehen, die das Freispiel (free position) bekommt.

- a. *Für eine persönliche Rote Karte hält der Schiedsrichter entweder eine Rote Karte alleine oder Gelbe und Rote Karte gemeinsam hoch.*

10. SPIELZEIT

b. *Für eine Mannschafts - Rote Karte zeigt der Schiedsrichter Grüne und Rote Karte gemeinsam.*

- 11.) in den letzten 2 Minuten jeder Halbzeit beim Anschreiber eine Gelbe Fahne auslegen und diese in den letzten 30 Sekunden durch eine Rote Fahne ersetzen.
- 12.) die 90 Sekunden für Mannschaftsauszeiten stoppen

10. SPIELZEIT

- A. Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 30 Minuten.

DLAXV: Angestrebt ist es, die volle Zeit von 2 x 30 Minuten zu spielen.



Die Dauer der Halbzeiten darf verkürzt werden, soweit es sich nicht um Turniere oder Ligafinale handelt. Schiedsrichter und Mannschaftskapitäninnen einigen sich dabei gemeinsam auf die jeweilige Dauer; dies ist evtl. mit der Turnierleitung abzustimmen. Auf IWLF-Turnieren müssen 2 x 30 Minuten gespielt werden.

- B. Nach der Halbzeit, die 10 Minuten nicht überschreiten darf, müssen die Mannschaften die Spielrichtung tauschen.

Der Schiedsrichter signalisiert Auszeiten und beendet jede Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) durch dreimaliges Pfeifen.

- C. Das Spiel beginnt, wenn der Schiedsrichter beim eröffnenen Draw anpfeift.
Der Pfiff startet und beendet das Spiel. In manchen Fällen wird das Spiel mit einem Wurf (Throw) fortgeführt, wobei

10. SPIELZEIT

das Spiel weitergeht, wenn der Schiedsrichter den Ball nach vorne wirft und währenddessen pfeift.

Das Spiel geht nach Toren und der Halbzeit mit einem Draw weiter.

- D. Alle Spielerinnen müssen STEHEN BLEIBEN (stand), sobald der Schiedsrichter pfeift. Spielerinnen dürfen sich nicht bewegen, bis das Spiel wieder gestartet wird, es sei denn, sie werden durch den Schiedsrichter angewiesen. Die einzige Ausnahme ist die Torwartin (oder eine Feldspielerin) innerhalb des Torkreises. Wird das Spiel wieder gestartet, darf die Spielerin mit dem Ball laufen, passen oder schießen.

Bewegt sich eine Spielerin, nachdem das Spiel durch Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen wurde, weist der Schiedsrichter sie an ihre ursprüngliche Position zurück. Das Versäumnis stehen zu bleiben stellt grundsätzlich eine Form der Spielverzögerung dar (siehe Regel 22.B.).

- E. Die Zeit wird auf den Pfiff des Schiedsrichters hin nach jedem Tor angehalten sowie nach jedem Pfiff während der letzten 2 Minuten jeder Halbzeit bzw. während etwaiger Spielverlängerungen. Zusätzlich wird die Zeit für alle Verwarnungen, Sperrungen, Beseitigungen oder illegalen Einwechselungen und Mannschaftsauszeiten angehalten. Geht ein Ball unmittelbar vor den letzten zwei Minuten ins Aus, wird die Uhr angehalten, sobald die zwei Minuten erreicht sind.

Diese Regel kann nach gegenseitiger Absprache zwischen den Mannschaftskapitäninnen und der Turnierleitung geändert werden (z.B. Laufende Uhr nach Toren), soweit es sich nicht um Turnier- oder Ligafinale handelt.

10. SPIELZEIT

- F. Der Spielfluss sollte soweit wie möglich erhalten bleiben; jedoch können die Schiedsrichter nach ihrem Ermessen bei ungewöhnlichen Umständen Auszeiten veranlassen.

Ungewöhnliche Umstände sind zum Beispiel: Verletzungen und/ oder Unfälle; Überprüfung eines Schlägers; Tier auf dem Spielfeld; verlorener Ball; Ball schwer erreichbar, weil zu weit außerhalb des bespielbaren Bereichs geraten; Störungen durch Zuschauer.

- G. Falls Wetter- oder anderweitig einschränkende Bedingungen ein Weiterspielen gefährlich erscheinen lassen, können die Schiedsrichter nach Absprache mit den Mannschaftskapitäninnen das Spiel bis auf weiteres aussetzen. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig.

Insbesondere bei Auftritt gefährlicher Wetterbedingungen sollten die Schiedsrichter eine Wiederaufnahme des Spiels (bzw. deren Zeitpunkt) sorgfältig abwägen. Sicherheitsbedenken müssen dabei stets an erster Stelle stehen; nur zweitrangig können Reisezeit und -kosten der Mannschaften berücksichtigt werden.

- H. Ein Spiel ist als wertungsfähig (legal) und vollendet anzusehen, wenn bereits 80 % der Spielzeit gespielt wurde. Falls ein unterbrochenes Spiel (also eines, welches weniger als 80 % der Spielzeit betragen hat) am selben Tag fortgeführt wird, wird es am Punkt der Unterbrechung wieder aufgenommen. Ein abgebrochenes Spiel, das an einem anderen Tag wiederholt wird, muss neu begonnen werden.
- I. Zur Beendigung der Halbzeiten und Auszeiten wird ein Signalhorn verwendet.
- J. Mannschaftsauszeit (team timeout): Jede Mannschaft kann pro Halbzeit eine Auszeit (90 Sekunden) jeweils nach einem Tor beantragen.

11. AUSWECHSELN

Der Trainer wendet sich an den Anschreiber, die Mannschaftskapitäninnen an den auf dem Spielfeld nächsten Schiedsrichter, um eine Auszeit zu beantragen. (Mannschaftsauszeiten dürfen nicht in einer evtl. Verlängerung genommen werden.)

Wenn der Trainer eine Mannschaftsauszeit beim Anschreiber erbittet, beginnt der Zeitnehmer die 90-Sekunden-Auszeit bei Ertönen des Signalhorns zu zählen. Erbittet die Kapitänin die Auszeit auf dem Spielfeld direkt beim Schiedsrichter, beginnt der Zeitnehmer die 90-Sekunden-Auszeit auf Pfiff und Signal des Schiedsrichters hin zu zählen. Der Zeitnehmer benachrichtigt den Schiedsrichter wenn die letzten 30 Sek. Anbrechen, und der Schiedsrichter ruft den Mannschaften „30 Sekunden“ zu. Die Mannschaften müssen beim 90-Sekunden-Hornsignal auf dem Feld bereit sein, das Spiel fortzusetzen. Wenn eine Mannschaft nicht spielbereit ist, wird den Gegnern ein Freispiel (free position) an der Mittellinie gewährt (Regel 19.A.19).

11. AUSWECHSELN

- A. Jede Mannschaft kann jederzeit während des Spielflusses (einschließlich der Verlängerung) nach jedem Tor und bei Halbzeit eine unbegrenzte Zahl an Spielerinnen auswechseln. Falls eine Auswechslung bei Spielfluss vorgenommen wird, muss dies über den Auswechselbereich der Mannschaft neben dem Tisch geschehen, wobei die auszuwechselnde Spielerin das Feld verlassen haben muss, bevor es die Einwechselnde betreten kann (dies gilt ebenso für die Torwartin, s. Regel 1.K.).

Im Auswechselbereich dürfen sich keine anderen Spielerinnen aufhalten außer jenen, die darauf warten, unmittelbar ins Spiel einzutreten.

11. AUSWECHSELN

Das Einsetzen einer überzähligen Spielerin, einer gesperrten Spielerin oder einer illegalen Spielerin (bei Spielstart auf dem Spielbogen falsch oder gar nicht aufgeführt) stellt eine illegale Auswechslung dar.

Wird das Spiel ohne eine Spielerin fortgesetzt, die aufgrund Verletzung, illegaler Ausrüstung, Trikot oder Schmuck entfernt wurde, und hat keine Ersatzspielerin ihren Platz eingenommen, so darf die Spielerin nur über den Auswechselfeld zum Spiel zurückkehren.

Der Zeitnehmer muss den nächsten Schiedsrichter informieren, dass eine illegale Auswechslung vorgenommen wurde. Geschieht diese durch die angreifende Mannschaft, wird abgepfiffen und der gegnerischen Mannschaft ein Freispiel (free position) gewährt. Wird sie durch die verteidigende Mannschaft vorgenommen, erfolgt ein zurückgehaltener Pfiff (held whistle) durch den Schiedsrichter. (Regel 16.C.). Eine illegale (weil gesperrte) Einwechslungsspielerin muss das Feld verlassen. Das Freispiel (free position) wird dort gewährt, wo sich der Ball befindet (siehe Anleitungen 19.A.13).

- B. Eine gesperrte Spielerin darf ausgewechselt werden; sie selber darf nicht wieder einwechseln, es sei denn, dass sie wegen einer Mannschaftskarte (siehe Regel 22 B) oder aufgrund einer einfachen Gelben Karte (jeweils lediglich 2 Minuten Sperrung) gesperrt wurde. Eine Einwechslung wird erlaubt, wenn eine Spielerin eine Gelbe Karte erhält (Vorgang darf insgesamt nur 30 Sek. andauern). Wenn eine Karte gegeben wird darf kein zusätzlicher Austausch stattfinden.

Der Zeitnehmer stoppt hierbei den Ablauf der Spielzeit und damit die jeweilige Strafzeit; diese kann sich in die zweite Halbzeit (oder die Verlängerung) hinein fortsetzen, wenn die Spielerin kurz vor der Halbzeit (oder gegen Ende der regulären Spielzeit) gesperrt wurde.

11. AUSWECHSELN

- 1.) **Persönliche Gelbe Karte:**
 - a. Die Spielerin darf erst nach 2 Min. Spielzeit wieder ins Spiel eintreten.
 - b. Eine Ersatzspielerin darf ihren Platz einnehmen.
- 2.) **Persönliche Gelb / Rote Karte**
 - a. Eine Ersatzspielerin darf erst nach 5 Min. Spielzeit ins Spiel eintreten.
 - b. Die gesperrte Spielerin darf nicht wieder ins Spiel eintreten.
- 3.) **Persönliche Rote Karte**
 - a. Eine Ersatzspielerin darf erst nach 10 Min. Spielzeit ins Spiel eintreten.
 - b. Die gesperrte Spielerin darf nicht wieder ins Spiel eintreten.
- 4.) **Spielverzögerung Grün / Rote Karte (Mannschafts-foul)**
 - a. Eine gesperrte Spielerin oder ihre Ersatzspielerin darf erst nach 5 Min. Spielzeit wieder ins Spiel eintreten.
- 5.) Ist die Sperrzeit abgelaufen, darf lediglich eine legale Spielerin oder ihre Ersatzspielerin (nur durch den Auswechsellbereich) zum Spiel zurückkehren.

12. DAS SPIEL AN- UND ABPFEIFEN

- C. Ist eine verletzte Feldspielerin auch nach 2 Min. nicht wieder spielfähig, wird das Spiel ohne sie wieder angepfeifen. Einer spielunfähigen Torwärtin werden dagegen 5min Rehabilitationszeit gewährt.

Keine Spielerin darf sich mit offenen Wunden oder blutiger Kleidung auf dem Spielfeld aufhalten.

Wird eine Auswechslung für die verletzte Spielerin während einer Verletzungsauszeit vorgenommen, dürfen keine weiteren Auswechslungen stattfinden. Der Schiedsrichter muss sich vergewissern, dass die Ersatzspielerin für die verletzte Spielerin die gleiche Position der ausgewechselten Spielerin einnimmt, und dass ihr kein Vorteil entsteht. Während des Einsatzes der Ersatzspielerin wegen Verletzung darf auf dem Spielfeld kein Positionswechsel vorgenommen werden, bis das Spiel weitergeht, es sei denn der Einsatz folgt nach einem Tor.

Der Zeitnehmer stoppt die 2 Minuten (bzw. 5 Minuten für Torwärtinnen) Rehabilitationszeit.

Die anderen Spielerinnen können ihre Position mit ihren Schlägern markieren und an die Seitenlinien gehen, um zu trinken; jedoch dürfen während dieser Verletzungsauszeit vom Trainer KEINE Spielanweisungen gegeben werden.

12. DAS SPIEL AN- UND ABPFEIFEN

Um das Spiel bei Spielstart, nach einer Halbzeit, bei einer etwaigen Verlängerung und nach einem Tor anzupfeifen, wird mit einem Draw an der Mittellinie gestartet.

Der Mittel-Schiedsrichter (C) führt alle Draws aus, und ist verantwortlich für die Fouls, die von den beiden Spielerinnen die den Draw ausführen, gemacht werden.

12. DAS SPIEL AN- UND ABPFEIFEN

Die anderen Schiedsrichter (A+B) sind verantwortlich für alle anderen Fouls, die während des Draws auf dem Feld von den anderen Spielerinnen gemacht werden.

Die Schiedsrichter sollten vor allem auf Spielerinnen achten, die am Mittelkreis mit ihrem Körper und / oder Schläger versuchen, die Gegnerin zu behindern / zurückzuhalten.

- A. Um den Draw auszuführen, stehen sich zwei Gegnerinnen, mit einer Fußspitze an der Mittellinie, gegenüber. Ihre Schlägerköpfe werden etwas über Hüfthöhe, Holz/Plastik gegen Holz/Plastik, parallel zu und über der Mittellinie in der Luft gehalten. Die Schlägerköpfe müssen Rückseite an Rückseite, mit der rechten Seitenwand nach unten zeigend gehalten werden, wobei der Schläger jeder Spielerin zwischen dem Ball und dem Tor, das sie verteidigt, sein muss.

Um die rechte Seitenwand festzulegen, hält die Spielerin ihren Schläger senkrecht, mit dem offenen Schlägerkopf zu ihrem Gesicht.

- B. Der Ball wird von dem Schiedsrichter zwischen den beiden Schlägerköpfen positioniert. Wenn die Schläger fertig positioniert sind, sagt der Schiedsrichter „Fertig“ (oder „Ready“), bevor er rückwärts aus dem Mittelkreis geht. Beim Wort „Fertig“ (oder „Ready“) dürfen sich die Spielerinnen bis zum Pfiff des Schiedsrichters nicht. Beim Pfiff müssen beide Spielerinnen, sofort ihre Schläger nach oben und außen ziehen. Der Ball muss höher als die Köpfe bei der Spielerinnen fliegen, die den Draw ausführen.

Wenn der Schiedsrichter den Ball zwischen den beiden Schlägerköpfen positioniert, sollte sie die beiden Schlägerköpfe aufrecht halten und die beiden Rahmen (Holz/Plastik) sollten sich unten berühren. Der Ball wird dann zwischen den beiden Schlägern positioniert.

12. DAS SPIEL AN- UND ABPFEIFEN

Wenn alles fertig positioniert und der Schiedsrichter „Fertig“ (oder „Ready“) gerufen hat, dürfen sich die beiden Spielerinnen, die den „Draw“ ausführen nicht mehr bewegen, bis der Schiedsrichter das Spiel anpfeift.

Der Schiedsrichter sollte den Zeitabschnitt während des Ausrufs „Fertig“ und Pfiff variieren, damit die Spielerinnen nicht das Signal vorausahnen.

Der Schiedsrichter sollte ebenso den kürzesten Weg aus dem Mittelkreis einplanen, indem er sich die Position der Spielerinnen am Kreis merkt.

- C. Zieht eine Spielerin illegal (beim Draw), wird der Gegnerin ein Freispiel (free position) gewährt. Hierfür wird die angreifende Center-Spielerin 4m vor ihre Gegnerin auf einem 45°-Winkel zur Mittellinie in Richtung des Tores plaziert, das sie verteidigt (Regel 19.A.7).
Wenn beide Spielerinnen illegal ziehen oder wenn nicht nachvollzogen werden kann, warum der Draw illegal war, wird ein Wurf (Throw) vorgenommen. Für einen Wurf (Throw) verbleiben beide Center-Spielerinnen auf der Mittellinie (Regel 15).

Ein Schiedsrichter kann einen Draw wiederholen, wenn der Schiedsrichter vermutet, dass der Draw erfolglos war, weil er falsch gesetzt wurde.

- D. Während des Draw müssen die Füße aller anderen Spielerinnen bis zum Anpfiff hinter der Mittelkreislinie sein. Die Spielerinnen dürfen ihre Schläger während des Draw in den Mittelkreis halten, die Schläger dürfen jedoch den Boden innerhalb des Mittelkreises nicht berühren.

Sollte eine Spielerin die Linie vor Anpfiff übertreten haben, sollte nur abgepfiffen werden, wenn sie oder ihre Mannschaft einen Vorteil durch ihren Verstoß erlangt hat.

13. PUNKTEN

- E. Im Anschluss an einen Unfall, Störung oder anderen unüblichen Umständen kann das Spiel durch einen Wurf (Throw) erneut gestartet werden. (Siehe Regel 15)

13. PUNKTEN

- A. Die Mannschaft, die mehr Tore geschossen hat, gewinnt das Spiel.
- B. Ein Tor wird gezählt, wenn der ganze Ball komplett über die Torlinie, zwischen den Torpfosten und unter die Torlatte bewegt wurde, und zwar durch den Schuss aus einem Schläger einer angreifenden Spielerin oder aus dem Schläger oder vom Körper einer verteidigenden Spielerin.
- C. **Kein Tor** ist gefallen, wenn
- 1.) der Ball durch eine Nichtspielerin in das Tor gebracht wurde.
 - 2.) der Ball vom Körper einer angreifenden Spielerin kommt.
 - 3.) der Ball, nachdem abgepfiffen wurde oder das Signalhorn ertönt, ins Tor kommt.
 - 4.) die angreifende Spielerin beim Schuss auf oder über die Torkreislinie tritt.
 - 5.) die Torwartin, während sie sich im Torkreis befindet, in irgendeiner Weise von einer angreifenden Spielerin behindert wurde.
 - 6.) der Schiedsrichter den Schuss oder den gefährlichen Schwung (follow-through) für gefährlich befindet.

14. BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES

- 7.) der Ball ins Tor geht, während die angreifende Mannschaft (eine) illegale Spielerin(-nen) auf dem Feld hat.
- 8.) das Tor mit einem illegalen Schläger geschossen wurde.
- 9.) die Torschützin, wenn sie zu einer Schlägerüberprüfung aufgefordert wurde, ihren Schläger vor der Überprüfung nachzieht.
- 10.) der Ball von der angreifenden, gegnerischen Torwartin ins Tor geschossen wurde (Regel 19 A.15).
- 11.) die angreifende Mannschaft im Zeitpunkt des Tores mehr als acht Spielerinnen über der Restraining-Line hat.

14. BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES

Der Schiedsrichter pfeift das Spiel jedesmal ab, wenn der Ball ins Aus geht. Gerät der Fuß einer Spielerin außerhalb des Spielfeldes, darf sie nicht aktiv am Spiel teilhaben.

- A. Ist eine Spielerin im Ballbesitz und tritt auf oder außerhalb die Spielfeldgrenze, bzw. berührt ein Körperteil oder ihr Schläger den Boden auf oder außerhalb der Spielfeldgrenze, so ist der Ball im Aus; die Spielerin verliert den Ballbesitz.

Eine Spielerin ist im Ballbesitz, wenn der Ball in ihrem Schläger ist und sie jegliche normale kontrollierte Funktionen vornehmen kann, wie etwa Cradling, Tragen, Passen oder Schießen.

Eine Spielerin in Ballbesitz darf ihren Schläger über die Spielfeldgrenze hinaushängen, solange ihre Füße nicht den Boden der Spielfeldgrenze berühren und innerhalb der

14. BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES

Grenzen anzusehen sind. Wenn eine Gegenspielerin, deren FüÙe innerhalb der Grenzen sind, den Schläger der Spielerin legal checken kann und den Ball dazu bringt, dass er auf den Boden ins Aus fällt, wird der Gegenspielerin der Ball zugesprochen, wenn das Spiel fortgesetzt wird. Wenn eine Gegenspielerin die ballbesitzende Spielerin illegal dazu bringt, ins Aus zu gehen, behält die Ballträgerin den Ball, wenn das Spiel fortgeführt wird. Die Gegenspielerin wird für das Foul bestraft und erhält eine Verwarnungskarte, wenn dies angebracht ist.

B. Um das Spiel fortzusetzen, wenn der Ball ins Aus ging,

- 1.) Plaziert die Gegenspielerin, die am nächsten zum Ball ist, den Ball in ihrem Schläger und steht innerhalb des Spielfeldes, 4m zur Spielfeldgrenze von dem Punkt entfernt, wo der Ball ins Aus ging, jedoch nicht näher als 11m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt.
- 2.) Alle Spielerinnen nehmen die relativ gleiche Feldposition und Verhältnis zu den anderen Spielerinnen ein, die sie innehatten, als der Pfiff zum Spielstopp ertönte. Keine Spielerin darf sich zurückpositionieren, um einen unfairen Vorteil zu erlangen.
- 3.) Gegenspielerinnen müssen der ballbesitzenden Spielerin etwa 1m Freiraum (CLEAR SPACE) lassen (Schläger und FüÙe). Das Spiel wird auf Pfiff fortgeführt.

Wenn ein Torschuss vom Torpfosten abprallt und an der Seitenlinie oder Endlinie ins Aus geht, erhält die Spielerin den Ball, die am nächsten zu dem Punkt ist, wo der Ball ins Aus ging.

Wenn ein Schuss unmittelbar oder unerwartet von dem Schläger oder dem Körper irgendeiner Spielerin abprallt und ins Aus führt, erhält die Spielerin den

14. BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES

Ball, die am nächsten zu dem Punkt ist, wo der Ball ins Aus ging, auch wenn dies die Getroffene war.

Situation:

*Ein Schuss verfehlt das Tor und **bleibt** auf dem Boden **liegen**. Als eine Spielerin versucht, den Ball vom Boden aufzuheben, rollt er ins Aus. Die nächste Gegenspielerin erhält den Ball, um das Spiel fortzuführen.*

*Ein Schuss verfehlt das Tor und eine Spielerin versucht erfolglos den Ball aufzuheben, als er noch in Richtung und außerhalb der Spielfeldgrenze **rollt**. Die nächste Gegenspielerin erhält den Ball, um das Spiel fortzuführen.*

- C. Wenn ein Ball die Spielfeldgrenze berührt oder sie überschreitet, ist der Ball im Aus und die folgenden Regeln kommen zur Anwendung:
- 1.) Die Spielerin / Mannschaft, die als letztes den Ball berührte, bevor er ins Aus ging, verliert den Ballbesitz, es sei denn es handelte sich um einen Torschuss oder einen abprallenden Torschuss.
 - 2.) Geht ein Torschuss oder ein abprallender Torschuss ins Aus, so platziert die Gegenspielerin, die am nächsten zum Ball war, als der Ball die Spielfeldgrenze passierte, den Ball in ihrem Schläger und steht innerhalb des Spielfeldes, 4m zur Spielfeldgrenze von dem Punkt entfernt, wo der Ball ins Aus ging. Das Spiel wird nicht näher als 11m vom Mittelpunkt der Torlinie fortgesetzt. Alle anderen Spielerinnen positionieren sich entsprechend Regel 14.B.2 / 14.B.3.
Wenn nach einem Torschuss zwei Gegenspielerinnen gleich nah zum Ball sind, wenn er ins Aus geht, wird ein Wurf (Throw) gemacht, um das Spiel fortzusetzen (Siehe Regel 15.).

15. DER WURF (Throw)

- a. Ein Schuss oder abgeprallter Schuss bleibt ein Schuss, bis der Ball ins Aus geht, der Ball auf dem Spielfeld **liegen bleibt**, eine Spielerin Ballbesitz erlangt oder anderweitig den Ball ins Aus befördert.
 - b. Nur der Schiedsrichter bestimmt, ob der geworfene Ball ein Schuss war oder nicht.
- D. Geht der Ball unmittelbar nach einem Draw ins Aus, wird ein Wurf (Throw) innerhalb des Spielfeldes gemacht, 4m zur Spielfeldgrenze von dem Punkt entfernt, wo der Ball ins Aus ging **oder** der Draw wird wiederholt.
- E. Jedesmal, wenn der Ball über die Endlinie ins Aus geht, wird das Spiel nicht innerhalb von 11m von der Mitte der Torlinie entfernt fortgesetzt.

Das Spiel wird aber auch nicht näher als 4m zur Endlinie fortgesetzt, d.h. bei Torschuss startet der Ball auf dem Punkt „11 und 4“ (s. Diagramm 8 – Definitionen).

15. DER WURF (Throw)

Zwei gegnerische Spielerinnen stehen mit ihren Füßen und Schlägern mindestens 1m auseinander. Jede steht näher zu dem Tor, das sie verteidigt, und in Richtung des Spieles. Der Wurf (Throw) muss mindestens 15m von der Mitte der Torlinie entfernt und 4m vom Spielfeldrand entfernt stattfinden.

Der Schiedsrichter steht zwischen 4 und 8 Metern von den Spielerinnen entfernt, und während des Pfiffs wirft er den Ball in einem kurzen hohen Bogen den Spielerinnen entgegen, so dass sie den Ball fangen, während sie sich wieder ins Spiel bewegen.

15. DER WURF (Throw)

Keine andere Spielerin darf sich innerhalb von 4m Umkreis der beiden Spielerinnen befinden, die den Wurf (Throw) bekommen. Wenn der Wurf (Throw) nicht akkurat war, oder der Ball von keiner der beiden Spielerinnen berührt wurde, muss er wiederholt werden.

Der Wurf (Throw) wird vorgenommen wo das Ereignis oder Foul passiert ist, das die Spielunterbrechung verursacht hat, jedoch müssen alle Würfe mindestens 15m von der Mitte der Torlinie und 4m vom Spielfeldrand entfernt vorgenommen werden.

Der Wurf (Throw) wird gemacht, wenn:

- A. der Ball ins Tor gerät und vorher von einem Nicht-Spieler berührt wurde. Der Wurf (Throw) sollte dann seitlich des Tores mit den beiden Spielerinnen stattfinden, die dem Tor am nächsten waren. Der Wurf muss mindestens 15m von der Mitte der Torlinie entfernt gemacht werden. Der Ball bei einem Torschuss ins Aus gerät und zwei gegnerische Spielerinnen gleich nah zum Ball sind. Der Wurf (Throw) wird 4m innerhalb der Spielfeldbegrenzungen gemacht, aber nicht näher als 15m von der Mitte der Torlinie entfernt.
- B. ein Unfall passiert, der mit dem Ball nichts zu tun hat und keine Mannschaft gerade im Ballbesitz ist.
- C. ein Ball sich in der Kleidung einer Spielerin oder des Schiedsrichters verfängt.
- D. zwei Gegnerinnen gleichzeitig ein gleichwertiges Foul begehen (major/major oder minor/minor).
- E. das Spiel nach einem Unfall, in dem der Ball involviert ist, fortgesetzt wird, wenn keine Mannschaft im Ballbesitz ist, – es sei denn der Unfall geschah aufgrund eines Fouls.
- F. das Spiel wegen irgendeines Grundes angehalten wird, der in den Regeln nicht näher beschrieben wird.

16. VERHALTEN IM SPIEL

Wenn der Draw nicht erfolgreich war, wird ein Wurf (Throw) gemacht..

- G. die angreifende Mannschaft ein Foul begeht (major oder minor), während die Flagge (Advantage Flag) gezeigt wird.
- H. beide Spielerinnen den Draw illegal vollziehen oder es nicht nachvollzogen werden kann, wer den Draw illegal vollzogen hat. (Regel 12.)

16. VERHALTEN IM SPIEL

- A. Die Verletzung jeglicher Regel ist ein Foul. Die Strafe für ein Foul ist ein Freispiel (free position).
- B. Alle Spielerinnen müssen stehen bleiben, wenn gepfiffen wird. Der Schiedsrichter zeigt an, wo die Spielerin, die ein Freispiel (free position) bekommt, und wo die bestrafte Spielerin stehen soll.

Die Spielerinnen dürfen sich nicht neu positionieren, es sei denn, der Schiedsrichter sagt es ihnen. Der Schiedsrichter darf einer Spielerin nach einem minor foul (Feld) nicht erlauben, sich 4m vor ihre Gegnerin zu stellen, wenn sie von der Seite oder von hinten kam, während sie das Foul beging.

- 1.) eine Spielerin und / oder ihr Schläger dürfen sich nicht innerhalb von 4m der Spielerin, die das Freispiel (free position) bekommt, befinden; wenn irgendeine Spielerin innerhalb dieses Abstandes steht, muss sie sich zu einer Position bewegen, die ihr vom Schiedsrichter angezeigt wird.

Jede andere Spielerin sollte 4m wegbewegt werden, und zwar in die Richtung, aus der sie sich genähert

16. VERHALTEN IM SPIEL

hat. Keine Spielerin darf ihren Schläger oder Körper in den Bereich näher als 4m zu der Spielerin, die das Freispiel (free position) erhalten hat, bewegen, bevor das Spiel vom Schiedsrichter wieder angepfiffen wird. Der Schiedsrichter muss das Spiel schnell wieder zum Laufen bringen, so dass sich das Spiel nicht verzögert, während die Uhr läuft. Eventuell kann eine Schiedsrichter-Auszeit genommen werden, um die Spielerinnen beim Freispiel (free position) ordentlich zu positionieren. Ein Freispiel (free position) darf nicht näher als 11m zur Mitte der Torlinie stattfinden.

- 2.) Die Spielerin, die das Freispiel (free position) erhält, plaziert den Ball in ihrem Schläger und darf auf den Pfiff des Schiedsrichters laufen, passen oder schießen.
 - 3.) Wenn zwei gegnerische Spielerinnen gleichzeitig ein Foul begehen, und die Fouls äquivalent sind (minor/minor oder major/major), wird ein Wurf (Throw) gemacht. Wenn die Fouls nicht äquivalent sind (major/minor), dann wird die Mannschaft bestraft, die das Major Foul begangen hat.
- C. Zurückgehaltener Pfiff (held whistle)
Der Schiedsrichter kann die Bestrafung jedes Fouls aufschieben, wenn dies die im Ballbesitz befindliche Mannschaft benachteiligen würde. Wenn eine Spielerin weiterhin im Besitz des Balles bleibt, obwohl sie gefoult wurde, soll der Schiedsrichter anzeigen, dass er das Foul bemerkt hat, indem er den Arm in die Richtung des angegriffenen Tores zeigt (vgl. Vorteilsflagge).

Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die ballbesitzende Spielerin qualifizierten Besitz beibehält und ob er pfeifen soll um ein potentiell gefährliches Spiel zu verhindern.

17. DER TORKREIS (goal circle)

17. DER TORKREIS (goal circle)

A. Torkreis-Regeln (goal circle rules):

- 1.) Nur eine Spielerin, entweder die Torwärtin oder eine Stellvertreterin, dürfen sich innerhalb des Torkreises befinden. Keine andere Spielerin darf jemals ihren Fuß auf oder über der Torlinie haben. Wenn sich ein Ball auf der Torlinie befindet, gehört er der Torwärtin.
- 2.) Angreiferinnen müssen den Ball außerhalb des Torkreises fangen und dürfen beim Schießen mit dem Schläger über die Torkreislinie nachschwingen, um einen Torschuss zu vollenden (die Füße müssen außerhalb der Linie bleiben).

Nur die Torwärtin oder die Verteidigerin(nen), die die Schießende unmittelbar markiert, dürfen in den Torkreis hineinreichen, um zu blocken oder den Schläger der Schießenden zu checken.

Der Schiedsrichter hat auf Checks auf den leeren Schläger (empty stick check) zu achten.

Alle anderen Torkreisregeln behalten ihre Gültigkeit.

- 3.) Die Torwärtin, die sich innerhalb des Torkreises befindet,
 - a. muss den Ball innerhalb von 10 Sekunden, nachdem der Ball in den Torkreis geraten ist, hinaus befördert haben.
 - b. darf den Ball entweder mit der Hand und / oder dem Körper oder dem Schläger stoppen. Wenn sie den Ball mit ihrer Hand fängt, muss sie ihn in ihren Schläger legen und mit dem Spiel fortfahren.

17. DER TORKREIS (goal circle)

- c. muss, wenn sich der Ball im Tornetz, ihrer Kleidung oder ihrer Ausrüstung verfangen hat, diesen lösen, in ihrem Schläger plazieren und mit dem Spiel fortfahren.

Der Schiedsrichter kann eine Auszeit nehmen, um der Torwärtin dabei zu helfen, den Ball von ihrer Kleidung, ihrer Ausrüstung oder dem Tornetz zu lösen.

- d. kann sich mit ihrem Schläger aus dem Torkreis herauslehnen und den Ball wieder in den Torkreis bringen, vorausgesetzt, kein Teil ihres Körpers berührt außerhalb des Torkreises den Boden.

Die Torwärtin oder ihre Stellvertreterin darf auf die Torlinie treten (nicht gänzlich außerhalb davon!) und wird trotzdem noch als im Torkreis befindlich angesehen.

- 4.) Wenn die Torwärtin oder eine Spielerin, die sie gerade vertritt, außerhalb des Torkreises ist, dann
- a. verliert sie alle Privilegien einer Torwärtin.

Wenn die Torwärtin außerhalb des Torkreises ist, gilt für sie auch die Regel des Freiraums zum Tor (FRT) (free space to goal).

- b. darf sie den Torkreis nur ohne Ball wieder betreten.
- c. darf sie den Ball wieder in den Torkreis schleudern und ihm dann hineingehen.

17. DER TORKREIS (goal circle)

- d. muss sie wieder in den Torkreis hinein, um den Ball zu spielen, wenn sich der Ball dort befindet.
- 5.) Eine ungeschützte Feldspielerin:
- a. darf nur in den Torkreis gehen oder dort verbleiben, wenn ihre Mannschaft im Ballbesitz ist.
 - b. muss sofort den Torkreis verlassen, wenn ihre Mannschaft nicht mehr im Ballbesitz ist.

Ein loser Ball wird als „nicht im Besitz befindlich“ angesehen; eine ungeschützte Feldspielerin müsste daher unverzüglich den Torkreis verlassen.

- c. darf in den Torkreis gehen, um einen rollenden Ball zu spielen.

Spielerinnen dürfen in den Torkreis hineinreichen um den Ball in der Luft zu spielen, aber keine Spielerin außer der Torwartin oder ihrer Vertreterin kann den Ball spielen, wenn er einmal auf dem Boden lag und sich innerhalb des Torkreises befindet.

Wenn die Torwartin den Ball in ihrem Schläger hat und sich innerhalb des Torkreises befindet, darf sie nicht gecheckt werden.

Eine Spielerin wird nicht bestraft, wenn ihr Schläger über den Torkreis geht, ihre Füße aber außerhalb der Linie sind.

Ein springender Ball im Torkreis ist ein freier Ball. Die Spielerin darf hineinreichen und den freien Ball spielen, wobei sie darauf achtet, dass ihr Schläger (oder jeglicher Körperteil bzw. Teil ihrer Ausrüstung) nicht den Boden im Torkreis oder die Torwartin bzw. deren Schläger berührt.

17. DER TORKREIS (goal circle)

- d. muss, während sie im Torkreis ist, den Ball innerhalb von 10 Sek. (ab Eintritt des Balles) hinaus befördert haben.
- e. muss, während sie im Torkreis ist, wenn sich der Ball im Tornetz, ihrer Kleidung oder ihrer Ausrüstung verfangen hat, diesen lösen, in ihrem Schläger plazieren und mit dem Spiel fortfahren.

B. Torkreis-Fouls (goal circle fouls):

- 1.) Eine Spielerin darf nie auf oder über die Torkreislinie treten, es sei denn als Stellvertreterin der Torwärtin.
- 2.) Die Torwärtin (oder eine Spielerin im Torkreis)
 - a. darf den Ball nicht länger als 10 Sekunden im Torkreis verbleiben lassen.

Der Schiedsrichter sollte mit einer sichtbaren, nach oben ziehenden Handbewegung jede Sekunde zählen, die sich der Ball im Torkreis befindet (ab „sechs“ muss er laut und hörbar zählen).

- b. darf sich, wenn sie sich innerhalb des Torkreises befinden, nicht herauslehnen und den Ball mit irgendeinem Teil ihres Körpers berühren oder von innen nach außen greifen.
- c. darf den Ball nicht in den Torkreis ziehen, wenn irgendein Teil ihres Körpers den Boden außerhalb des Torkreises berührt.

Die Torwärtin oder ihre Stellvertreterin darf auf die Torlinie treten (nicht gänzlich außerhalb davon!) und wird trotzdem noch als im Torkreis befindlich angesehen.

17. DER TORKREIS (goal circle)

- d. darf keinen Teil ihrer Ausrüstung einer anderen Spielerin zuwerfen.
- e. darf nicht von außerhalb des Torkreises mit dem Ball wieder zurück in den Torkreis gehen.

C. Torkreis-Strafen (goal circle penalties):

- 1.) Bei allen TORKREIS - FOULS, die von Verteidigerinnen begangen werden, - AUSSER wenn sich eine ungeschützte Spielerin illegal im Torkreis befindet - wird ein Freispiel (free position) an der 15 m Linie auf gleicher Höhe zur Torlinie (Punkt E, siehe Diagramm 2) gewährt.

Die foulende Spielerin, außer der Torwärtin, wird 4m entfernt auf die 11m Linie gestellt (Punkt H, siehe Diagramm 2).

- 2.) UNGESCHÜTZTE FELDSPIELERIN IM TORKREIS (Unprotected field player in crease)

Eine ungeschützte Feldspielerin, die sich illegal im Torkreis befindet, begeht ein MAJOR FOUL. Das Freispiel (free position) wird an der Mittel-Hash (s. Diagramm 2 Punkt G) auf der 11m-Linie der Angreiferin gewährt, die dieser Markierung am nächsten ist. Die foulende Spielerin wird 4m dahinter gestellt (s. Diagramm 2 Punkt J), und der Deckungsbereich (marking area) wird freigeräumt. Die Torwärtin darf nicht zurück in den Torkreis, bis das Spiel wieder angepfiffen wird

18. DIE RESTRAINING LINE

*Wenn sich eine ungeschützte Spielerin illegal im Torkreis befindet, muss das Spiel **sofort** abgepfiffen werden.*

- 3.) Für Torkreis-Vergehen durch den Angriff bekommt die Torwartin ein Freispiel (free position). Alle anderen Spielerinnen müssen mindestens 4m vom Torkreis entfernt sein, bevor das Spiel weitergehen kann.

Wenn die Torwartin sich nicht im Torkreis befindet, bekommt die dem Tor am nächsten stehende Verteidigerin das Freispiel (free position) im Torkreis (ob das die Torwartin ist oder nicht).

18. DIE RESTRAINING-LINE

A. Restraining-Line – Fouls:

- 1.) Eine Mannschaft darf nicht
- a. mehr als 8 Angreiferinnen hinter der Restraining-Line (RL) in ihrem angreifenden Ende haben.
 - b. mehr als 9 Verteidigerinnen hinter der Restraining-Line in ihrem verteidigenden Ende haben. Eine dieser Verteidigerinnen ist normalerweise, jedoch nicht notwendig, die Torwartin.
 - 1. Spielerinnen dürfen während des Spiels Positionen wechseln, aber eine Spielerin sollte beide Füße vor der Restraining-Line haben, bevor eine Mannschaftskameradin sich hinter die Restraining-Line begeben darf. Jeglicher Teil des Fußes

18. DIE RESTRAINING-LINE

auf oder über der Restraining-Line wird als Verstoß angesehen. Spielerinnen dürfen mit ihrem Schläger über die Linie reichen, um einen Ball zu spielen, solange kein Teil des Fußes die Linie berührt.

Die Schiedsrichter sollten auf Schubsen und Checks auf den leeren Schläger an der Restraining-Line achten, wenn Spielerinnen versuchen in Ballbesitz zu gelangen.

- c. Die Restraining-Line – Regeln behalten während des ganzen Spiels ihre Gültigkeit.
- d. Verstöße an der Restraining-Line sind entweder ein unmittelbarer Pfiff oder ein zurückgehaltener Pfiff (vgl. Regel 16.C. und Regel 21. Vorteilsflagge).

Schiedsrichter zeigen einen Verstoß an, indem sie einen Arm gerade über ihren Kopf heben. Ist der Angriff im punktenden Spiel, und ist die Verteidigung im Abseits, sollte der Schiedsrichter einen gehaltenen Pfiff anzeigen. Sollte es einen unmittelbaren Pfiff für ein ABSEITS-FOUL geben, wird das Spiel nach einer der folgenden Arten fortgesetzt: Die ballbesitzende Spielerin oder die, die dem Ball am nächsten ist, behält den Ball, oder ein Wurf (Throw) wird zwischen zwei Spielerinnen gemacht, die gleich nah zum Ball sind (Regel 15).

18. DIE RESTRAINING LINE

B. Restraining-Line – Strafen:

Verstöße an der Restraining-Line werden als Minor Foul bestraft.

1.) Wenn der Angriff im Abseits ist:

- a. Der nächsten Verteidigerin unterhalb der Restraining-Line wird ein Freispiel (free position) in der Mitte der Restraining-Line gewährt. Die Angreiferin, die im Abseits war, oder die Angreiferin, die am nächsten zur Restraining-Line ist, wird 4m an die Seite der Spielerin positioniert, der der Ball gewährt wird, relativ zu der Position, die sie innehatte, als das Spiel angehalten wurde.

Schiedsrichter sollten sich bewusst sein und darauf achten, dass sie eine 4 auf 3 Situation herstellen.

- b. und das Spiel mit einem Minor Foul durch die Verteidigung endet, wird ein Wurf (Throw) an einem Punkt nahe des Balles gemacht, jedoch nicht näher als 15m von der Mitte der Torlinie entfernt.

2.) Wenn die Verteidigung im Abseits ist:

- a. und die Angreiferin mit dem Ball innerhalb des 15m-Fächers (fan) ist, oder die Torwärtin innerhalb des Torkreises im Ballbesitz ist, wenn der Verstoß gepfiffen wird, wird der Angreiferin ein Freispiel (free position) an der oberen Mitte des 15m-Fächers (fan) gewährt (s. Diagramm 2 Punkt J). Die nächste Verteidigerin wird 4m an die Seite der ballbesitzenden Spielerin platziert, relativ zu ihrer Feldposition, als das Spiel

18. DIE RESTRAINING-LINE

angehalten wurde. Die nächste Verteidigerin an der Restraining-Line wird aufseits zurückbewegt. Ist die Torwärtin außerhalb des Torkreises und innerhalb des 15m-Fächers (fan), darf sie in ihren Torkreis zurückkehren.

SITUATION:

Der Schiedsrichter macht einen angehaltenen Pfiff für ein Abseits durch die Verteidigung, und die schießende Angreiferin tritt auf oder über die Torkreislinie, um zu schießen.

Regel: Ausgleichendes Foul (Minor / Minor). Um das Spiel fortzusetzen, wird die Verteidigerin zurück aufseits bewegt und ein Wurf (Throw) an der Torlinie gemacht, 15m von der Torlinie entfernt.

- b. und die Angreiferin mit dem Ball außerhalb des 15m-Fächers (fan) oder unterhalb der Torlinie ist, wenn der Verstoß gepfiffen wird, wird der Angreiferin ein Freispiel (free position) an der Stelle des Balles gewährt (nicht näher als 11m zur Torlinie). Die nächste Verteidigerin wird 4m neben die ballbesitzende Spielerin plaziert, relativ zu ihrer Feldposition, als das Spiel angehalten wurde. Die Verteidigerin, die am nächsten zur Restraining-Line ist, wird zurück aufseits bewegt.
 - c. und endet das Spiel mit einem weiteren Minor Foul durch die Verteidigung, wird das Freispiel (free position) an der vorteilhaftesten Feldposition gewährt.
- 3.) Wenn beide, Angriff und Verteidigung im Abseits sind:
- a. werden beide Spielerinnen zurück aufseits bewegt.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- b. macht der Schiedsrichter einen Wurf (Throw) unterhalb der Restraining-Line an der Stelle des Balles (nicht näher als 15m zur Mitte der Torlinie)
- 4.) Immer wenn das Spiel mit einem MAJOR FOUL durch Verteidigung oder Angriff endet, hat die Strafe für das MAJOR FOUL Vorrang vor dem Restraining-Line – Vergehen.
- 5.) Immer wenn das Spiel wegen eines Pfiffs für „Außerhalb der Spielfeldgrenze“ (out of bounds) endet, und eine Spielerin im Abseits ist, wenn das Spiel angehalten wird, wird das ABSEITS – MINOR FOUL bestraft.
- 6.) Wiederholte Restraining-Line – Vergehen können zu einem MAJOR FOUL hochgestuft werden, und / oder es kann eine Karte gegeben werden.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

A. MINOR FOULS – Regeln:

- 1.) BALLDECKUNG (cover)
Eine Spielerin darf einen am Boden befindlichen Ball mit ihrem Schläger oder ihrem Körper nicht bedecken.

Dieses Vorgehen wird nur bestraft, wenn es eine andere Spielerin davon abhält, den Ball legal zu spielen.
- 2.) ABSCHOTTEN (warding off)
Eine Spielerin darf ihren Schläger nicht mit dem Arm beschützen.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Ellbogen dürfen nicht zum Schutz des Schlägers benutzt werden. Wenn eine Hand vom Schläger genommen wird, darf der freie Arm nicht dazu benutzt werden, eine Gegenspielerin fernzuhalten, beabsichtigt oder unbeabsichtigt, mit oder ohne Kontakt.

Es darf nicht verwechselt werden, ob eine Spielerin ihren Schläger schützt oder die natürliche Armbewegung beim Laufen macht, während sie den Schläger mit nur einer Hand hält.

3.) KÖRPERBALL (bodyball)

Eine Spielerin darf den Ball nicht mit der Hand berühren. Außerdem darf sie mit keinem Teil ihres Körpers die Richtung oder Geschwindigkeit des Balles verändern, solange dies zum **ausdrücklichen Vorteil** ihrer Mannschaft führt. (Ausnahme: Regel 17.B.2)

Der Ballkontakt durch einen unerwarteten Reflex sollte nicht bestraft werden. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob der Körperkontakt der betroffenen Mannschaft einen entscheidenden Vorteil verschafft und / oder eine Gegenspielerin davon abgehalten hat, den Ball zu erhalten.

Eine Mannschaft verschafft sich nicht automatisch dadurch einen Vorteil, dass sie den Ball nach dem Körperkontakt wiedererhält. Der Schiedsrichter muss die Nähe zum Tor berücksichtigen, ob eine Gegenspielerin nahe genug war, um den Ball zu spielen, und ob die Situation irgendwie anders entschieden worden wäre, hätte es den Ballkontakt nicht gegeben!

Es liegt ein MAJOR FOUL vor, wenn die Torwartin den Ball mit irgendeinem Teil ihres Körpers außerhalb des Torkreises berührt (s. Regel 20 A 14).

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- 4.) LEERER CHECK (empty stick check)
Eine Spielerin darf den Schläger ihrer Gegenspielerin nicht checken, wenn diese versucht, in den Besitz des Balls zu kommen, aber keinen Kontakt mit dem Ball hat.

Eine Spielerin muss den Ball nicht unter Kontrolle haben, um gecheckt werden zu dürfen. Sobald der Schläger den Ball berührt, darf sie von einer Gegenspielerin gecheckt werden. Es ist ein legaler Check, wenn der Check genau in dem Moment ausgeführt wird, in dem der Schläger den Ball berührt.

- 5.) SCHLÄGERWERFEN
Eine Spielerin darf auf keinen Fall ihren Schläger werfen.
- 6.) SPIELEN OHNE SCHLÄGER (Playing without a Crosse)
Eine Spielerin darf nicht spielen, wenn sie nicht ihren eigenen Schläger in der Hand hält.

Der „eigene Schläger“ einer Spielerin ist derjenige, den sie bei Beginn des Spiels besitzt bzw. den sie durch einen legalen Schlägertausch erhalten hat.

- 7.) ILLEGALER DRAW (illegal draw)
Eine Spielerin darf keinen illegalen Draw vollziehen. (siehe Regel 12 D).

Ein Draw ist illegal, wenn

- a. die Spielerin, die den Draw macht, sich entweder bewegt, nachdem der Schiedsrichter „Fertig“ (oder „Ready“) gesagt hat, und vor dem Pfiff, oder wenn sie zu früh zieht.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- b. kein Versuch des Draw vorgenommen wird oder die Bewegung des Schlägers nicht nach oben und außen geht.
- c. der Ball nicht höher als die Köpfe beider Center-Spielerinnen geht, die den Draw vollziehen.
 - 1. Für das Freispiel (free position) wird die angreifende Center-Spielerin 4m vor ihrer Gegnerin auf einem 45°-Winkel zur Mittellinie in Richtung des Tores plaziert, das sie verteidigt.
 - 2. Für einen Wurf (Throw) verbleiben die beiden Center-Spielerinnen an der Mittellinie (Regel 15).

*Während des Draw muss die rechte Seite des Schlägers Richtung Boden zeigen.
Der Schiedsrichter, der den Draw beaufsichtigt, sollte aufpassen, dass die Center-Spielerinnen den Schläger nicht nach hinten kippen, bevor sie ihn hoch und weg ziehen.*

- 8.) FEHLSTART (im Mittelkreis)
Eine Spielerin darf den Mittelkreis während des Draw nicht betreten, bevor der Schiedsrichter nicht angepiffen hat.

Das zu frühe Betreten des Kreises während eines Draws sollte nur abgepfiffen werden, wenn die Spielerin oder ihr Team einen Vorteil von ihrer Zuwiderhandlung erlangen.

- 9.) SPIELVERZÖGERUNG (delay of game)
Eine Spielerin darf das Spiel nicht absichtlich hinauszögern.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Siehe Anleitung 22.B.1.a

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

10.) ILLEGALER SCHLÄGER / TRIKOT

Eine Spielerin darf nicht mit illegaler Ausrüstung oder in einem illegalen Trikot (Uniform) spielen.

Wenn der Ball im Schläger einer Feldspielerin eingeklebt ist, muss der Ball sofort herausfallen, sobald man den Schläger einmal auf den Boden schlägt; sonst ist der Schläger illegal.

Der Schiedsrichter darf die Ausrüstung zu jeder Spielzeit untersuchen.

- a. *Wenn die Ausrüstung legal ist, wird das Spiel neu gestartet und der Ball der Spielerin gegeben, die den Ball vorher besaß, als abgepfiffen wurde. Hatte keine Spielerin Ballbesitz, so wird ein Wurf (throw) gemacht.*
- b. *Wenn die Ausrüstung illegal ist, wird sie dem Anschreiber für den Rest der Halbzeit zur Aufbewahrung gegeben. Freispiel (free position) für die gegnerische Mannschaft. Die Spielerin darf mit legaler Ausrüstung weiterspielen.*
- c. *Wenn ein Tor mit illegalem Schläger gemacht wurde, und der illegale Schläger vor dem nächsten Draw entdeckt wird, wird das Tor nicht gezählt. Alle Spielerinnen müssen stehen bleiben. Das Spiel wird wieder aufgenommen mit einem Freispiel (free position) für die gegnerische Torwartin.*
- d. *Illegale Ausrüstung darf in der Halbzeit legal gemacht werden und noch mal von dem Schiedsrichter kontrolliert werden. Wenn sie legal ist, darf sie in der zweiten Halbzeit benutzt werden.*

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- e. *Der Schiedsrichter muss auf durchhängende Schlägertaschen (pockets) und Schläger achten, in denen der Ball auch nach wiederholten harten Checks gehalten wird.*
- f. *Wenn ein Teil der Ausrüstung illegal ist, einschließlich Schmuck oder Fehlen des Mundschutzes (mouthguard), muss die Spielerin das Feld verlassen und dies richten, bevor sie wieder aufs Feld darf. Das Spiel wird mit einem Freispiel (free position) für die Gegenspielerin fortgesetzt, die am nächsten zum Ball war, als das Spiel angehalten wurde. Wurde der Verstoß unmittelbar nach einem Tor erkannt, zählt das Tor und das Freispiel (free position) wird an der Mittellinie gewährt.*

11.) ILLEGALER SCHLÄGER

Eine Spielerin darf die Riemen ihres Schlägers nicht mehr nachziehen oder regulieren, nachdem der Schiedsrichter ihren Schläger während des Spiels zur Untersuchung angefordert hat.

Eine Spielerin darf die Riemen ihres Schlägers zu jeder Zeit während des Spiels regulieren AUSSER sofort nach der Bitte des Schiedsrichters, den Schläger zu kontrollieren. Es gibt keine Strafe, wenn eine Spielerin ihre Riemen reguliert, nachdem die gegnerische Kapitänin um eine Schlägerkontrolle gebeten hat, aber bevor der Schiedsrichter um die Inspektion der Schläger bittet.

Wenn eine Spielerin die Riemen verändert, nachdem der Schiedsrichter darum gebeten hat, ihren Schläger zu inspizieren, ist der Schläger automatisch illegal; dieser wird dem Anschreiber zur Aufbewahrung für den Rest der Halbzeit gegeben.

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Wurde mit dem Schläger gerade ein Tor geschossen, so ist dieses ungültig.

- 12.) ILLEGALE SCHLÄGERUNTERSUCHUNG (illegal stick check)
Die Kapitänin oder die Torwartin dürfen kein zweites mal darum bitten, irgendeinen Schläger, welcher den Spielregeln entspricht, zu inspizieren.
- 13.) ILLEGALE AUSWECHSLUNG (illegal substitution)
Eine Spielerin darf nicht illegal auswechseln.

Die Strafe für eine illegale Auswechslung ist ein Freispiel (free position) für die Gegenspielerin, die am nächsten am Ball ist. Zusätzlich dazu wird, wenn nötig, der Schiedsrichter Auszeit (timeout) rufen und die illegale Spielerin entfernen.

Wenn eine illegale Spielerin bei der angreifenden Mannschaft entdeckt wird, nachdem ein Tor geschossen wurde, aber vor dem nächsten Draw, zählt das Tor nicht, die illegale Spielerin wird entfernt, und die gegnerischen Torwartin erhält einen Freispiel (free position).

Illegale Ersatzspielerinnen umfassen alle überzähligen Spielerinnen auf dem Feld während des Spiels und jede gesperrte Spielerin, der nicht erlaubt ist, am Spiel weiter teilzunehmen, sowie die Spielerinnen, die wegen Karten Zeitstrafen absitzen.

- 14.) Die Torwartin darf während des Draws nicht weiter als 15m von ihrer Torlinien entfernt sein.
- 15.) Die Torwartin darf kein Tor für ihr Team schießen oder die Mittellinie überqueren (s. Regel 9.B.1).

Außer zum Auswechseln (Regel 11.A.).

19. MINOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- 16.) GEHALTENER CHECK (held check)
Eine Spielerin darf den Schläger einer Gegenspielerin nicht während eines Checks / Tackling festhalten (check release).

Nicht zu bestrafen ist es, wenn das Festhalten das Ergebnis des Handelns des Gegners ist.

- 17.) FEHLSTART
Bewegung der Füße vor dem Startpfeiff des Schiedsrichters.

Eine Spielerin, die bewußt versucht, ihre Gegnerin(nen) zu einem Fehlstart zu bringen, kann mit einem MAJOR FOUL bestraft werden und kann mit einer Verwarnungskarte für UNSPORTLICHES VERHALTEN belegt werden.

Soll nicht bestraft werden, wenn durch unabsichtliche Schiedsrichterbewegung verursacht.

- 18.) Verzögerte Rückkehr zum Feld nach der Halbzeit, einer Mannschaftsauszeit (team timeout) oder zum Center-Draw nach einem Tor.

B. MINOR FOULS - Strafen

- 1.) Bei einem MINOR FOUL wird die Gegenspielerin 4m hinter der Spielerin, die das Freispiel (free position) erhält, plaziert, in die gleiche Richtung aus der sie gefoult hat.

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Wenn die Verteidigung ein MINOR FOUL innerhalb des 15m-Fächers (fan) vor dem Tor begeht, wird das Freispiel (free position) auf dem 15m-Fächer (fan) gewährt, auf einem Punkt, welcher von der Mitte der Torlinie durch den Punkt eine Linie beschreibt, bei dem das Foul geschehen ist.

Wenn die Torwartin den Ball in das gegnerische Tor befördert, zählt das Tor nicht, und sie wird auf der Mittellinie plziert; die gegnerische Torwartin erhält ein Freispiel (free position) innerhalb ihres Torkreises.

- 2.) Wiederholte MINOR FOULS werden wie MAJOR FOULS bestraft.

20. MAJOR FOULS - REGELN UND STRAFEN

A. MAJOR FOULS – Regeln:

- 1.) GEFÄHRLICHER CHECK (dangerous check)
Eine Spielerin darf nicht grob oder leichtsinnig einen gegnerischen Schläger checken / angreifen.

Eine Spielerin muss extreme Vorsicht zeigen, wenn sie im Bereich vom Kopf oder Nacken der Gegnerin checkt. Wenn ein solcher Check gefährlich ist, muss dies als Fehlverhalten angesehen werden. Der Schiedsrichter muss die entsprechende Verwarnungskarte anzeigen, sowie die Strafe für ein MAJOR FOUL..

Um zu bestimmen, ob ein Check legal ist, sollte der Schiedsrichter die Stärke berücksichtigen, sowie das Ausmaß und die Richtung des Ausholens und des Durchziehens. Eine unsichere Körperposition und / oder Hände, die am Schlägergriff zusammengleiten,

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

führen häufig zu einem groben / rücksichtslosen Check.

Ein lauter Check ist nicht notwendigerweise grob und / oder rücksichtslos.

- 2.) GEFÄHRLICHER CHECK (dangerous check)
Eine Spielerin darf ihren Gegner nicht mit dem Schläger schlagen oder den Schläger eines Gegners an dessen Körper zwingen.

Für einen Check gegen den Kopf MUSS eine Gelbe Karte gegeben werden.

Eine Spielerin darf einen Check in Richtung auf den Körper der Gegnerin ausführen, solange der Check / Angriff kontrolliert ist.

Eine Angreiferin darf ihren Schläger oder Körper nicht in den Schläger der Gegnerin drängen und dadurch einen Check auf sich selbst und eine möglicherweise gefährliche Situation hervorrufen. Dies geschieht häufig, wenn eine Angriffsspielerin durch ein legales Doubleteam läuft. Der Schiedsrichter soll die Verteidigerin beobachten, um zu sehen, ob diese sich in einer legalen Position befindet und ihren Schläger stillhält.

*Die Verteidigerin darf **niemals** bestraft werden, wenn die Angreiferin ihren Schläger in den Schläger der Verteidigerin drängt, auch wenn dieser Kontakt am Nacken oder Kopf der Angriffsspielerin verursacht wird.*

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- 3.) „TAUCHERGLOCKE“ / BUBBLE
Eine Spielerin darf ihren Schläger nicht innerhalb einer Schlägerbreite von Nacken oder Kopf der Gegnerin halten.
- 4.) GEFÄHRLICHER CHECK (dangerous check)
Eine Spielerin darf nicht um den Körper der Gegnerin herum oder bis zur anderen Seite des Körpers der Gegnerin reichen, um den Schläger der Gegnerin zu checken, wenn sie hinter oder auf gleicher Höhe der Gegnerin steht bzw. läuft.

Dies ist ein Foul, egal ob oder ob kein Kontakt mit dem Schläger oder Körper der Gegnerin besteht.

Der Schiedsrichter muss auf die Position beider Spielerinnen achten. Die Verteidigerin muss sich vor ihrer Gegnerin befinden, bevor sie um den Körper herum / auf der anderen Seite des Körpers den Schläger der Gegnerin checkt.

Der Schiedsrichter muss aufmerksam auf Kontakt mit den Armen, Händen und Oberkörper der Angreiferin acht geben. Es muss einen Raum geben zwischen Verteidigerin und Angreiferin.

- 5.) ILLEGALES CRADLING
Eine Spielerin, die im Ballbesitz ist, darf ihren Schläger nicht nahe an ihrem Gesicht oder Körper halten oder an dem Gesicht oder Körper einer Mitspielerin, mit oder ohne Cradling, so dass ein legaler Check unmöglich gemacht wird.

Dies kann zu gefährlichem Spiel führen. Die Verteidigung muss die Möglichkeit haben, den Schläger der Gegnerin legal zu checken.

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

*Dies ist **nur** ein Foul, wenn die Verteidigerin eine legale Körperposition hat, und die Angreiferin einen legalen Check verhindert.*

6a.) CHARGING

Eine Spielerin darf eine Gegnerin nicht anrempeln, blocken, auf sie prallen, mit der Schulter stoßen, mit der Hand oder dem Rücken stoßen. (siehe Anleitung 20 A 2).

Charging liegt vor, wenn eine Angreiferin ihren Körper oder Schläger benutzt um eine in legaler Körperstellung stehende Verteidigerin zu stören oder zu stoßen. Dies beinhaltet auch das Stoßen oder Stören eines von der Verteidigerin legal gehaltenen Schlägers.

6b.) BLOCKING

Eine Spielerin darf sich der Gegnerin nicht in den Weg stellen, ohne dieser ausreichend Zeit zu geben, zu stoppen oder die Richtung zu ändern.

Wenn eine Spielerin läuft, um den Ball zu bekommen, muss eine Abwehrspielerin, welche sich außerhalb des Sichtfeldes der Gegnerin befindet, dieser genügend Zeit oder Raum geben, um ihre Richtung zu ändern.

Die legale Körperposition einer Spielerin beträgt ihre Schulterbreite. Sie beinhaltet den Raum vor ihrem Körper und kann nur so weit ausgedehnt werden, wie die Länge der ausgestreckten Arme vorm Körper beträgt. Eine Spielerin darf ihren Schläger oder Körper nicht außerhalb dieses bestimmten Bereichs ausstrecken um eine Gegnerin (mit Kontakt) zu behindern.

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Eine Spielerin, die eine Position mit ausgestreckten Armen hält, muss diese schon eingenommen haben, bevor ihrer Gegnerin sie erreicht hat. Die Verteidigerin muss der Angreiferin Zeit und Raum lassen ihre Richtung zu ändern.

Die Schiedsrichter sollten auf Verteidigerinnen achten, die ihre Hüften oder Knie in Richtung einer Gegnerin ausstrecken, die ihre Richtung zum Tor hin ändern will.

- 7a.) GEFÄHRLICHER WURF (dangerous propelling)
Eine Spielerin darf niemals unkontrolliert oder in sonst gefährlicher Weise den Ball treiben oder werfen.

Für den gefährlichen Wurf eines Balles (dangerous propelling) in eine Spielerin MUSS eine Gelbe Karte gegeben werden.

Ein GEFÄHRLICHER WURF (dangerous propelling) liegt vor, wenn ein gepasster oder geworfener Ball eine andere Feldspielerin trifft bzw. beinahe trifft, wenn sie sich nicht geduckt hätte.

Um einen GEFÄHRLICHEN WURF (dangerous propelling) einzuschätzen sollte der Schiedsrichter berücksichtigen:

- a. *ob eine Hand der Angreiferin den Schläger heruntergerutscht ist.*
- b. *ob die schießende Spielerin aus dem Gleichgewicht geraten ist.*
- c. *ob ein Schuss blindlings ohne Rücksicht auf die Position der Gegenspielerin getätigt wurde.*

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Die ballführende Spielerin muss immer wissen, wo sich die anderen Spielerinnen befinden, wenn sie passt oder wirft.

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- 7b.) GEFÄHRLICHER SCHWUNG (dangerous follow-through)
Eine Spielerin darf niemals unkontrolliert oder in sonst gefährlicher Weise mit ihrem Schläger nach einem Pass oder Schuss durchschwingen.

Für einen GEFÄHRLICHEN SCHWUNG (dangerous follow-through), bei dem eine Spielerin getroffen wird MUSS eine Gelbe Karte gegeben werden.

Es ist kritisch notwendig, dass der Schiedsrichter auf Kontakt mit der Verteidigerin während des Durchschwungs nach einem Schuss achtet. Dies liegt hauptsächlich in der Verantwortlichkeit des Trail-Schiedsrichters.

Dies sollte nur gepfiffen werden, wenn die Verteidigerin bereits vor dem Schuss eine legale Verteidigungsposition eingenommen hat.

- 8.) GEFÄHRLICHER SCHUSS (dangerous shot)
Eine Spielerin darf nicht unkontrolliert oder in sonst gefährlicher Weise (aufs Tor) schießen. Ob ein gefährlicher Torschuss vorliegt wird anhand der Entfernung der schießenden Spielerin vom Tor, der Stärke des Schusses und / oder der Platzierung des Schusses eingeschätzt. Ein Torschuss, der der Torwärtin keine Zeit zum Reagieren gibt, darf nicht auf ihren Körper gerichtet sein, v.a. nicht auf ihren Kopf oder Hals / Nacken. Bewegt sich die Torwärtin in die Schussbahn findet diese Regelung keine Anwendung. Ein Schuss kann als gefährlich und / oder unkontrolliert angesehen werden, auch wenn er das Tor verfehlt.

Die Angreiferin MUSS vor dem Schuss wissen, wo sich die Torwärtin befindet. Um einen gefährlichen Torschuss einzuschätzen sollte der Schiedsrichter berücksichtigen:

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

- d. *ob eine Hand der Angreiferin den Schläger heruntergerutscht ist.*
- e. *ob die schießende Spielerin aus dem Gleichgewicht geraten ist.*
- f. *ob der Ball auf das Tor unkontrolliert geschleudert wurde.*
- g. *ob ein Schuss blindlings ohne Rücksicht auf die Position der Torwartin getätigt wurde. Es muss versucht werden an der Torwartin vorbei zu schießen, diese also möglichst nicht zu treffen.*

Schüsse, die nach einem Check oder einem Block der Verteidigerin gefährlich wurden, sollen nicht bestraft werden.

Bei einem GEFÄHRLICHEN SCHUSS (dangerous Shot) wird der Torwartin ein Freispiel (free position) in ihrem Torkreis gewährt.

GEFÄHRLICHER SCHUSS (dangerous Shot) ist allein ein auf die Torwartin ausgerichteter Schuss. Ein „gefährlicher Schuss“ auf andere Spielerinnen ist ein GEFÄHRLICHER WURF (dangerous propelling).

- 9.) FREIRAUM ZUM TOR (FRT) (free space to goal)
Eine Verteidigerin darf außerhalb des Torkreises das Tor mit keinem Körperteil blockieren um den Freiraum zum Tor (FRT) (free space to goal) zu versperren (Diagramm 7) und so der Angreiferin an der Möglichkeit eines sicheren Schusses hindern. Diese Regel wird nur angewendet, wenn die angreifende Mannschaft den Ball innerhalb von 15m vor dem Tor besitzt.

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

*Dies soll nur angezeigt werden, wenn die ballbesitzende Spielerin auf das Tor schießen will. Wenn sie doppelt oder dreifach gedeckt wird und sie keine Möglichkeit zum Torschuss hat, sollte dies nicht angezeigt werden. **Das Blockieren dieses Freiraums zum Tor (FRT) (free space to goal) hat einen un-mittelbaren Pfiff zur Folge um Verletzungen zu verhindern.** Eine Verteidigerin muss außerhalb des Freiraums zum Tor (FRT) (free space to goal) sein, wenn sie sich der Ballträgerin nähert, bis zu einem Abstand von 1,5m. Es liegt keine Regelverletzung vor, wenn die Verteidigerin innerhalb des Freiraums zum Tor (FRT) (free space to goal) eine Gegnerin markiert (1,5m). Eine Verteidigerin, die (ohne zu zögern oder anzuhalten) durch den Freiraum zum Tor (FRT) (free space to goal) läuft um ihre Gegnerin zu erreichen, soll nicht bestraft werden.*

10.) GEFÄHRLICHER KÖRPERKONTAKT (dangerous body contact)

Eine Spielerin darf eine Gegnerin zu keiner Zeit behindern indem sie sie festhält, wegstößt, oder mit ihrem Arm, Bein, Körper oder Schläger gegen ihren Körper, ihre Kleidung oder Schläger drückt. Eine Spielerin darf den gegnerischen Schläger nach einem Check nicht mit dem eigenen Schläger so festhalten, dass die Gegnerin in ihrem Gleichgewicht oder ihrer Bewegung beeinträchtigt wird.

Dies beinhaltet sowohl das Spiel an der Ballträgerin als auch an einer nicht ballführenden Spielerin. Ebenso umfasst es das Einhaken des Schlägers der Gegenspielerin an dessen unteren Ende.

11.) BEINSTELLEN (tripping)

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Eine Spielerin darf eine Gegnerin nicht absichtlich oder in anderer Weise zum Sturz bringen bzw. das Bein stellen.

Der Schiedsrichter sollte auch in Erwägung ziehen, ob die Spielerin von selbst gestürzt ist.

12.) ILLEGALER PICK (illegal pick)

Eine Spielerin darf keinen bewegten oder festen Pick setzen, der für die Spielerin, der der Pick gesetzt wird, nicht sichtbar ist.

*Picks **müssen** innerhalb des sichtbaren Bereichs der Gegenspielerin gesetzt werden, um legal zu sein. Achten Sie vor allem auf offensive Picks am angreifenden Ende. Dieses Foul ist ein BLOCK und wird angezeigt, wenn es zu einem Körperkontakt kommt, oder um einen möglichen gefährlichen Zusammenstoß zu verhindern.*

13.) SWIPE

Eine Spielerin darf nicht absichtlich oder fahrlässig nach ihrer Gegenspielerin schlagen, egal ob ein Kontakt erfolgt oder nicht (siehe Regel 24).

Über die angebrachte Strafe hinaus MUSS eine Gelbe Karte gegeben werden.

14.) Die Torwärtin darf den Ball außerhalb des Torkreises mit keinem Körperteil absichtlich spielen.

15.) 3-SEK.-REGEL

Eine Verteidigerin darf nicht länger als 3 Sek. innerhalb des Deckungsbereichs (marking area) vor dem Tor verweilen, es sei denn sie markiert eine Gegnerin mit dem Abstand einer Schlägerlänge (1,5m). Um von der 3 Sek.-Regel ausgeschlossen zu sein, darf nur eine Spielerin die gleiche nichtballbesitzende

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Spielerin innerhalb des Deckungsbereichs (marking area) markieren.

Eine Verteidigerin, die eine nicht bereits gedeckte Gegnerin, welche direkt hinter dem Torkreis steht, markiert (Diagramm 6), ist von der 3sek-Regel ausgeschlossen. Sie ist jedoch nicht von der FREIRAUM-ZUM-TOR - Regel (FRT) (free space to goal) befreit.



Die 3 Sek.-Regel beginnt, wenn die Mannschaft mit Ballbesitz den Ball über die Restraining-Line (IWLF: Mittellinie) in die Angriffszone bringt.

Passiert die angreifende Mannschaft die Restraining-Line, kann der Schiedsrichter das Armsignal „Vorteil“ anzeigen, wenn sich eine Verteidigerin illegal im Deckungsbereich (marking area) aufhält. Will die Angreiferin aufs Tor gehen soll der Schiedsrichter die Vorteilsflagge (Advantage Flag) benutzen.

Für ein 3-Sek. - Vergehen wird der Angreiferin ein Freispiel (free position) an der nächsten Hash gewährt, die foulende Verteidigerin wird 4m dahinter plziert.

- 16.) UNGESCHÜTZTE FELDSPIELERIN IM TORKREIS (unprotected fieldplayer in goal circle)
Eine ungeschützte Feldspielerin darf nicht illegal im Torkreis verweilen. (Regel 18.B.2)
- 17.) UNSPORTLICHES VERHALTEN (unsportsmanlike behavior)
Eine Spielerin darf sich nicht unsportlich verhalten (Regel 22)
- 18.) UNSPORTLICHES VERHALTEN (unsportsmanlike behavior)

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Eine Spielerin darf ihren Schläger und / oder Körper nicht in gefährlicher und einschüchternder Weise benutzen und / oder Rücksichtslosigkeit hinsichtlich der Sicherheit einer Gegnerin zeigen. Dies muss nicht notwendigerweise die Ballträgerin betreffen.

B. MAJOR FOULS - Strafen

- 1.) Für ein MAJOR FOUL wird die Verteidigerin 4m hinter der Spielerin plaziert, der das Freispiel (free position) gewährt wird. Das Freispiel (free position) wird dort gesetzt, wo gefoult wurde, jedoch niemals näher als 11m zur Mitte der Torlinie.

Wird die Torwärtin gefoult, während sie sich vollständig außerhalb des Torkreises befindet, so erhält sie den Freispiel (free position) nicht näher als 11m von der Mitte der Torlinie entfernt.

- 2.) IM KEIL
Wird innerhalb des 11m-Halbkreise (11m area) gefoult, jedoch außerhalb des Deckungsbereichs (also im Keil), so wird das Freispiel (free position) an der hängenden Hash gewährt und die Strafbahn geräumt.

Alle Spielerinnen, außer der Torwärtin, räumen die Strafbahn auf Anweisung des Schiedsrichters hin seitwärts bezüglich ihrer Position zum Zeitpunkt des Piffes. Ist die Torwärtin außerhalb des Torkreises und innerhalb der Strafbahn, so muss sie sich zurück in ihren Torkreis begeben, es sei denn sie hat gefoult.

- 3.) Wird innerhalb des Deckungsbereichs (marking area) gefoult, so wird das Freispiel (free position) an der nächsten Hash gesetzt, alle Spielerinnen müssen den Deckungsbereich (marking area) (mit Körper und

20. MAJOR FOULS – REGELN UND STRAFEN

Schläger) verlassen (und die Strafbahn, falls erforderlich).

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

Auf Anweisung des Schiedsrichters räumen alle Spielerinnen den Deckungsbereich (marking area) und nehmen dabei den kürzesten Weg hinaus. Ausgesuchte Verteidigerinnen innerhalb 4m vom Foul haben Anrecht auf die nächste Hash, bezogen auf ihre relative Position beim Anpfiff. Die Torwartin muss zurück in den Torkreis, wenn sie sich außerhalb dieses aber innerhalb des 11m-Halbkreises (11m area) befindet, es sei denn, sie ist die foulende Spielerin.

- 4.) Hat das Foul ein geradezu sicheres Tor verhindert, kann der Schiedsrichter alle Spielerinnen, die sich zwischen Freispiel (free position) und Tor befinden, einschließlich der Torwartin, bewegen. Befindet sich eine Verteidigerin im Freiraum zum Tor (FRT) (free space to goal) wenn ein Freispiel (free position) gesetzt wird, so wird sie nicht dafür bestraft, dass sie den Freiraum zum Tor (FRT) (free space to goal) blockiert, solange sie unmittelbar nach erneutem Anpfiff des Spiels durch den Schiedsrichter diesen Bereich verlässt.

Bei einem FREIRAUM-ZUM-TOR - Vergehen (FRT) (free space to goal) muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Dieses Vergehen wird dort bestraft, wo der Ball war, als der Pfiff ertönte.

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

- A. Vorteilsflagge (Advantage Flag) bezeichnet den gehaltenen Pfiff für ein MAJOR FOUL durch die Verteidigerin, wenn die angreifende Mannschaft sich direkt aufs Tor, in der Absicht zu schießen bewegt (Scoring Play) und sich innerhalb von 15m vor dem Tor befindet. Dies beinhaltet den 15m-Fächer (fan) und den Spielbereich hinter dem Tor, welcher

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

9m tief ist und 15m zu jeder Seite der Mitte der Torlinie beträgt.

Ein Scoring Play bezeichnet das ununterbrochene Bemühen der angreifenden Mannschaft, den Ball zum Tor hinzubewegen und einen Torschuss zu vollenden.

- B. Wird eine Spielerin mit oder ohne Ball während eines Scoring Play gefoult, so wird durch den Schiedsrichter eine Gelbe Flagge (Advantage Flag) hochgehalten.

Der Schiedsrichter sollte die Gelbe Flagge (Advantage Flag) in seinem Hosens- / Rockbund tragen. Läuft ein Scoring Play, und verursacht die Verteidigung ein MAJOR FOUL, so sollte der Schiedsrichter die Vorteilsflagge (Advantage Flag) so über dem Kopf halten, dass sie gut sichtbar ist und „Flagge“ („Flag“) rufen. Der Schiedsrichter sollte sich die Nummern beider Angreifer und Verteidiger merken.

- C. Das Scoring Play ist vorbei, wenn

- 1.) Ein Schuss getätigt wurde (egal ob erfolgreich oder nicht).
- 2.) Die angreifende Mannschaft den Ball hinter die Torlinie passt oder trägt **und** den anfänglichen Moment verfehlt, ein Tor zu erzielen.

Der Schiedsrichter sollte auf die angreifende Mannschaft achten, die den Ball nur deshalb hinter die Torlinie bringt um ein weiteres Scoring Play aufzubauen.

- 3.) Die angreifende Mannschaft ihre ununterbrochenen Bemühungen, einen Torschuss zu erreichen, aufgibt.

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

- 4.) Die angreifende Mannschaft foult.

Ein Wurf (Throw) wird außerhalb der 15m gemacht, auf Höhe der Torlinienverlängerung. Es wird empfohlen, dass der C-Schiedsrichter (oder der nächsten entfernte) den Wurf (Throw) macht.

- 5.) Die Verteidigung ein nachfolgendes Foul verursacht, das dazu zwingt, das Spiel anzuhalten.

Während der Vorteilsflagge (Advantage Flag) muss das Spiel beim zweiten Verteidigerfoul nicht unbedingt angehalten. Ist eine Flagge (Advantage Flag) einmal erhoben, muss der Schiedsrichter auf ein gefährliches Foul an der Ballträgerin oder einer ihrer Mannschaftsmitglieder achten, auch wenn der Ball nicht verloren geht. Es kann unmittelbar gepfiffen werden um Verletzungen oder gefährliches Spiel zu vermeiden. Solch ein Foul kann auch als besonders schwerwiegend angesehen werden und eine Karte mit sich ziehen.

- 6.) Die angreifende Mannschaft den Ball verliert.

Ein Pass oder Schuss, der absichtlich auf dem Boden aufprallt stellt keinen Ballverlust dar.

Der Schiedsrichter muss ein Scoring Play sofort anhalten, wenn ein FREIRAUM-ZUM-TOR – Verstoß (FRT) (free space to goal) vorliegt oder sich eine UNGESCHÜTZTE FELDSPIELERIN (unprotected field player in goal circle) illegal im Torkreis aufhält. Wurde die Vorteilsflagge (Advantage Flag) gehoben, kann der Schiedsrichter das Scoring Play jederzeit unterbrechen, um Verletzungen zu vermeiden.

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

D. Im Anschluss an die Vorteilsflagge (Advantage Flag):

- 1.) Ist ein Torschuss erfolgreich, zählt das Tor.
- 2.) Entschließt sich die angreifende Mannschaft zu schießen, so ist der Vorteil, der durch die Flagge (Advantage Flag) angezeigt wurde vollendet und das Spiel geht weiter (auch wenn kein Tor erzielt wurde).

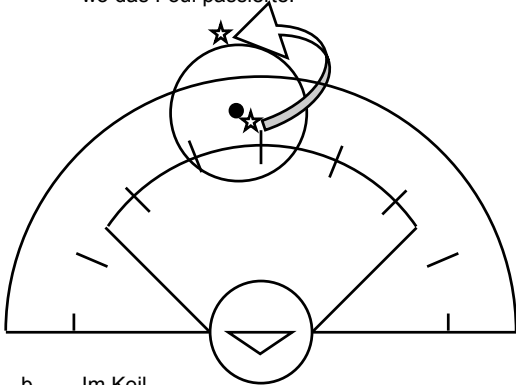
Im Anschluss an einen Schuss auf das Tor (erfolgreich oder nicht), sollte der Schiedsrichter seine Flagge (Advantage Flag) an den Hosen- / Rockbund zurücknehmen.

Wurde der Schuss durch ein Foul beeinflusst, wurde kein Vorteil erlangt und dem Angreifer wird ein Freispiel (free position) gewährt.

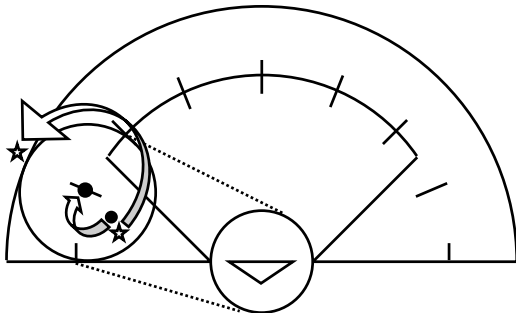
- 3.) Endet das Scoring Play ohne ein weiteres Foul oder einen Torschuss, wird der angreifenden Spielerin ein Freispiel (free position) gewährt, **die gefoult wurde** und die gerügte Verteidigerin wird 4m dahinter platziert.

21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

- 4.) Endet das Scoring Play **ohne** ein weiteres Foul:
- Im Bogen, also zwischen 11 und 15m vor dem Tor, so wird das Freispiel (free position) dort gewährt, wo das Foul passierte.

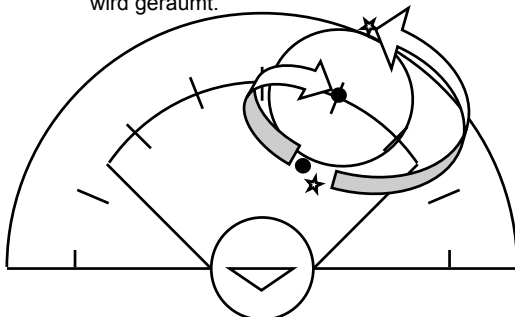


- Im Keil, d.h. innerhalb 11m vor dem Tor aber außerhalb des Deckungsbereichs, wird das Freispiel (free position) an der hängenden Hash gewährt und der Strafraum freigeräumt.

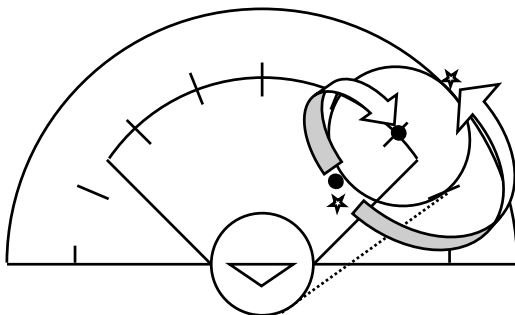


21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

- c.1. Im Deckungsbereich – Innen-Hash innerhalb des Deckungsbereichs (marking area) in der Nähe einer Innen-Hash, wird das Freispiel (free position) an der Innen-Hash gewährt und der Deckungsbereich (marking area) wird geräumt.

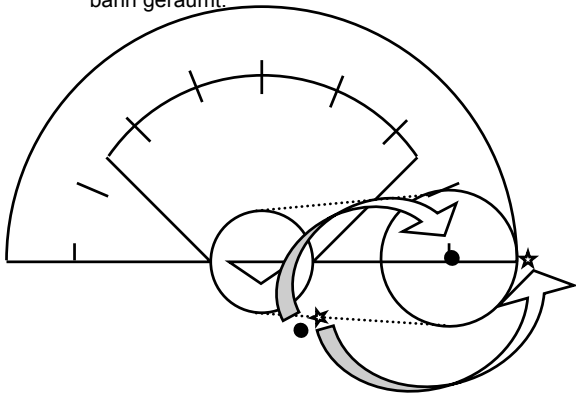


- c.2. Im Deckungsbereich – Außen-Hash innerhalb des Deckungsbereichs (marking area) in der Nähe einer Außen-Hash, wird das Freispiel (free position) an der Innen-Hash gewährt und der Deckungsbereich (marking area) sowie die Strafbahn wird geräumt.



21. VORTEILSFLAGGE (Advantage Flag)

- d. hinter dem Tor (aber innerhalb von 11m) so wird das Freispiel (free position) an der 11m-Markierung auf der Torlinienerweiterung gewährt (H, siehe Diagramm 2) und die Strafbahn geräumt.



- 5.) Beenden weitere Fouls durch die Verteidigung das Scoring Play, wird das Freispiel (free position) der Angreiferin gewährt, die am nächsten an der 11m-Hash des letzten Fouls gefoult wurde. Die Verteidigerin, die gefoult hat wird 4m hinter der Angreiferin positioniert und die Strafbahn und / oder der Deckungsbereich (marking area) wird freigeräumt.

Ausnahme: Das Freispiel (free position) für eine NICHT GESCHÜTZTE FELDSPIELERIN die sich unerlaubt im Torkreis befindet(unprotected field player in goal circle),, wird an der Mittel-Hash genommen. (Punkt G, Regel 18.B.2)

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

- 6.) Foult die angreifende Mannschaft, (MAJOR oder MINOR FOUL), wird ein Wurf (Throw) außerhalb von 15m gemacht, auf Höhe der Torlinienverlängerung.
- 7.) Wenn die Strafbahn geräumt wird und die Torwartin außerhalb ihres Torkreises ist und nicht gefoult hat, muss sie in ihren Torkreis zurück.

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

Warnkarten:

Warnkarten sollten aus dünnem, robustem Plastik sein.

Größe und Form:

GRÜNES Dreieck mit 6,5 cm langen Seiten

GELBES Quadrat mit 6,5 cm langen Seiten

ROTER Kreis mit 6,5 cm Durchmesser

A. Persönliches Fehlverhalten, Fouls und Strafen

- 1.) Eine Spielerin darf nicht:
 - a. sich grob, gefährlich oder unsportlich verhalten.
 - b. ständig die Regeln übertreten.
 - c. bewußt die Sicherheit einer Gegenspielerin gefährden.
 - d. eine Verhaltensweise an den Tag legen, die nach Ansicht des Schiedsrichters ein Fehlverhalten darstellt.

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

Eine Spielerin, deren Sprache oder Verhalten absichtlich andere verwirrt, lächerlich macht oder herabwürdigt wird unter keinen Umständen toleriert.

- 2.) Persönliche Strafen:
- a. Eine Karte ist eine Verwarnung an alle Spielerinnen.
 - b. Fehlverhalten und / oder Sperrungen werden als MAJOR FOULS gewertet
 - c. Um eine angemessene Bestrafung zu geben sollte der Schiedsrichter zudem:
 1. eine entsprechende mündliche Verwarnung geben

Eine Gelbe Karte MUSS der Angreiferin gegeben werden für:

- *ein Check an den Kopf*
- *gefährlicher Wurf (dangerous propelling) eines Balles auf eine Mitspielerin (getroffen oder nicht)*
- *Swipe*
- *Spielverzögerung, die einer Grünen Karte an eine Kapitänin nachfolgt (Regel 20)*
- *Gefährlicher Schwung (dangerous follow-through)*

2. eine Auszeit (timeout) nehmen um die zu bestrafende Spielerin mit einer Gelben Karte zu belegen.
- (a) Die Spielerin, die eine Gelbe Karte erhält muss das Feld für 2 Min. laufender Spiel-

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

zeit verlassen. Eine Ersatzspielerin darf ihren Platz einnehmen.

Erhält eine Torwartin eine Gelbe Karte und hat ihre Mannschaft keine weitere „ausgestattete“ Torwartin, darf die Torwartin im Spiel bleiben.

- (b) Einer Spielerin, die eine zweite Gelbe Karte erhält, wird eine Gelbe und eine Rote Karte gemeinsam gezeigt. Diese Spielerin ist für die folgende Spielzeit gesperrt. Eine Ersatzspielerin kann erst nach 5 Min. laufender Spielzeit eintreten, wenn eine Gelb / Rote Karte gezeigt wurde.

Wird die Torwartin von der weiteren Teilnahme am Spiel ausgeschlossen, so wird eine zweiminütige Auszeit genommen, um einer Feldspielerin zu ermöglichen, Schutzkleidung anzuziehen. Wenn sie zum Feld zurückkehrt muss sie 4m hinter der Angreiferin stehen, der das Freispiel (free position) gewährt wird.

- (c) Eine Spielerin, die eine sofortige Rote Karte erhält (ohne vorherige Gelbe Karte), wird von der Teilnahme am weiteren Spiel ausgeschlossen. Es muss 10 Min. gespielt werden, bevor eine Ersatzspielerin ins Spiel eintreten darf.
- (d) Der Schiedsrichter darf ohne vorherige Warnung eine Spielerin, den Trainer oder anderes Bankpersonal, die offenkundig oder wiederholt Regeln übertreten haben bzw. wegen Meinungsverschiedenheiten

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

mit dem Schiedsrichter, Fehlverhalten, unflätiger Sprache, von der weiteren Teilnahme am Spiel ausschließen. Die gesperrten Personen werden dazu angehalten, das Feld und / oder den gesamten Spielbereich zu verlassen.

Wenn eine Spielerin, ein Trainer oder Mannschaftsbetreuer gewarnt oder gesperrt worden ist, wird das Spiel nach 30 Sek. mit einem Freispiel (free position) für den Gegner an der Stelle, wo das Spiel unterbrochen worden ist, wieder aufgenommen. Wenn die Angreiferin, wie vom Schiedsrichter angeordnet, nicht das Feld verlässt, hat ihre Mannschaft das Spiel verloren. Wenn die Mannschaft hinten liegt, muss dieses Ergebnis beibehalten werden. Wenn die Mannschaft führt, muss das Ergebnis 1-0 für die anderen sein.

- (e) Wenn eine Spielerin mit weniger als 2 Min. (Gelbe Karte), 5 Min. (Gelb / Rote Karte) oder 10 Min. (einfache Rote Karte) vor der Halbzeit vom Platz verwiesen wurde, dauert die Zeitstrafe in der 2. Halbzeit an (oder in der Spielverlängerung).

B. Spielverzögerung und Strafen

1.) SPIELVERZÖGERUNGS-FOULS

- a. Die Spielerin bleibt nicht stehen, wenn der Schiedsrichter abgepfiffen hat (z.B. CREEPING)
- b. Die Spielerinnen halten bei einem Freispiel (free position) den Abstand von 4m nicht ein.

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

- c. Die Spielerin reagiert nicht auf die Anweisung des Schiedsrichters
- d. Jegliches Verhalten, das nach Ansicht des Schiedsrichters zur Verzögerung führt.

2.) Strafen für VERZÖGERUNGSFOULS:

- a. Beim ersten VERZÖGERUNGSFOUL muss der Schiedsrichter der Mannschaftskapitänin eine Grüne Karte zeigen und die gerechtfertigte Strafe erteilen (MINOR FOUL).
- b. Beim zweiten VERZÖGERUNGSFOUL zeigt der Schiedsrichter der Angreiferin eine Grüne und eine Gelbe Karte und erteilt die gerechtfertigte Strafe für ein MAJOR FOUL. Die Angreiferin darf im Spiel bleiben.
- c. Bei weiteren VERZÖGERUNGSFOULS zeigt der Schiedsrichter der Angreiferin eine Grüne und eine Rote Karte und erteilt ihr die gerechte Strafe für ein MAJOR FOUL. Die gesperrte Spielerin oder eine Ersatzspielerin darf nach Ablauf von 5 Min. Spielzeit ins Spiel zurückkehren.
 - 1. Wenn eine Spielerin weniger als 5 Min. vor der Halbzeit vom Platz verwiesen wurde nachdem sie eine Grün / Rote Karte erhielt, dauert die Zeitstrafe in der 2. Halbzeit an (oder in der Spielverlängerung)
- d. VERZÖGERUNGSFOULS müssen nicht identisch sein.

- C. Das Vorgehen der Verwarnungskarten für persönliche Fouls und / oder Fouls für Fehlverhalten sowie für Spielverzögerung wirken sich unabhängig voneinander aus. D.h., eine Spielerin, die schon persönlich mit einer Gelben

22. FEHLVERHALTEN, SPERRUNGEN UND KARTEN

Karte verwahrt wurde, erhält bei darauf folgender Mannschafts-Verwarnung (Grün-Gelbe Karte) **keine** Gelb-Rote Karte!

23. ARMSIGNALE

23. ARMSIGNALE

AUSZEIT (timeout)

In Richtung Zeitnehmer werden die voll ausgestreckten Arme über dem Kopf in Höhe der Handgelenke gekreuzt.

BLOCK (Blocking)

Die Hände werden an die Hüften gelegt und von diesen hin- und weg bewegt.

CHARGING

Rechte Hand hinter den Kopf legen.

CHECK AUF DEN LEEREN SCHLÄGER (empty stick check)

In klatschender Bewegung wird die rechte Hand auf die linke gelegt.

DREI-SEK.-REGEL

Drei Finger werden angezeigt, Handfläche nach außen.

Hindernis im FREIRAUM ZUM TOR (FRT)(obstruction of free space to goal)

Die Arme werden so vor den Körper gehalten, dass die Handflächen zum Gesicht zeigen und eine Hand näher zum Gesicht liegt (ca. 16cm).

FREISPIEL ODER BALLBESITZ IM AUSSENBEREICH (Free Position / possession of ball on out-of-bounds)

Mit horizontal ausgestrecktem Arm wird in die Richtung des Tors des ballbesitzenden Teams angezeigt.

GEFÄHRLICHER CHECK (rough check)

Mit einem Arm wird in großer Bewegung gegen das andere Handgelenk geschlagen.

23. ARMSIGNALE

**GEFÄHRLICHER
SCHWUNG (Dangerous
Follow-Through)**

Es wird seitlich vom Körper eine Nachschwung-Bewegung mit dem Arm gemacht.

**GEFÄHRLICHER
WURF (dangerous
propelling)**

Mit beiden Händen wird eine schwingende oder schlagende Bewegung gemacht, die einen Wurf mit dem Schläger simuliert.

**GEFÄHRLICHER
SCHUSS (dangerous
shot)**

Die Handflächen werden geöffnet übereinander gehalten und die Rechte Hand in Richtung Gesicht bewegt.

**GEFÄHRLICHER
KÖRPERKONTAKT
(pushing or body
contact)**

Mit beiden Armen wird eine stoßende Bewegung vom Körper weg gemacht.

**GEHALTENER CHECK
(held check)**

Wurde der Schläger der Spielerin durch den Check gehalten, wird die rechte Hand auf die Linke gelegt. Klatschen und halten.

**ILLEGALER BALL AM
KÖRPER (illegal ball
off body; body ball)**

Der Körperteil, der vom Ball getroffen wurde wird angezeigt.






















**ILLEGALER CHECK
AUF DEN KÖRPER
(illegal check on the
body)**

Mit einer Hand wird eine schlagende Bewegung auf den Körperteil gemacht, der berührt wurde.

23. ARMSIGNALE

KEIN TOR	Die Arme werden in Richtung Boden so hin und her bewegt, dass sie sich kreuzen.
SWIPE	Ein Arm wird in großem Kreis in Kopfnähe geführt.
TOR	Beide Arme werden über den Kopf gehoben, dann dreht sich der Schiedsrichter und richtet beide Arme horizontal in Richtung der Mitte des Feldes.
TORKREISFOUL (goal circle foul)	Man richtet sich zum Torkreis, zeigt hinein und deutet dann die Richtung des Freispiels an.
WIEDERHOLTER DRAW (re-draw)	Die Arme werden voll ausgestreckt horizontal vor dem Körper gehalten. Die Handflächen werden zusammengelegt und dann aufwärts und auseinander gezogen.
ZEHN-SEKUNDEN-ZÄHLUNG FÜR BALL IM TORKREIS	Ein Arm wird von der Taille zur Seite bewegt, eine Bewegung pro gezählter Sekunde.
ZEITBEGINN (timein)	kein Armsignal, nur durch Anpfiff!
ZURÜCKGEHALTENER PFIFF (held whistle)	Der Arm wird horizontal in Schulterhöhe in die Richtung des Tors der verteidigenden Spielerin gehalten.

23. ARMSIGNALE

 Auszeit	 Zehn Sek. Zählung	 Zurückg. Pfiff Freispiel Ballbesitz im Aus	
 Zeitbeginn	 Wiederh. Draw	 Tor	
 Block	 Charging	 Check auf den leeren Schläger Gehaltener Schläger	 Illegaler Ball am Körper
 Illegaler Check auf den Körper	 Stossen oder Körperkontakt	 Gefährlicher Check	 Kein Tor
 Torkreis-Foul	 Hindernis im Freiraum	 3-Sek.-Regel	 Swipe
 Gefährlicher Nachschusschwung	 Gefährlicher Schuss	 Gefährlicher Torschuss	

24. DEFINITIONEN

24. DEFINITIONEN

BLOCK (blocking) ist eine Bewegung in die Laufbahn einer ballbesitzenden Gegenspielerin hinein ohne ihr ausreichende Zeit zu geben anzuhalten oder die Richtung zu ändern, wodurch es zum Körperkontakt kommt. Wenn eine Spielerin rennen um den Ball zu erlangen muss eine Verteidigerin, die sich auf einer blinden (nicht einsehbaren Seite) der Spielerin befindet, dieser genug Zeit bzw. Platz geben, um die Richtung zu ändern.

CHARGING liegt vor, wenn eine ballbesitzende Spielerin mit der Schulter oder rücklings in die Gegenspielerin stößt, sie körperlich berührt, obwohl die Gegenspielerin bereits ihre Position eingenommen hat (auch wenn sie nicht still steht).

Clear ist jede Aktion einer Spielerin im Torkreis, mit der sie den Ball zu ihrem eigenen Team passt.

CREEPING liegt vor, wenn sich eine Spielerin bewegt, obwohl ein Pfiff zum Anhalten des Spiels ertönte und sie hätte anhalten müssen.

Die Zone **direkt hinter dem Tor** ist der Bereich zwischen zwei gedachten Linien, die senkrecht zur Torlinie und hinter dem Tor tangential zum Torkreis reicht.

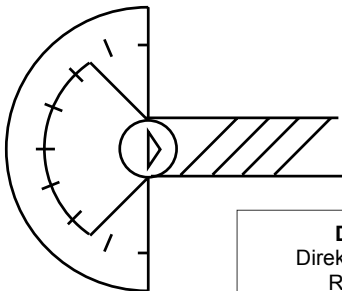


Diagramm 6
Direkt hinter dem Tor
Regel 20.A.14

24. DEFINITIONEN

Freiraum (clear space) bezeichnet den Bereich zwischen den Spielerinnen, der frei von Schlägern und jeglichen Körperteilen ist (mind. 1m).

FREIRAUM ZUM TOR (FRT) (free space to goal) ist ein gedachter Bereich vorm Tor, der durch zwei Linien definiert wird, die vom Ball aus zu den Außenseiten des Torkreises und innerhalb von 15m zum Tor reichen. Eine Verteidigerin wird nicht bestraft, wenn sie zwar in diesem Bereich aber hinter der Torlinie steht (siehe Bild).

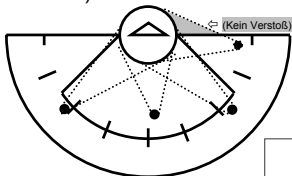


Diagramm 7
Freiraum zum Tor
Regel 20.A.9

Freispiel (free position) ist eine Position, welche eine gefoulte Spielerin einnimmt, indem alle anderen Spielerinnen inklusive Schläger mind. 4m Freiraum (clear space) gewähren.

Grounded beschreibt den Körperteil der Torwärtin oder ihrer Stellvertreterin, welches den Boden außerhalb des Torkreises berührt, während sie versucht noch im Kreis einen Ball zu spielen

Mannschaftsmitglieder / Bankpersonal (team / bench personnel) umfasst den Trainer, den Co-Trainer, den Manager, das medizinische Personal und die Spieler.

Pick ist eine Angriffstechnik, bei der eine Spielerin ohne Ball ihre Position ausnutzt um die Gegenspielerin zu einer anderen Route zu zwingen. Damit er legal ist muss er innerhalb des sichtbaren Bereichs der Gegenspielerin gesetzt werden. Dieser

24. DEFINITIONEN

muss Zeit und Raum gegeben werden um anzuhalten oder die Richtung zu wechseln.

Innerhalb einer **Schlägerlänge (within a stick's length)** bedeutet die Länge von ausgestrecktem Arm und Schläger (1,5m). Es ist der Abstand, den eine Spielerin zu ihrer Gegenspielerin haben muss, um sie als Gegenspielerin zu markieren. (Einer Verteidigerin müsste es theoretisch möglich sein, die Angreiferin mit dem Schlägerkopf zu berühren).

Ein **Schuss (shot)** liegt vor, wenn der Ball in Richtung des Tores geworfen wird um ein Tor zu erzielen, auch wenn dieses verfehlt wird. Ein Schuss bleibt ein Schuss, bis der Ball auf dem Spielfeld zum Stehen kommt, ebenso abgefälschte Schüsse.

Scoring Play ist das kontinuierliche Bemühen der angreifenden Mannschaft, den Ball in Richtung Tor zu bewegen und einen Schuss auf das Tor zu vollenden .

Sichtbares Umfeld (visual field) ist das für die Spielerin sichtbare Umfeld. Eine Spielerin, verteidigend oder angreifend, ist für das einsehbare Umfeld ihrer Gegnerin verantwortlich, welches durch einen Bereich von 180° um den Kopf (Nase) der Gegenspielerin definiert wird (nicht um ihre Schultern).

Stellvertreterin (deputy) ist eine Spielerin der Mannschaft der verteidigenden Torwärtin, welche nur in den Torkreis eintreten oder in ihm verbleiben darf, wenn ihre Mannschaft im Ballbesitz und die Torwärtin außerhalb des Torkreises ist.

„**Stop-clock**“: während der letzten zwei Spielminuten und während aller Verlängerungen wird die Uhr nach jedem Pfiff angehalten.

24. DEFINITIONEN

Strafbahn (penalty lane) ist der Bereich vor dem Tor, der durch zwei gedachte Linien definiert wird, die in der Breite des Torkreises (3m) bis auf 4m auf jeder Seite der Ballträgerin reichen (also nicht ganz parallel). Alle anderen Spielerinnen müssen diesen Bereich räumen, so dass weder Schläger noch Körperteile hineinreichen, wenn ein Freispiel (free position) auf einer Außen-Hash oder hängenden Hash für ein MAJOR FOUL innerhalb von 11m vor dem Tor zuerkannt wurde.

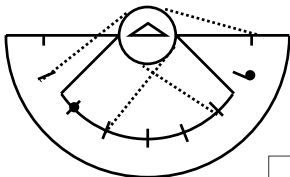


Diagramm 8
Strafbahn
Regel 20.B.2

SWIPING ist das absichtliche, boshafte oder grob fahrlässige Schwingen des Schlägers in Richtung auf eine Gegnerin oder ihren Schläger, ungeachtet dessen ob ein Kontakt erfolgte oder nicht.

Toeing the Line bezieht sich auf das Plazieren des Fußes bis an aber nicht auf der Mittellinie während des Draw.

Vorteilsflagge (Advantage Flag) ist ein zurückgehaltener Pfiff für ein MAJOR FOUL gegen eine Angreiferin, mit oder ohne Ball, während eines Scoring Play innerhalb von 15m vor dem Tor. Eine gelbe Flagge wird vom dem Schiedsrichter mit dem Ruf „Flagge“ („Flag“) hochgehalten.

Zurückgehaltener Pfiff siehe S.39

24. DEFINITIONEN

„**11 und 4**“: der nächste Punkt von dem aus das Spiel nach einem verfehlten Torschuss wieder angepfiffen werden kann (11m vom Tor entfernt und 4m von der Endlinie).

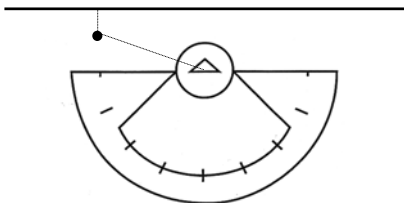


Diagramm 9
„11 und 4“

25. TURNIERREGELN / VORGEHEN BEI VERLÄNGERUNG

25. TURNIERREGELN / VORGEHEN BEI VERLÄNGERUNG

- A. Eine volle Mannschaft beinhaltet 16 Spielerinnen.

DLAXV: erlaubt sind bis zu 23 Spielerinnen. Ab 24 soll eine zweite Vereinsmannschaft gebildet werden. ☆

- B. Die Zeit der Tore wird von den Anschreibern festgehalten.

- C. Im Turnierspiel wird bei Punktegleichstand empfohlen, folgende Torformel anzuwenden:

$$\frac{\text{eigene Tore} - \text{gegnerische Tore}}{\text{eigene Tore} + \text{gegnerische Tore}}$$

- D. Verhalten bei Verlängerung - Entscheidungsspiel bei Unentschieden (falls gefordert):

- 1.) Ist das Stand am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, so wird beiden Mannschaften eine fünfminütige Pause gewährt und anschließend eine Münze geworfen um die Spielrichtung festzulegen.
- 2.) Es werden 6 Min. Verlängerung gespielt. Nach 3 Min. wird die Zeit angehalten und ohne Verzögerung die Spielrichtung gewechselt. Das Spiel wird mit einem Draw fortgesetzt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten nach 6 Min. gewinnt das Spiel. Während aller Verlängerungen wird die Zeit nach jedem Pfiff angehalten (stop-clock).
- 3.) Besteht nach 6 Min. weiterhin Gleichstand, bekommen die Mannschaften 3 Min. Pause, die Spielrichtung wird wiederum gewechselt.
- 4.) Der Gewinner wird daraufhin durch einen „plötzlichen Sieg“ (sudden victory) in einer Verlängerung von nicht mehr als 6 Min. Länge (stop-clock!) und Richtungswechsel nach 3 Min. ermittelt. Das Spiel wird durch einen Draw fortgesetzt. Die Mannschaft, die das erste Tor erzielt gewinnt das Spiel.

25. TURNIERREGELN / VORGEHEN BEI VERLÄNGERUNG

5.) Das Spiel wird mit Verlängerungen für den „plötzlichen Sieg“ (sudden victory) in der Länge von 6 Min. und 3 Min. Pause zwischen den Verlängerungen fortgesetzt, bis ein Tor erzielt wurde. Die Richtungen werden alle 3 Min. gewechselt.

E. Jede Spielerin, die eine Rote Karte für ein persönliches Foul bekommt, wird für das nächste Spiel des Turniers gesperrt. Ebenso führt eine wiederholte Gelb / Rote Karte zur Sperrung (eine Gelb / Rote Karte führt nicht automatisch zur Sperrung). Diese Vermerke, zusammen mit allen Einzelheiten sind auf den Spielbögen einzutragen.

F. Werbung auf Trikots:

Es dürfen maximal 3 Symbole getragen werden, jedes darf nicht größer als 16cm² sein. Werbungen sind nur auf den Ärmeln zugelassen.

DLAXV:Werbung auf Trikots



Der DLAXV erkennt die Notwendigkeit an, Sponsoren attraktive Werbeflächen anbieten zu können. Solange die Nummern auf beiden Trikotseiten (sehr gut) lesbar bleiben und das Trikot insgesamt seine Hauptfarbe behält, kann Werbung beliebig groß und an beliebiger Stelle plaziert werden.

G. Trikot-Hemden:

1. Trikot (Heim-Mannschaft) – helle Hemden
2. Trikot (Gast-Mannschaft) – dunkle Hemden



H. DLAXV: Turnier- und Bankregeln

Werden von der Turnierleitung im Voraus mit dem DLAXV-Sportausschuss vereinbart und rechtzeitig bekannt gegeben

STICHWORTVERZEICHNIS

Stichwort	Kapitel	Armsignale	23.
11m-Deckungsb.	1.E.	Definitionen	24.
11m-Halbkreis	1.E.	Check	
15m-Fächer	1.E.	Armsignale	23.
3-Sek.-Regel	20.A.15	Definitionen	24.
Abschotten	19.A.2	gefährlicher	20.A.
Advantage Flag	21.	gehaltener	19.A.16
Anpfeiff	12.	leerer Schläger	19.A.4
Anschreiber	9.	Cover	19.A.1
-tisch	1.J.	Cradle, illegaler	20.A.5
Armbinde	7.	Deckungsbereich	1.E.
Aus	14.	Delay of game	19.A.9
Foul	19.A.17	Draw	12.; 15.I.
Ausrüstung	6.; 8.H.	Foul	19.A.7
Auswechsel	11.	Armsignale	23.
Auszeit		Definitionen	24.
Armsignal	23.	Tunierregeln	25.D.2
Mannsch.	19.A.19	Einschüchtern	20.A.18
Schiedsr.	19.A.13	Einwechsel	1.J.
	22.A.2c	Fächer	1.E.
Ball	4.	Fahne, Gelbe	9.B.4
abprallend	14.C.1		9.B.11
ausserhalb	14.	Fehlstart	19.A.8
-deckung	19.A.1		19.A.18
Bank		Flagge, Gelbe	15.H.; 21.
Definitionen	24.	Definitionen	24.
-personal	1.K.	Follow-Through	13.C.6
-regeln	25.		20.A.7b
Block	17.A.2	Armsignale	23.
	20.A.6	Freiraum zum Tor	1.F.
	20.A.12	(Free space to goal)	20.A.9
Armsignale	23.		20.B.5
Definitionen	24.	Armsignale	23.
Blut	11.C.	Definitionen	24.
Bodyball	19.A.3	Freispiel (free pos.)	16.A.
Bubble	20.A.3	Halbkreis	1.E.
Charging	20.A.6	Stichwort	Kapitel
Stichwort	Kapitel	Hash	1.E.

STICHWORTVERZEICHNIS

Held Wistle s.Zur.	Pfiff	-feld	1.
Kapitänin	7.	-start	12.
Karte	11.B.; 22.	-verzögerung	19.A.9
Keil	20.B.2	-zeit	10.
	21.D.4b	Stiefel	6.D.
Körperball	19.A.3	Stollen	6.D.
Mediz.Verbände	6.C.	Störung	10.F.; 12.E.
Mittelkreis	1.G.	Strafbahn	24.
Mundschutz	1.E.	Swipe	20.A.13
Nichtspieler	13.C.1	Armsignale	23.
Pick	20.A.12	Taucherglocke	20.A.3
Definitionen	24.	Throw	15.
Propelling	20.A.7a	Timeout s.Auszeit	
Armsignale	23.	Tor	2.
Pocket	3.D.2/6	-kreis	17.
Punkten	13.	-schuss	20.A.8
Restraining-Line	18.	Armsignal	23.
Rücksichtslosigk	20.A.18	Definition	24.
Schläger	3.	Trikot	19.A.10
-werfen	19.A.5		25.F./G.
-überprüfung	7.F.	Unfall	12.E.
Schmuck	6.G.		15.C./F.
Schuhe	6.D.	Verlängerung	25.
Schuss, gef.	20.A.8	Verzögerte Rückk.	19.A.19
Armsignale	23.	Vorteilsflagge	21.
Definitionen	24.	Warding off	19.A.2
Schwung, gefährlich	13.C.6	Wetter	7.E.; 8.I.;
	20.A.7b		10.G.
Armsignale	23.	Wurf	15.
Shot, dangerous	20.A.8	Zeitnehmer	9.
Armsignale	23.	Zurückgeh. Pfiff	16.C.
Definitionen	24.	Armsignale	23.
Signalhorn	9.B.7; 10.I.	Definitionen	24.
Sperrung	22.		

<u>Stichwort</u>	<u>Kapitel</u>
Spiel	
wertungsfähig	10.H

STICHWORTVERZEICHNIS