



# Regelwerk Floor Hockey

© Special Olympics, Inc., 2016,2018

VERSION: June 2016

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.



## 1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Floor Hockey gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Special Olympics, Inc. ist der für Floor Hockey zuständige internationale Sportverband.

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

## 2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Bewerbe.

Diese Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Bewerbe verantwortlich, die dem Leistungsstand und den Interessen der Sportler bestmöglich entsprechen.

### 2.1 Einzelgeschicklichkeitsbewerb / Skills

2.1.1 Der Skills-Bewerb erlaubt den Sportlern bzw. den Teams, ihr Leistungsniveau im Rahmen eines Wettkampfs unter Beweis zu stellen.

2.1.2 Die Sportler nehmen an fünf Einzelbewerben teil: Torschuss aus verschiedenem Winkel, Zuspiel, Stockführung, Torschuss und Verteidigung (siehe Abschnitt 9).

2.1.3 Jeder Teilbewerb dient der Einstufung der Leistungsstärke des Sportlers. Wenn die Skills als Wettkampf ausgetragen werden, wird mit Hilfe der Ergebnisse die jeweilige Wettkampfplatzierung ermittelt.

2.1.4 Die Ergebnisse der Skills werden auch herangezogen, um eine Mannschaft noch vor einem Bewerb einer entsprechenden Leistungsgruppe zuzuteilen. Jede Mannschaft bestreitet die fünf Teilbewerbe unter der Aufsicht ihres Head Coach. Dann werden alle Ergebnisse in das Formular Team Roster and Skill Assessment eingetragen und zusammen mit den übrigen Dokumenten dem Veranstalter übergeben.



## 2.2 Mannschaftsbewerb

2.2.1 Ein traditioneller Mannschaftsbewerb bietet traditionellen Special-Olympics-Floor-Hockey-Mannschaften die Gelegenheit, gegeneinander anzutreten. Eine reguläre Mannschaft im traditionellen Mannschaftsbewerb besteht ausschließlich aus Special-Olympics-Sportlern. Diese Mannschaften können reine Herren-, reine Damen- oder Mixed-Teams sein.

2.2.2 Die Mannschaften werden gemäß der im Formular Team Roster and Skill Assessment eingetragenen Ergebnisse in Gruppen eingeteilt. Die vorläufige Einteilung erfolgt so, dass zunächst immer Mannschaften gegeneinander antreten, deren Leistungsniveau miteinander vergleichbar ist.

## 2.3 Unified-Mannschaftsbewerb

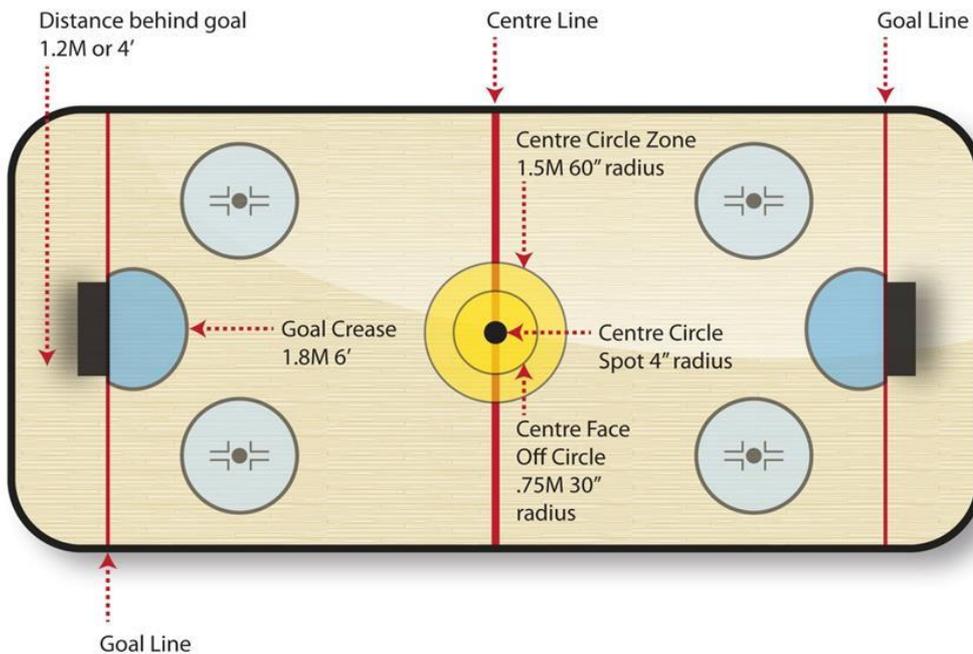
2.3.1 Ein Unified-Mannschaftsbewerb bietet Unified-Special-Olympics-Floor-Hockey-Mannschaften die Gelegenheit, gegeneinander anzutreten. Eine reguläre Unified-Mannschaft setzt sich aus Special-Olympics-Sportlern und Partnern zusammen. Es gelten besondere Regeln, was die Zahl der Partner anlangt, die sich zu einem bestimmten Zeitpunkt auf dem Spielfeld aufhalten dürfen. Ebenso gibt es spezielle Bestimmungen, was das zulässige Alter und die Spielstärke der Partner anlangt.

2.3.2 Wie im traditionellen Mannschaftsbewerb werden auch die Unified-Mannschaften gemäß der im Formular Team Roster and Skill Assessment eingetragenen Ergebnisse in Gruppen eingeteilt. Die vorläufige Einteilung erfolgt so, dass zunächst immer Mannschaften gegeneinander antreten, deren Leistungsniveau miteinander vergleichbar ist.



### 3. SPIELFELD

#### 3.1 Offizielle Abmessungen des Spielfelds beim Floor Hockey



3.1.1 Die Fläche des Spielfelds darf maximal 35 m x 20 m betragen. Die Mindestgröße entspricht mit 24 m x 12 m der Größe eines Basketballspielfelds. Das Spielfeld muss eine ebene Fläche bilden und gemäß den Bestimmungen für Floor Hockey markiert sein.

3.1.2 Das Spielfeld muss frei von jeglichen Unebenheiten und von vorspringenden Teilen sein, gegen die ein Spieler im Verlauf des Spiels stoßen könnte.

3.1.3 Das Spielfeld kann durch Bodenmarkierungen oder durch Banden begrenzt werden. Die Banden sollten aus einem widerstandsfähigen Material gefertigt sein und eine Höhe von 1,1 - 1,2 m haben. Alternativ dazu dürfen auch Banden aus Karton oder Schaumstoff verwendet werden, um Verletzungen zu vermeiden. Wenn keine anderen geeigneten Materialien zur Verfügung stehen, darf der Spielfeldrand aber auch mit Klebebandstreifen am Boden markiert werden.

#### 3.2 Tornetz und Torraum

3.2.1 Die Rückseite des Tores muss einen Abstand von 1,2 m zur hinteren Begrenzungslinie haben, damit das Spiel auch hinter dem Tor fortgesetzt werden kann.



3.2.2 Der Mittelpunkt beider Tore befindet sich exakt auf der Höhe der Längsachse des Spielfelds.

3.2.3 Abmessungen der beiden Tore: 1,8 m Breite x 1,2 m Höhe x 0,6 m Tiefe. Es können auch reguläre Eishockeytore verwendet werden. Die seitlichen und rückwärtigen Teile müssen mit einem Netz abgeschlossen sein.

### 3.3 Mittellinie und Mittlerer Anspielkreis

3.3.1 Das Spielfeld wird durch die Mittellinie in zwei gleich große Hälften geteilt. Die Tore bzw. die hinteren Begrenzungslinien sind jeweils gleich weit von der Mittellinie entfernt.

3.3.2 Mittlerer Anspielpunkt: eine 10 cm lange, senkrecht zur Mittellinie verlaufende Markierung oder eine Kreisfläche mit einem Radius von 10 cm im Mittelpunkt des mittleren Anspielkreises.

3.3.3 Mittlerer Anspielkreis: ein Kreis mit einem Radius von 0,75 m, dessen Umfang durch eine 5 cm breite Linie markiert wird.

### 3.4 Anspielzone

3.4.1 Anspielzone: ein Kreis mit einem Radius von 1,5 m, dessen Umfang durch eine 5 cm breite Linie markiert wird.

### 3.5 Torlinie und Anspielkreise

3.5.1 Torlinie: 5 cm breite Linie zwischen den Pfosten eines Tores wird markiert, die bis zu den Enden des Halbkreises, der den Torraum bildet, verlängert wird.

3.5.2 Torraum: Halbkreis mit einem Radius von 1,8 m, dessen Zentrum in der Mitte der Torlinie liegt.

### 3.6 Anspielkreis Endzone

3.6.1 Anspielkreis Endzone: den Mittelpunkt eines Anspielkreises bildet eine Kreisfläche mit einem Radius von 10 cm bzw. eine 10 cm lange Linie. In jeder Spielfeldhälfte gibt es zwei Anspielkreise, deren Zentren sich vom Mittelpunkt der Torlinie aus gesehen in einem Winkel von 45° befinden. Das Zentrum eines Anspielkreises liegt genau in der Mitte zwischen Mittellinie und hinterem Spielfeldrand bzw. 2,1 m von der Seitenlinie entfernt.

3.6.2 Wenn ein Spielfeld z.B. 15,24 m x 30,5 m misst, liegt das Zentrum der Anspielkreise 7,6 m von der Mittellinie bzw. 2,1 m von der Seitenlinie entfernt. Wenn ein Spielfeld 12 m x 24 m misst, liegt das Zentrum der Anspielkreise



6,1 m von der Mittellinie bzw. 1,5 m von der Seitenlinie entfernt. Jeder Kreis hat einen Radius von 0,75 m. Im Zentrum eines jeden Anspielkreises wird eine Linie parallel zur Mittellinie markiert.

## 3.7 Spielerbank und Strafbank

- 3.7.1 Neben jedem Spielfeld müssen auch Sitze oder Bänke für die Spieler beider Mannschaften vorhanden sein. Diese müssen für beide Teams ident sein. Auf diesen Sitzen muss Platz genug sein für mindestens 16 Personen einer jeden Mannschaft. Sie müssen sich unmittelbar neben dem Spielfeld befinden und möglichst nah an der Spielfeldmitte.
- 3.7.2 Die Spielerbank sollte sich auf derselben Spielfeldseite wie die Strafbank befinden. Sie sollte aber von dieser getrennt sein. Wenn technisch möglich sollte jede Spielerbank zwei Ausgänge haben.
- 3.7.3 Niemand außer den Spielern in Spielerkleidung oder vier Offiziellen (ein Head Coach und drei Assistenten) darf diese Spielbänke belegen.
- 3.7.4 Alle Spieler auf der Bank (einschließlich des Ersatztormanns) MÜSSEN immer ihre Helme aufbehalten.
- 3.7.5 Zwei Strafbänke sollten sich links und rechts von der Bank des Zeitnehmers befinden.

## 4. AUSSTATTUNG

### 4.1 Puck

- 4.1.1 Der Puck ist eine kreisrunde Scheibe aus Filz mit einem Loch in der Mitte:
- 4.1.2 Durchmesser: 20 cm
- 4.1.3 Mittelloch: 10 cm (kann mit Leder verstärkt sein)
- 4.1.4 Höhe: 2,5 cm
- 4.1.5 Gewicht: 140 – 225 g

### 4.2 Schläger

- 4.2.1 Als Schläger (Ausnahme: der Schläger des Torhüters) werden Stäbe oder Stöcke aus Holz und/oder Glasfaser mit folgenden Abmessungen verwendet:
- 4.2.2 Umfang: 7,5 – 10 cm



4.2.3 Länge: 90 – 150 cm

4.2.4 Das untere Ende (d.h. das „Boden“-Ende) der Stöcke muss abgerundet sein (Ausnahme: der Schläger des Torhüters). Der Durchmesser eines Stocks muss über seine gesamte Länge einheitlich sein. Die oberen 60 cm des Stocks dürfen allerdings mit Klebeband oder ähnlichen Materialien umwickelt werden, um ein besseres Führen des Stocks zu ermöglichen. Das Griffende darf dabei um bis zu 0,5 cm verstärkt werden. Das Anbringen von Klebebändern, Bändern etc., um den Durchmesser der unteren 15 cm zu vergrößern, ist nicht erlaubt.

## 4.3 Schläger des Torhüters

4.3.1 Der Schläger des Torhüters entspricht einem regulären Eishockey-Torhüterschläger. Das Blatt des Schlägers darf an keinem Punkt breiter als 8,9 cm sein. Die einzige Ausnahme bildet hier die Stockferse, wo das Blatt bis zu 11,4 cm breit sein darf. Der Schläger des Torhüters darf von der Stockferse bis zum Ende des Blatts nicht länger sein als 39,3 cm. Es gibt keine Bestimmungen, wie stark der Schläger gekrümmt sein darf. Alle anderen Teile müssen jedoch bei einer Überprüfung den angegebenen Maßen entsprechen. Anderenfalls müssen die entsprechenden Strafbestimmungen angewendet werden. Die Verbreiterung des Schlägers oberhalb der Ferse darf nicht länger als 66 cm und nicht breiter als 8,9 cm sein.

## 4.4 Schutzausrüstung

4.4.1 Vorgeschriebene Schutzausrüstung für alle Spieler:

4.4.1.1 Helm mit Visier/Gesichtsschutz

4.4.1.2 Handschuhe (z.B. gepolsterte Handschuhe, Street-Hockey-Handschuhe, Feldhockey-Handschuhe)

4.4.1.3 Schienbeinschützer (z.B. Street Hockey, Eishockey, Fußball). Die Beinschützer dürfen am Fuß des Torhüters eine maximale Breite von 31 cm erreichen.

4.4.1.4 Sportschuhe (z.B. Laufschuhe)

4.4.2 Empfohlene Schutzausrüstung:

4.4.2.1 Ellbogenschützer

4.4.2.2 Genitalschutz

4.4.2.3 Knieschützer

4.4.2.4 Torhüterweste



4.4.2.5 Mundschutz

4.4.3 Der Schiedsrichter hat vor jedem Spiel die Ausrüstung zu überprüfen.

## 5. OFFIZIELLE

### 5.1 Dressen

5.1.1 Es sind zwei geprüfte Offizielle/Schiedsrichter in geeigneten, einheitlichen Dressen (Beispiel: schwarze Hose und schwarz-weiß gestreiftes Schiedsrichtershirt) vorgeschrieben.

### 5.2 Erforderliche Offizielle

5.2.1 Es sind zwei für die Anzeige des Spielstands verantwortliche Punktrichter und ein Spielzeitnehmer vorgeschrieben. Die Punktrichter fungieren auch als Linienrichter.

## 6. WETTKAMPFREGLN

### 6.1 Spielberechtigung

6.1.1 Um in einem höheren Wettkampf-Niveau antreten zu dürfen (z.B. bei internationalen Bewerbungen), muss eine Mannschaft vorher bereits gemäß den Bestimmungen von Special Olympics auf dem nächstniedrigeren Level gespielt haben (z.B. bei nationalen Spielen, bei regionalen Spielen oder bei lokalen Spielen).

### 6.2 Gruppeneinteilung

6.2.1 Die Mannschaften werden entsprechend des mit Hilfe der Skills ermittelten und in das Formular Team Roster and Skill Assessment eingetragenen Mannschaftsergebnisses und einer Vorrunde in Gruppen eingeteilt.

6.2.2 Noch vor Beginn eines Wettkampfs müssen die Trainer die Ergebnisse eines jeden Spielers ihrer Kader mittels des Formulars Team Roster and Skill Assessment (erhältlich bei Special Olympics International) dem Veranstalter vorlegen. Das Mannschaftsergebnis wird ermittelt, indem alle Einzelergebnisse der Spieler addiert werden und die Summe daraus durch die Gesamtzahl der Mannschaftsmitglieder dividiert wird.

6.2.3 Die Mannschaften werden zunächst gemäß diesem Mannschaftsergebnis in Gruppen eingeteilt. Dann wird eine Vorrunde gespielt, um die endgültige Gruppeneinteilung zu ermitteln.



Damit soll eine Gruppeneinteilung gewährleistet werden, die einen fairen und sicheren Wettkampf erlaubt.

6.2.4 In der Vorrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens ein Spiel. Die Dauer eines Spiels beträgt zwischen 9 Minuten und 12 Minuten. Bei jeder Mannschaft müssen alle auf dem Formular Team Roster and Skill Assessment eingetragenen Spieler (einschließlich Ersatztorhüter) zum Einsatz kommen.

6.2.5 Nach Abschluss der Vorrunde werden die Mannschaften aufgrund ihrer Ergebnisse und der Bewertung des Einteilungskomitees in Gruppen eingeteilt. Traditionelle Mannschaften treten nur gegen andere traditionelle Mannschaften an, während Unified-Mannschaften nur gegen andere Unified-Mannschaften antreten. Die Anzahl der Gruppen hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab. Die Gruppeneinteilung soll einen bestmöglichen Wettkampf ermöglichen.

## 6.3 Mannschaftsbewerb

### 6.3.1 Spieler und Linienwechsel

6.3.1.1 Eine Mannschaft auf dem Feld muss aus sechs Spielern bestehen: ein Torhüter, der von einem fixen Platz aus spielt, zwei Verteidiger und drei Stürmer (ein Mittelstürmer und zwei Flügelstürmer).

6.3.1.2 Während des gesamten Spiels muss sich ein Torhüter auf dem Feld befinden. Die einzige Ausnahme bilden die zwei letzten Spielminuten (9. Linie), wo der Torhüter gegen einen zusätzlichen Stürmer/Feldspieler ausgewechselt werden kann. Dieser Wechsel darf nur während eines Anspiels oder einer Spielunterbrechung vorgenommen werden. Der für den Tormann in das Spiel gekommene Feldspieler darf nur um eine Linie mehr als seine Mitspieler (Ausnahme: der Tormann) gespielt haben.

6.3.1.3 Jeder Spieler muss ein Leibchen in den Farben seiner Mannschaft mit einer 15 – 20 cm großen Rückennummer tragen.

6.3.1.4 Mit Ausnahme eines Torhüters, der für die gesamte Dauer des Spiels gemeldet ist, darf am Ende eines Spiels kein Spieler um mehr als eine Linie mehr gespielt haben als jeder seiner Mitspieler. Der Torhüter darf die gesamte Spieldauer durchspielen oder sich die Spielzeit mit einem anderen Torhüter aufteilen. Wenn während eines Spiels zwei Torhüter gemeldet sind, darf keiner am Ende des Spiels um mehr als eine Linie mehr gespielt haben als der andere.

6.3.1.5 Rotation der Linien: siehe Trainerhandbuch



6.3.1.6 Der Kader einer Mannschaft muss zu Beginn des Spiels aus mindestens elf Spielern bestehen bzw. darf aus nicht mehr als 16 Spielern bestehen. Nicht für das laufende Spiel gemeldete Spieler werden am Ende der Aufstellungsliste als Ersatzspieler unter Angabe der Gründe angeführt. Wenn ein oder mehrere Spieler aufgrund von Verletzungen, Erkrankungen oder Disziplinarstrafen von der Aufstellungsliste gestrichen werden müssen, darf die Mannschaft auch mit nur noch neun Spielern weiterspielen. Wenn eine Mannschaft nur mehr weniger als neun Spieler zur Verfügung hat, wird das Spiel als verloren gewertet.

6.3.1.7 Werden zwei Torhüter genannt, so müssen sie sich zumindest jedes Spiel abwechseln. Bei Wechseln während eines Spiels müssen beide gleich lange eingesetzt werden. Um keine unnötigen Verzögerungen entstehen zu lassen, müssen beide Torhüter schon vor den Wechseln in voller Montur sein.

6.3.1.8 Jede Mannschaft muss 10 Minuten vor Spielbeginn dem Punktrichter eine Liste mit der genauen Mannschaftsaufstellung übergeben. Darauf müssen der Name der Mannschaft, des Trainers, der Spieler und ihre Spielernummern vermerkt sein, so dass die Rotation der Spieler während des Spiels eindeutig daraus hervorgeht. Dieses Formular muss in dreifacher Ausfertigung vorgelegt werden: eine Kopie für den Punktrichter, eine Kopie für den Trainer der gegnerischen Mannschaft und eine Kopie für den Trainer der Mannschaft selbst. Wenn die Liste nicht rechtzeitig vorgelegt wird, kann eine Ein-Minuten-Bankstrafe über diese Mannschaft verhängt werden.

6.3.1.9 Im Falle einer Verletzung eines Spielers, einer Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eines sonstigen Ereignisses, das den Austausch eines Spielers notwendig macht und den Linienwechsel einer Mannschaft verändert, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen und die Spieluhr vom Spielzeitnehmer angehalten. Der Trainer der betroffenen Mannschaft muss dann die Aufstellung bzw. die Rotation der Linien entsprechend verändern, so dass kein Spieler mit Ausnahme des Torhüters in mehr als einer zusätzlichen Linie als jeder seiner Mitspieler zum Einsatz kommt. Auswechslungen innerhalb einer Linie sind auch im Falle von drei oder mehreren gleichzeitigen Strafen gestattet. Die Uhr wird während der Auswechslungen angehalten.

6.3.1.10 Bei einem Linienwechsel während einer Bankstrafe muss ein Spieler der eingewechselten Linie den Rest der Strafe absitzen. Käme der auf der Strafbank sitzende Spieler mit der eingewechselten Linie auf das Feld, so muss er auch in dieser Zeit die Strafe absitzen. Wenn der Spieler auf der Strafbank nicht mit der eingewechselten Linie einlaufen muss, bestimmt der Trainer, welcher Spieler der eingewechselten Linie auf die Strafbank muss.

6.3.1.11 Auf der Auswechselbank dürfen nur Spieler und maximal vier Betreuer (ein Head Coach und drei Trainerassistenten) Platz nehmen. Nicht für das laufende Spiel gemeldete



Spieler (wegen Verletzung, Erkrankung oder disziplinären Gründen) werden am Ende der Aufstellungsliste als Ersatzspieler angeführt.

6.3.1.12 Um an größeren Turnieren (z.B. an internationalen Bewerbungen) teilnehmen zu dürfen, muss eine Mannschaft mit mindestens elf Spielern bereits an einem Bewerb der nächstniedrigeren Stufe (z.B. an nationalen Spielen) teilgenommen haben („11-Spieler-Regel“).

## 6.4 Spieldauer

6.4.1 Ein Spiel besteht aus drei Spieldritteln zu jeweils 9 Minuten. Zwischen diesen Dritteln gibt es eine Pause von jeweils 1 Minute. Während der letzten 3 Minuten des Schlussdrittels (9. Linie) wird die Uhr bei jeder Spielunterbrechung angehalten, sofern nicht beide Trainer vor Beginn dieser 3 Minuten darauf verzichten. Jede Mannschaft darf pro Spiel eine Auszeit von 1 Minute in Anspruch nehmen. Die Trainer signalisieren dem Schiedsrichter ihren Wunsch nach einer Auszeit, indem sie mit ihren Händen ein „T“-Zeichen bilden. Eine Auszeit wird nur nach einer Spielunterbrechung gewährt.

6.4.2 In jedem Drittel gibt es drei Linienwechsel. Der Spielzeitnehmer signalisiert den Zeitpunkt des Linienwechsels mit einem Signalton, einem Fähnchen oder einem Pfiff. Das Spiel wird dann mit einem Anspiel von jenem Anspielkreis fortgesetzt, der dem Punkt am nächsten liegt, wo das Spiel unterbrochen wurde.

6.4.3 Jedes Drittel beginnt mit einem Anspiel vom zentralen Anspielkreis (Linien 1, 4, 7 und gegebenenfalls Nachspielzeit).

6.4.4 Die Mannschaften können nach jedem Drittel die Seiten wechseln. Wenn eine Mannschaft die Seiten wechseln möchte, muss der Head Coach den Schiedsrichter noch vor Beginn des Spiels davon in Kenntnis setzen. Sollte keine der Mannschaften diese Option wählen, bleibt jede Mannschaft während des gesamten Spiels auf jener Seite des Spielfelds, wo sie das Spiel begonnen hat.

6.4.5 Während des Spiels muss die Uhr laufen. Wird jedoch ein Tor erzielt oder eine Strafe ausgesprochen, so werden die Uhren für die Spielzeit und die Strafzeiten angehalten. Das Spiel wird dann mit einem Anspiel nach dem Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt. Die Uhr wird auch bei Auszeiten, Linienwechseln oder bei sonstigen vom Schiedsrichter angeordneten Spielunterbrechungen angehalten.

## 6.5 Anspiel

6.5.1 Ein Anspiel erfolgt:



6.5.1.1 zu Beginn des Spiels und zu Beginn eines jeden Drittels am zentralen Anspielkreis;

6.5.1.2 nach jeder Spielunterbrechung im Verlauf eines Drittels (Ausnahme: nach einem Tor) an jenem Anspielkreis, der dem Punkt, an dem das Spiel unterbrochen wurde, am nächsten liegt;

6.5.1.3 nach jedem Tor am zentralen Anspielkreis;

6.5.1.4 nach jeder Kleinen oder Großen Strafe in der Verteidigungshälfte jener Mannschaft, die das Foul begangen hat;

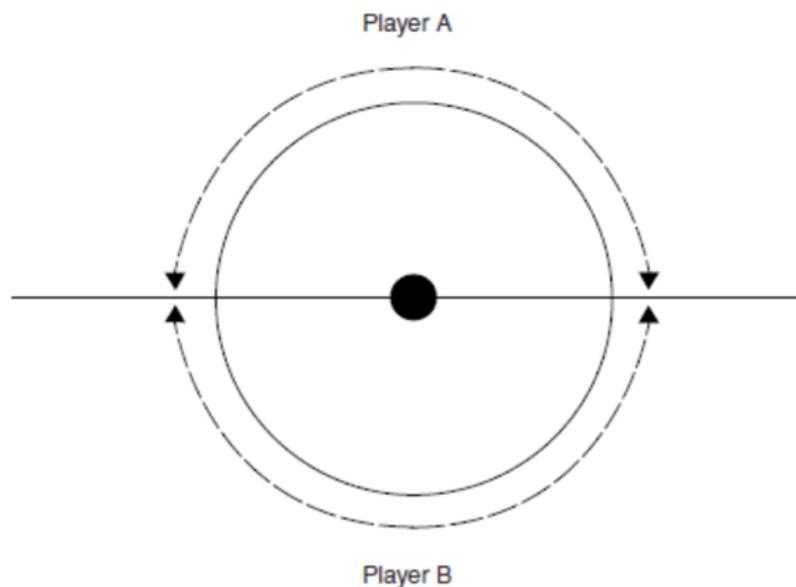
6.5.1.5 wenn aufgrund eines oder mehrerer beschädigter oder zerbrochener Stöcke im Umfeld des Spielgeschehens die Sicherheit der Spieler nicht mehr gewährleistet ist oder wenn es der Schiedsrichter sonst für angebracht hält. Das Anspiel erfolgt von jenem Anspielkreis, der der Position des Pucks zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung am nächsten liegt;

6.5.1.6 wenn ein angreifender Spieler den Puck in der Angriffszone über die Bande oder die Spielfeldbegrenzung schießt, erfolgt das Anspiel vom Anspielkreis in der neutralen Zone. Wenn der Puck von einem verteidigenden Spieler über die Spielfeldbegrenzung gespielt wird, erfolgt das Anspiel von jenem Anspielkreis, der dem Ort des Verstoßes am nächsten liegt;

6.5.1.7 wenn zwei oder mehr Stöcke in der Mitte des Pucks sind und infolgedessen kein Spieler in Besitz des Pucks kommen kann.

6.5.2 Bei jedem Anspiel müssen sich alle Spieler einschließlich ihrer Stöcke zur Gänze auf ihrer Seite der Anspiellinie aufhalten. Bei einem Anspiel treten immer nur zwei Spieler gegeneinander an. Beide Spieler dürfen die Spitzen ihrer Stöcke auf der selber Seite des Anspielkreises haben, solange die Spitzen ihrer Stöcke in der jeweiligen Hälfte ihres Anspielkreises bleiben. Sie dürfen beim Anspiel nur den Puck spielen. Sie dürfen während des Anspiels nicht den Stock des Gegners berühren.

6.5.3 Die beiden Spieler müssen zur Gänze außerhalb des Anspielkreises stehen. Ihre Stöcke müssen in der Anspielzone gleich weit vom Puck entfernt sein (siehe Abbildung unten). Ihre Stöcke müssen sich in der Hälfte ihrer Mannschaft hinter der Mittellinie des Anspielkreises befinden. Beim Anspiel vom mittleren Anspielkreis dürfen nur die beiden beteiligten Spieler in der Anspielzone sein, bevor der Pfiff ertönt.



6.5.4 Anmerkung: Der Spieler der Mannschaft A kann sich in einem beliebigen Bereich seiner Hälfte aufhalten; der Spieler der Mannschaft B kann sich in einem beliebigen Bereich seiner Hälfte aufhalten.

6.5.5 Das Spiel wird mit dem Pfiff des Schiedsrichters aufgenommen.

6.5.5.1 Im Falle eines hörbehinderten Spielers hebt der Schiedsrichter eine Hand, um anzuzeigen, dass das Spiel gleich wieder aufgenommen wird. Der Schiedsrichter muss dann gleichzeitig das Pfeifsignal geben und die Hand in Richtung des Pucks senken, um die Fortsetzung des Spiels anzuzeigen.

6.5.6 Der Puck muss dann aus dem Anspielkreis herausgespielt werden, ohne dass mit einem Stock seine Innenseite berührt wird. Der Puck muss dann außerhalb des Anspielkreises erst von einem anderen Spieler berührt werden, bevor die beiden Spieler, die das Anspiel ausgeführt haben, ihre Stöcke in die Mitte des Pucks führen dürfen. Die beiden Spieler, die das Anspiel ausführen, dürfen solange um den Puck stochern, bis dieser aus dem Anspielkreis herausgespielt wird. Nach dem ersten Gestocher dürfen die beiden Spieler den Puck auch aus dem Anspielkreis treten.

## 6.6 Tore



6.6.1 Um als Tor gewertet werden zu können, muss der Puck zur Gänze die Torlinie überquert haben. Der Puck muss bereits im Tor sein, bevor noch das Signal zum Linienwechsel oder zum Schluss des Drittels ertönt. Für jedes erzielte Tor wird ein Punkt vergeben.

6.6.2 Ein angreifender Spieler muss den Puck mit dem Stock von außerhalb des Torraums in das Tor schießen. Es ist nicht erlaubt, den Puck in das Tor zu treten oder zu werfen. Es ist aber erlaubt, den Puck während des Spiels mit dem Fuß zu spielen. Ein angreifender Spieler darf den Puck jedoch nicht mit dem Fuß in das Tor befördern. Wird der Puck aber von einem angreifenden oder verteidigenden Spieler unbeabsichtigt in das Tor abgelenkt, so muss dieses Tor gegeben werden.

6.6.3 Es ist in jedem Fall auf Tor zu entscheiden, wenn der Puck von einem verteidigenden Spieler in welcher Form auch immer in das Tor gelenkt wird.

## 6.7 Kleine Fouls

6.7.1 Folgende Situationen führen zu einer Spielunterbrechung und einem Anspiel vom nächstgelegenen Anspielkreis:

6.7.1.1 Der Torhüter wirft den Puck nach vorne zu einem Mitspieler. Der Torhüter darf den Puck seitlich (Winkel = maximal 45°) zu einem Mitspieler werfen, sofern der Puck hinter dem Mittelpunkt der Anspielkreise der verteidigenden Mannschaft bleibt. Wird der Puck zwischen die Anspielkreise der verteidigenden Mannschaft geworfen, so darf ihn nur ein Spieler der gegnerischen Mannschaft spielen.

6.7.1.2 Wenn ein Spieler den Puck mit seinen Händen zu einem Spieler seiner Mannschaft lenkt, wird das Spiel sofort unterbrochen, sofern nicht ein gegnerischer Spieler den Puck berührt oder unter seine Kontrolle bringt.

6.7.1.3 Ein Spieler steht auf dem Puck.

6.7.1.4 Ein Spieler/Torhüter hält den Puck länger als 3 Sekunden.

6.7.1.5 Ein Stock ist beschädigt oder zerbrochen.

6.7.1.6 Ein Spieler stürzt in der unmittelbaren Nähe des Pucks.

6.7.1.7 Torraumverletzung: Ein angreifender Spieler überschreitet die Ebene des Torraums mit seinem Körper oder seinem Stock. Zum Torraum zählt auch die Torraumbegrenzungslinie. Ein verteidigender Spieler überschreitet mit seinem Körper die Torraumebene. Ein verteidigender Spieler darf nur dann mit seinem Stock in den Torraum, wenn er den Puck aus dem Torraum



herausspielen will. Das daraus resultierende Anspiel wird in der Hälfte dieses verteidigenden Spielers ausgeführt.

6.7.2 Wird gegen einen Verteidiger, dessen Mannschaft sich aber gerade nicht im Besitz des Pucks befindet, auf Verletzung des Torraums (siehe 6.7.1.7) entschieden, so zeigt der Schiedsrichter „Vorteil“ an, indem er die Hand hebt. Das Spiel wird erst dann unterbrochen, wenn die verteidigende Mannschaft wieder die Kontrolle über den Puck erlangt. Es folgt dann ein Anspiel in der Hälfte des Spielers, der den Verstoß begangen hat.

## 6.8 Nachspielzeit (Overtime)

6.8.1 Die Nachspielzeit besteht aus einer zusätzlichen Spielhälfte von 9 Minuten, wobei der Wechsel der Linien wie beschrieben fortgesetzt wird. Die Mannschaft, die zuerst ein Tor erzielt, hat das Spiel gewonnen. Wenn auch nach Ablauf der Nachspielzeit der Spielstand noch unentschieden sein sollte und ein Sieger für die Fortsetzung des Turniers nicht notwendig sein sollte, so wird das Spiel unentschieden gewertet. Wenn ein Sieger festgestellt werden muss, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Tor erzielt wird.

## 7. STRAFEN

### 7.1 Kleine Strafen / Große Strafen

7.1.1 Kleinere Regelverstöße werden mit einer Ein-Minuten-Strafe gegen den foulenden Spieler geahndet. Das daraus resultierende Anspiel wird von einem Anspielkreis in der Hälfte des Spielers ausgeführt, der das Foul begangen hat.

7.1.2 Schwere Regelverstöße: jeder Spieler, gegen den eine Große Strafe verhängt wird, wird für 2 Minuten vom Spiel ausgeschlossen. In dieser Zeit darf für ihn kein Ersatz ins Spiel gebracht werden. Jeder Spieler, gegen den eine Große Strafe verhängt wird, muss das Spielfeld verlassen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und die Spielzeituhr wird angehalten. Der Head Coach passt den Kader/die Linien so an, so dass kein Spieler (mit Ausnahme des Torwarts) um mehr als eine Linie mehr spielt. Der Spieler wird durch einen anderen Spieler ersetzt, der die Zwei-Minuten-Strafe für ihn absitzt. Das folgende Anspiel wird der Verteidigungszone jener Mannschaft ausgeführt, die das Foul begangen hat. Auch wenn ein oder mehrere Tore erzielt werden, während die Mannschaft in Unterzahl ist, darf der Spieler, der die Zwei-Minuten-Strafe verbüßt, erst wieder ins Spiel kommen, wenn die 2 Minuten verstrichen sind.



7.1.3 Anmerkung: Wird über den Torhüter eine Große Strafe verhängt, wird dies im Spielbericht vermerkt und ein Ersatzspieler nimmt die Torwartposition ein. Die Aufstellungsliste wird gemäß den obigen Bestimmungen berichtigt.

## 7.2 Halten eines Gegners (Holding)

7.2.1 Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit seinen Händen, mit dem Stock oder in anderer Weise festhält, erhält eine Kleine Strafe.

## 7.3 Beinstellen (Tripping)

7.3.1 Ein Spieler, der seinen Stock, sein Bein, seinen Fuß, seinen Arm, seine Hand oder seinen Ellbogen einsetzt, so dass dadurch der gegnerische Spieler stolpert oder stürzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.3.2 Anmerkung: Bei zufälligem Stolpern während oder nach einer Spielunterbrechung ist keine Strafe zu verhängen.

7.3.3 Eine Große Strafe wird über einen Spieler verhängt, wenn ein gegnerischer Spieler aufgrund eines Trippings oder Leg-Checkings verletzt wird.

## 7.4 Unerlaubter Körperangriff (Charging)

7.4.1 Ein Spieler, der in einen Gegenspieler hineinrennt, -springt oder unerlaubt körperlich angreift, erhält eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.4.2 Anmerkung: Ein unerlaubter Körperangriff liegt dann vor, wenn ein Anlauf von mehr als zwei Schritten oder Schrittlängen genommen wird.

7.4.3 Eine Große Strafe muss ausnahmslos über einen Spieler verhängt werden, wenn ein gegnerischer Spieler aufgrund eines unerlaubten Körperangriffs verletzt wird.

7.4.4 Eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe wird über einen Spieler verhängt, wenn er an einem gegnerischen Spieler einen Body Check ausführt oder diesen Spieler durch zu großen Körpereinsatz angreift.

## 7.5 Behinderung (Interference)

7.5.1 Eine Kleine Strafe wird über einen Spieler verhängt, wenn er das Fortkommen eines Gegenspielers, der nicht im Besitz des Pucks ist, behindert oder wenn er einen Gegenspieler daran hindert, den Puck zu spielen, ohne erst zu versuchen, den Puck selbst zu spielen.



## 7.6 Spielverzögerung

7.6.1 Ein Feldspieler oder Torwart erhält eine Kleine Strafe, wenn er das Spiel verzögert, indem er auf dem Puck steht oder liegt, indem er den Puck an den Körper drückt oder indem er den Puck absichtlich mit seinem Stock aus dem Spielfeld schießt, um einen Vorteil der gegnerischen Mannschaft zu verhindern.

7.6.2 Anmerkung: Diese Kleine Strafe wird auch verhängt, wenn ein Spieler oder Torwart den Puck mit seinem Stock absichtlich aus dem Spielfeld schießt, nachdem das Spiel unterbrochen wurde.

7.6.3 Wenn andere Betreuer als der Head Coach mit den Schiedsrichtern über Regeln und Regelauslegungen zu diskutieren versuchen, kann der Schiedsrichter eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung verhängen.

7.6.4 Anmerkung: Ein Spieler, der auf die Knie geht, um einen Schuss zu blocken, sollte nicht bestraft werden, wenn der Puck unter seinen Körper geschossen wird oder der Puck sich in seiner Kleidung oder seiner Ausrüstung verfängt.

7.6.5 Anmerkung: Das Spiel wird unterbrochen, wenn ein Spieler ohne Absicht auf den Puck stürzt oder er in unmittelbarer Nähe des Pucks zu Sturz kommt. Dafür wird keine Strafe verhängt. Das Spiel wird mit einem Anspiel vom nächstgelegenen Anspielpunkt fortgesetzt.

## 7.7 Haken mit dem Stock (Hooking)

7.7.1 Ein Spieler oder Torwart, der durch Haken mit seinem Stock das Vorwärtstkommen eines gegnerischen Spielers verhindert oder zu verhindern versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.7.2 Eine Große Strafe muss über einen Spieler verhängt werden, wenn der Gegenspieler durch Hooking verletzt wird.

## 7.8 Stockschlag (Slashing)

7.8.1 Ein Spieler, der einen Gegner mit seinem Stock schlägt oder zu schlagen versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.8.2 Eine Große Strafe muss über einen Spieler verhängt werden, wenn der Gegenspieler durch Stockschlag verletzt wird.

7.8.3 Anmerkung: Die Schiedsrichter sollten einen Spieler wegen Stockschlags bestrafen, wenn dieser seinen Stock gegen einen Gegner (egal ob in Reichweite oder außerhalb) schwingt



oder wenn er unter der Vorgabe, den Puck spielen zu wollen, heftig gegen den Puck schwingt mit dem Ziel, einen Gegenspieler einzuschüchtern.

7.8.4 Jeder Spieler, der im Verlauf einer Auseinandersetzung seinen Stock gegen einen Gegenspieler erhebt, wird vom Spiel ausgeschlossen.

7.8.5 Anmerkung: Der Schiedsrichter verhängt die gemäß den obigen Bestimmungen dieser Regel jeweils angemessene Strafe und vermerkt dies im Spielbericht.

## 7.9 Treten (Kicking)

7.9.1 Ein Feldspieler oder Torhüter, der einen Gegenspieler tritt oder zu treten versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

## 7.10 Hoher Stock (High Sticking)

7.10.1 Ein Spieler, der seinen Stock über seine eigene Schulterhöhe hält, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.10.2 Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch Hohen Stock verletzt, erhält eine Große Strafe.

7.10.3 Wird mit einem Hohen Stock ein Tor erzielt, so zählt dieser Treffer nicht. Ausnahme: Das Tor wird durch die verteidigende Mannschaft erzielt.

7.10.4 Das Schlagen des Pucks mit dem Stock über der Schulterhöhe ist nicht erlaubt. In diesem Fall wird das Spiel unterbrochen und eine Strafe verhängt. Das resultierende Anspiel erfolgt in der Verteidigungszone der Mannschaft, die das Foul begangen hat.

## 7.11 Unnötige Härte (Roughing)

7.11.1 Ein Spieler, der z.B. seinen Ellenbogen oder sein Knie einsetzt, um einen Gegner zu foulern, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe.

7.11.2 Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch Unnötige Härte verletzt, erhält eine Große Strafe.

## 7.12 Torhüterfouls

7.12.1 Wenn der Torhüter den Torraum verlässt, erhält er dafür eine Kleine Strafe. Beide Füße des Torhüters müssen immer innerhalb der Torraumbegrenzungen bleiben.

7.12.2 Der Torhüter muss in einer stehenden Position spielen. Wenn der Torhüter während des Spiels sitzt, sich niederlegt, sich auf den Boden kniet oder den Stock waagrecht auf den



Boden legt, wird er beim ersten Mal verwarnet. Der Torhüter darf aber zu Boden gehen, um einen Puck abzuwehren.

7.12.3 Anmerkung: Es wird auf „aufgeschobene Strafe“ entschieden, wenn der Torhüter den Torraum verlässt, während die gegnerische Mannschaft in Besitz des Pucks ist.

## 7.13 Unerlaubter Körperangriff von hinten (Charging from Behind) / Check von hinten (Checking from Behind)

7.13.1 Eine Kleine Strafe oder eine Große Strafe ist gegen jeden Spieler zu verhängen, der seinen Gegner von hinten stößt, körperlich angreift oder schlägt.

7.13.2 Eine Große Strafe ist gegen jeden Spieler auszusprechen, der durch einen Unerlaubter Körperangriff von hinten/Check von hinten einen Gegner verletzt.

7.13.3 Ein Check von hinten kann auch als Verletzungsversuch an einem bzw. als vorsätzliche Verletzung eines Gegners geahndet werden.

7.13.4 Eine Große Strafe muss gegen jeden Spieler verhängt werden, der einen Gegenspieler von hinten körperlich angreift oder stößt, so dass dieser gegen die Bande, gegen den Torrahmen oder aus dem Spielfeld geschleudert wird.

## 7.14 Mit dem Stock checken (Cross Checking)

7.14.1 Ein Spieler, der seinen Gegner mit dem Stock checkt, muss eine Kleine oder eine Große Strafe erhalten.

7.14.2 Anmerkung: „Mit dem Stock checken“ bedeutet einen Check, der mit einem mit beiden Händen gehaltenen Stock durchgeführt wird, wobei kein Teil des Stockes das Eis berührt.

7.14.3 Eine Große Strafe muss gegen jeden Spieler verhängt werden, der einen gegnerischen Spieler durch Checken mit dem Stock verletzt.

## 7.15 Beleidigung von Spiel-Offiziellen (Abuse of Officials)

7.15.1 Anmerkung: Bei der Anwendung dieser Regel hat der Schiedsrichter in vielen Fällen die Wahl zwischen der Verhängung einer Kleinen Bankstrafe, einer Kleinen Strafe oder einer Großen Strafe. Grundsätzlich ist der Schiedsrichter angewiesen, eine Kleine Bankstrafe oder eine Große Strafe zu verhängen, wenn es sich um Verstöße handelt, die auf oder in unmittelbarer Nähe der Spielerbank, doch außerhalb der Spielfläche geschehen und in allen Fällen, die nichtspielendes Personal oder nicht am Spiel beteiligte Spieler betreffen. Eine Kleine oder Große Strafe sollte angewandt werden, wenn es sich um Verstöße handelt, die auf der



Spielfläche oder im Bereich der Strafbank geschehen und der bestrafte Spieler sofort festgestellt werden kann.

7.15.2 Jeder Spieler, der einen Offiziellen herausfordert oder eine Entscheidung in Frage stellt, erhält eine Kleine Strafe für unsportliches Verhalten. Wenn er seine Widersetzlichkeit beharrlich weiterführt, erhält er eine Große Strafe.

7.15.3 Jeder Spieler, der den Puck nach einem Schiedsrichterpfiff spielt, erhält eine Kleine Strafe für unsportliches Verhalten, wenn er nach Meinung des Schiedsrichters nach dem Pfiff genug Zeit gehabt hätte, diesen Schuss abzubrechen.

7.15.4 Wenn ein Spieler gegen eine der folgenden Bestimmungen verstößt, erhält seine Mannschaft eine Kleine Bankstrafe:

7.15.5 Verwendung von obszöner, fluchender oder beleidigender Sprache im Bereich der Spielerbank gegenüber jedem Spieler oder Offiziellen

7.15.6 Wenn ein Spieler während des Spiels oder einer Spielunterbrechung im Bereich der Spielerbank oder der Strafbank einen Gegenstand auf das Spielfeld wirft

## 7.16 Bekanntgabe der Aufstellung

7.16.1 Eine Mannschaft, die ihre Aufstellung nicht mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn vorlegt, erhält eine Kleine Bankstrafe.

7.16.2 Anmerkung: Bei einer Kleinen oder Großen Strafe muss bei einem Linienwechsel ein vom Head Coach bestimmter Spieler der neu auf das Feld kommenden Linie den Rest der Strafe absitzen.

## 7.17 Regelerläuterung

7.17.1 Wenn ein Tor gegen eine Mannschaft in Unterzahl erzielt wird, so darf der Spieler, der die Strafe verbüßt, wieder auf das Feld, auch wenn seine Strafzeit noch nicht abgelaufen ist. Eine Mannschaft darf nicht mit weniger als vier Spielern auf dem Feld sein. Wenn mehr als zwei Spieler gleichzeitig eine Strafe absitzen müssen, so werden diese Strafen nacheinander abgebüßt.

7.17.2 Anmerkung: „In Unterzahl“ heißt, dass eine Mannschaft zum Zeitpunkt des Tors weniger Spieler auf dem Feld hat als ihr Gegner. Beispiele:

7.17.3 Eine Kleine Strafe führt dazu, dass beide Teams in gleicher Stärke spielen. Alle Spieler sitzen ihre Strafe ab, ungeachtet ob ein Tor erzielt wird oder nicht.



7.17.4 Beispiel: Team A erhält eine Kleine Strafe und ist in der Unterzahl. Team B erhält 30 Sekunden später eine Kleine Strafe. Beide Mannschaften gelten als gleich stark bis zum Ende der Strafe von Team A. Ab diesem Zeitpunkt ist Team B für die restlichen 30 Sekunden der Strafe ihres Spielers in der Unterzahl.

7.17.5 Wenn der Torhüter eine Kleine Strafe erhält, muss ein Spieler seiner Mannschaft, der zum Zeitpunkt der Strafe auf dem Feld war, die Ein-Minuten-Strafe seines Torhüters absitzen.

7.17.6 Wenn eine Strafe für eine Mannschaft, die nicht in Kontrolle des Pucks ist, angezeigt wird, zeigt der Schiedsrichter eine „verzögerte Strafe“ an, indem er die Hand hebt. Das Spiel wird erst unterbrochen, wenn die verteidigende Mannschaft die Kontrolle über den Puck erlangt. Die Strafzeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Spielunterbrechung.

7.17.7 Die Verantwortung für das Verhalten seiner Mannschaft vor, während und nach dem Spiel liegt beim Head Coach. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel einer Mannschaft zu ruppig oder unangemessen ist, verwarnt er den Head Coach zunächst. In der Folge kann dann eine Ein-Minuten-Strafe wegen unsportlichen Verhaltens gegen ihn ausgesprochen werden. Wenn die Situation anhält, kann über den Head Coach eine Zwei-Minuten-Strafe ausgesprochen werden und er vom Spiel ausgeschlossen werden.

## 7.18 Schlägerei (Fighting)

7.18.1 Ein Spieler, der sich an einer Schlägerei beteiligt, erhält eine Große Strafe.

7.18.2 Anmerkung: Die Bandbreite der Strafen in diesem Fall ist für den Schiedsrichter sehr groß. Dies soll ihm bewusst die Möglichkeit geben, eine Unterscheidung zu treffen, was den offensichtlichen Grad der Verantwortung der Teilnehmer an einer Schlägerei betrifft, ob es sich nun um den Beginn der Schlägerei oder um deren beharrliche Fortsetzung handelt. Der Schiedsrichter soll diesen Ermessensspielraum realitätsnah ausüben.

7.18.3 Andere Situationen, wo ein Schiedsrichter eine Große Strafe wegen Schlägerei aussprechen kann:

7.18.4 Eine Große Strafe wird ausgesprochen gegen jeden Spieler, der in eine Schlägerei außerhalb des Spielfelds oder in eine Schlägerei mit einem anderen Spieler verwickelt ist, der sich vor, während oder nach dem Spiel außerhalb des Spielfelds befindet.

7.18.5 Eine Große Strafe wird ausgesprochen gegen jeden Spieler oder Torhüter, der als erster in einen laufenden Streit eingreift. Diese Strafe wird zu jeder anderen Strafe aus diesem Zwischenfall addiert.



## 7.19 Bewusster Versuch, einen Gegenspieler zu verletzen

7.19.1 Eine Große Strafe wird gegen jeden Spieler ausgesprochen, der einen Gegenspieler bewusst verletzt oder versucht, ihn zu verletzen. Die Umstände müssen den zuständigen Behörden weitergeleitet werden.

7.19.2 Eine Große Strafe wird gegen jeden Spieler ausgesprochen, der einen Funktionär oder Offiziellen bewusst verletzt oder versucht, ihn zu verletzen. Die Umstände müssen den zuständigen Behörden weitergeleitet werden

## 7.20 Drei Kleine Strafen

7.20.1 Ein Spieler, der drei Kleine Strafen oder drei Kleine Bankstrafen in einem Spiel erhalten hat, erhält eine Große Strafe und wird vom laufenden Spiel ausgeschlossen.

## 8. UNIFIED-MANNSCHAFTSBEWERBE

### 8.1 Kader

8.1.1 Der Kader muss sich aus der gleichen Zahl von Special-Olympics-Sportlern und Unified-Partnern zusammensetzen.

### 8.2 Aufstellung

8.2.1 Während des Spiels dürfen zu keinem Zeitpunkt mehr als drei Partner auf dem Feld sein.

8.2.2 Für alle Spieler einschließlich des Torhüters gelten die gleichen Regeln, wie sie in Abschnitt 6.3.1 für traditionelle Floor-Hockey-Teams beschrieben werden.

### 8.3 Coach

8.3.1 Jede Mannschaft wird von einem nicht spielberechtigten Head Coach angeführt.

### 8.4 Vergleichbare Sportler und Partner

8.4.1 Bei der Auswahl der Special-Olympics-Sportler und ihrer Partner ist sowohl im Training als auch im Bewerb darauf zu achten, dass ihr Alter und ihre Spielstärke vergleichbar sind. Eine schlecht getroffene Auswahl könnte zur Folge haben, dass das Verletzungsrisiko deutlich erhöht wird.



**9. EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB (SKILLS)**

**9.1 Torschuss aus verschiedenem Winkel**

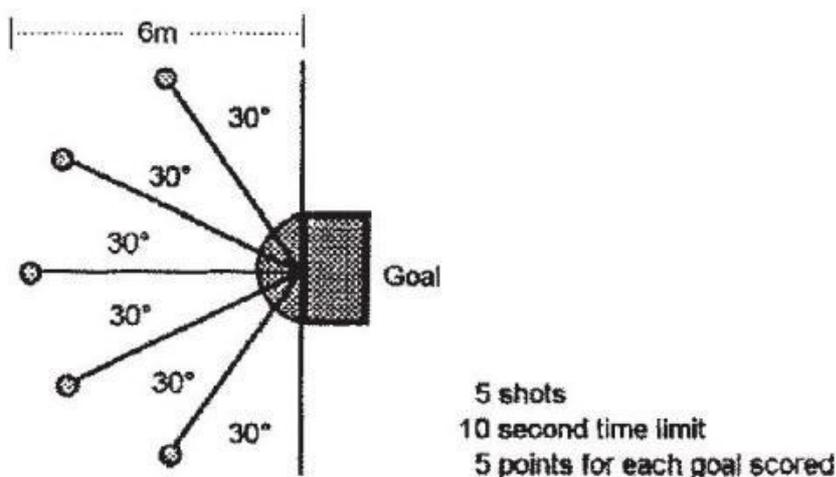
9.1.1 Ziel: Es soll die Zielgenauigkeit, die Schusskraft und die Fähigkeit des Spielers bewertet werden, in einer bestimmten Zeit Tore aus verschiedenen Winkeln zu erzielen.

9.1.2 Ausstattung: Floor-Hockey-Stock, fünf Pucks, Klebeband, Stoppuhr und Tor

9.1.3 Ausführung: Der Spieler schießt von fünf verschiedenen Punkten auf das Tor. Diese befinden sich an den Endpunkten von fünf jeweils 6 m langen Linien, die strahlenförmig von einem gemeinsamen Ausgangspunkt in der Mitte der Torlinie ausgehen. Jede Linie wird so gezogen, dass sie mit der Verlängerung der Torlinie oder der nächsten Linie einen Winkel von 30° bildet. Der Spieler hat 10 Sekunden Zeit, alle Pucks in das Tor zu schießen. Auf jedem Punkt muss vor Beginn des Versuchs bereits ein Puck liegen.

9.1.4 Wertung: Jeder Puck, der zur Gänze über die Torlinie geht, zählt fünf Punkte. Das Gesamtergebnis bildet die Summe aus fünf Versuchen. Mögliche Höchstpunktzahl: 25. Wenn ein Puck von einem vorher gespielten Puck abgelenkt wird, kann der Schiedsrichter auf fünf Punkte entscheiden, wenn er der Meinung ist, dass mit diesem Puck anderenfalls ein Tor erzielt worden wäre.

9.1.5 Abbildung:





## 9.2 Zuspiel

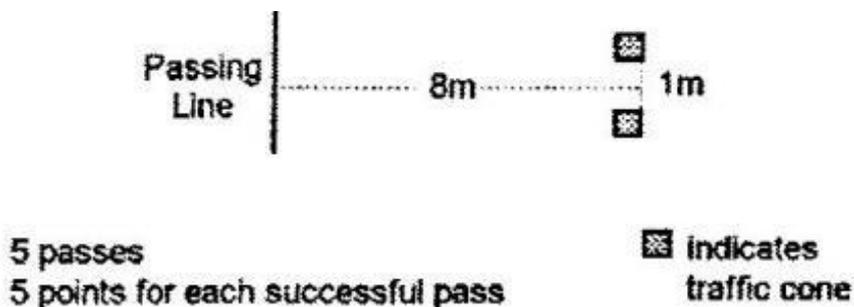
9.2.1 Ziel: Es soll das Führen des Pucks und die Genauigkeit beim Weiterspielen des Pucks bewertet werden.

9.2.2 Ausstattung: Floor-Hockey-Stock, Puck, Klebeband, Markierungskegel

9.2.3 Ausführung: Der Spieler steht hinter einer Linie und schlägt fünf Pässe. Er versucht dabei, den Puck zwischen zwei Markierungskegeln (Kegelabstand: 1 m), die in einer Entfernung von 8 m zur Abspiellinie aufgestellt werden, durchzuspielen.

9.2.4 Wertung: Für jeden Pass, bei dem der Puck zur Gänze über die Linie zwischen den beiden Kegeln gespielt wird, erhält der Spieler fünf Punkte. Wenn der Puck einen Kegel berührt und über die Linie geht, erhält der Spieler drei Punkte. Das Gesamtergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Summe der in den fünf Versuchen erzielten Punkte. Mögliche Höchstpunktzahl: 25.

9.2.5 Abbildung:



## 9.3 Stockführung

9.3.1 Ziel: Es soll die Schnelligkeit und die Geschicklichkeit, mit der der Spieler den Puck führt, bewertet werden.

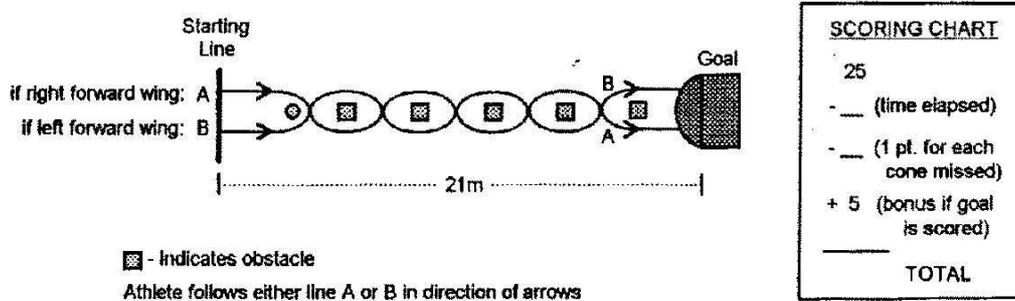
9.3.2 Ausstattung: Floor-Hockey-Stock, Puck, sechs Markierungskegel, Klebeband, Stoppuhr, Tor

9.3.3 Ausführung: Der Spieler führt den Puck mit dem Stock von der Startlinie durch einen mit Kegeln markierten Kurs und schießt den Puck in das Tor. Die Entfernung von der Startlinie bis zum Tor beträgt 21 m. Die Kegel werden in Abständen von 3 m in einer Linie hintereinander aufgestellt. Die Zeit wird gestoppt, sobald der Puck über die Torlinie geht.

9.3.4 Wertung: Die benötigte Zeit wird von 25 abgezogen. Für jeden ausgelassenen Kegel wird ein Punkt abgezogen. Der Spieler erhält fünf Zusatzpunkte, wenn er ein Tor erzielt.



9.3.5 Abbildung:



9.4 Torschuss

9.4.1 Ziel: Es soll die Genauigkeit, die Schussstärke und die Geschicklichkeit des Spielers bewertet werden, mit der er den Puck in einem bestimmten Bereich des Tores platzieren kann.

9.4.2 Ausstattung: Floor-Hockey-Stock, Puck, Tor, Klebeband oder Seile

9.4.3 Ausführung: Der Spieler steht direkt vor dem Tor hinter einer 5 m vom Tor angebrachten Linie und schießt fünfmal auf das Tor. Das Tor ist, wie in der Abbildung dargestellt, mittels Seilen oder Klebebändern in sechs Abschnitte eingeteilt. Die senkrecht verlaufenden Seile oder Bänder haben einen Abstand von 45 cm zum jeweiligen Torpfosten. Das horizontal verlaufende Seil oder Band wird in einer Höhe von 30 cm über dem Boden angebracht.

9.4.4 Wertung:

9.4.4.1 Für die einzelnen Bereiche des Tores werden folgende Punkte vergeben:

Fünf Punkte für jeden Schuss in eine der oberen Ecken

Drei Punkte für jeden Schuss in eine der unteren Ecken

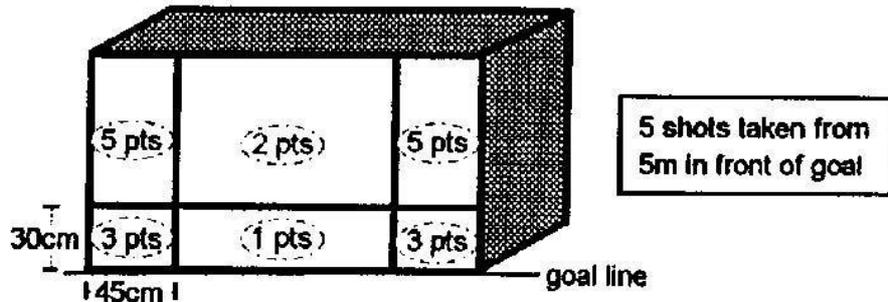
Zwei Punkte für jeden Schuss in den mittleren Bereich oben

Einen Punkt für jeden Schuss in den mittleren Bereich unten

9.4.5 Bei jedem Schuss muss der Spieler den Puck zur Gänze über die Torlinie befördern, um Punkte dafür zu bekommen. Geht der Puck jedoch nicht über die Torlinie, weil er ein Seil oder ein Band berührt, so werden in diesem Fall die Punkte für jenen Bereich vergeben, der weniger Punkte zählt. Das Endergebnis ist die Summe der in fünf Versuchen erzielten Punkte. Mögliche Höchstpunktzahl: 25



9.4.6 Abbildung:



## 9.5 Verteidigung

9.5.1 Ziel: Es soll die Geschicklichkeit des Spielers in der Verteidigung bewertet werden (z.B.: Abfangen des Pucks, Bedrängen des Gegners, Einsatz des Stocks und Stellungsspiel)

9.5.2 Ausstattung: drei Floor-Hockey-Stöcke, drei Pucks, vier Markierungskegel, Stoppuhr

9.5.3 Ausführung: Der Spieler hat zwei Versuche, sich den Puck von zwei Gegenspielern zu holen (d.h. ihn unter Kontrolle zu bringen). Die beiden Gegenspieler versuchen, den Puck zwischen sich hin und her zu spielen. Der Spieler hat bei jedem Versuch 15 Sekunden Zeit, sich den Puck zu holen, der zwischen den beiden Gegenspielern, die in den Anspielkreisen einer Feldhälfte (12 m x 12 m) stehen, hin und her gespielt wird.

9.5.4 Wertung: Jedes Abfangen des Pucks zählt 10 Punkte (1 x pro Versuch). Wenn der Puck nicht erwischt wird, kann der Spieler aber auch auf folgende Weise Punkte erzielen:

Ein Punkt für „Pressing“

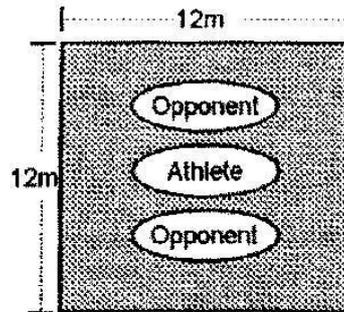
Ein Punkt für den Versuch, zwischen den beiden Gegnern zu bleiben

Zwei Punkte für den Versuch, den Gegner, der in Besitz des Pucks ist, mit dem Stock abzublocken

Mögliche Höchstpunktzahl: 20



9.5.5 Abbildung:



**2 attempts to steal the puck  
15 seconds per attempt**

9.5.6 Anmerkung: Die Coaches sollten immer Gegenspieler mit vergleichbarer Spielstärke einsetzen.

## 9.6 Gesamtergebnis

9.6.1 Das Gesamtergebnis eines Spielers wird ermittelt, indem die Ergebnisse der fünf Teilbewerbe der Skills addiert werden.