Bikepolo Regelwerk (Version NAH 4.3)

Dieses Regelwerk ist eine deutschsprachige Übersetzung des offiziellen Bikepolo Regelwerks der nordamerikanischen Bikepolo Vereinigung (NAH). Es sei betont, dass dies keine vom europäischen Komitee (EHPA) zertifizierte Version ist, sondern eine Übersetzung, die von Mitgliedern der österreichischen Bikepolo Gemeinschaft nach bestem Wissen und Gewissen erstellt wurde.

Wir haben versucht uns so nahe wie möglich an das Original zu halten. Sämtliche Längenmaße sind aus der französischsprachigen Übersetzung übernommen, die ebenfalls als zusätzliche Vorlage für die deutschsprachige Version herangezogen wurde. Wir stellen keinen Anspruch auf die Richtigkeit der Übersetzung oder auf perfekte Wortwahl und wollen lediglich eine deutsche Version zum einfacheren Verständnis für Spieler im deutschsprachigen Raum bieten. Dieses Regelwerk ersetzt nicht das offizielle englischsprachige Regelwerk.

Es sei auch betont, dass zum einfacheren Lesen alle Bezeichnungen wie „Spieler“, „Schiedsrichter“ etc. für beide Geschlechter zu verstehen sind.

Wir freuen uns über Feedback aus der deutschsprachigen Gemeinschaft und hoffen, dass wir durch diese Veröffentlichung auch einen Schritt zu einem baldigen offiziellen von der EHPA zertifizierten deutschen Regelwerk gehen.

Die Mitglieder von Bike Polo Austria

BIKE POLO AUSTRIA

Teil 1: Schiedsrichter & Offizielle

(*Referees & Officials*)

§1.1 – Schiedsrichter (*Referee*)

§1.1.1 – Der Schiedsrichter leitet das Spiel über die gesamte Dauer, inklusive der Unterbrechungen. Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig.

§1.1.2 – Der Schiedsrichter stellt sicher, dass sämtliche Ausrüstung §§2.4 und 2.5 genügt. Sollte ein Ausrüstungsgegenstand nicht diesen Regeln entsprechen, kann der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und erst dann wieder starten, wenn das Problem behoben ist.

§1.1.3 – Der Schiedsrichter ist mit einer Trillerpfeife ausgestattet um die sofortige Unterbrechung des Spiels sowie den (Wieder-)Beginn zu signalisieren.

§1.1.4 – Der Schiedsrichter signalisiert den Spielbeginn gemäß §4.1.

§1.1.5 – Der Schiedsrichter signalisiert alle Unterbrechungen gemäß §§4.1 und 4.2.

§1.1.6 – Der Schiedsrichter signalisiert jeden Abstieg vom Fahrrad (*Dab*) gemäß §8.1.

§1.1.7 – Der Schiedsrichter signalisiert alle Strafen gemäß §§6,7,8,9 und 10 und setzt sie entsprechend durch.

§1.1.8 – Der Schiedsrichter signalisiert das Spielende.

§1.1.9 – Handzeichen

§1.1.9.1 – Spielbeginn und Wiederbeginn – Der Schiedsrichter holt sich verbale Bestätigung, dass beide Teams bereit sind. Er streckt den Arm senkrecht nach oben und lässt ihn gleichzeitig mit einem Pfiff nach unten fallen.

§1.1.9.2 – Strafe (*Penalty*) – Wenn das Team im Ballbesitz ein Foul begeht wird dieses durch einen langen Pfiff signalisiert.

§1.1.9.3 – Vorteil (*Delayed Penalty*) – Wenn das Team ohne Ballbesitz ein Foul begeht, wird der Vorteil durch das Strecken des Arms senkrecht in die Luft und das laute Rufen von „Vorteil, (Team im Ballbesitz)“ signalisiert.

§1.1.9.4 – Ballbesitz (*Possession*) – Nach einer Unterbrechung wird der Ballbesitz durch das Austrecken des Arms in Richtung des Teams, das den Ball erhält, signalisiert.

§1.1.9.5 – Unerlaubter Armkontakt (*Extension*) - §10.1 wird durch das Ausstrecken des rechten Arms im Winkel von 90 Grad und mit einer anschließenden Stoßbewegung signalisiert.

§1.1.9.6 – Unerlaubter Körperkontakt (*Charging*) - §10.2 wird durch das Ausstrecken beider Arme mit den Händen nach oben zeigend signalisiert.

§1.1.9.7 – Behinderung (*Interference*) - §10.3. wird durch das Formen eines „X“ mit beiden Armen vor dem Körper signalisiert.

§1.1.9.8 – Lenkerarmkontakt (*Steering Arm*) §10.8 wird durch das gerade Ausstrecken des linken Arms mit der rechten Hand am Unterarm platziert signalisiert.

§1.1.9.9 – Übetriebene Härte (*Flagrance*) §10.10 wird durch das Formen eines „X“ mit beiden Armen über dem Kopf signalisiert.

§1.2 – Offizieller Schriftführer und Zeitnehmer (*Official Score & Timekeeper*)

§1.2.1 – Der Offizielle befindet sich an der Seite des Spielfeldes, auf Höhe der Mittellinie.

§1.2.2 – Der Offizielle ruft die verbleibende Spielzeit alle 2-3 Minuten sowie nach Toren laut aus.

§1.2.3 – Der Offizielle ruft die letzten 2 Minuten aus, gefolgt von 90 Sekunden, 60 Sekunden, 30 Sekunden und einem Countdown von zehn Sekunden bis eins.

§1.2.4 – Der Offizielle führt ein Spielprotokoll auf Papier in das er die Zeit und Schützen von Toren sowie Strafen einträgt und betreut die (inoffizielle) Spielstandsanzeige.
§1.2.5 – Sofern es eine Zeitanzeige gibt ist der Offizielle für das Starten, Stoppen und Zurücksetzen der Zeit verantwortlich.
§1.2.6 – Während einer Überzahl (*Power Play*) kommuniziert der Offizielle mit dem ausgeschlossenen Spieler um ihm Bescheid zu geben, wann er wieder in das Spiel zurückkehren darf.

§1.3 – Torrichter (*Goal Judge*)

§1.3.1 – Der Torrichter befindet sich hinter dem Tor.

§1.3.1.1 – Sollte diese Position nicht zugänglich sein, kann eine andere Position vom Schiedsrichter genehmigt werden.

§1.3.2 – Der Torrichter ist optisch von den Zusehern unterscheidbar.

§1.3.3 – Der Torrichter rückt das Tor auf seine markierte Position zurück, sollte es verschoben sein.

§1.3.3.1 – Sollte das Spielfeld für den Torrichter nicht zugänglich sein, muss der Schiedsrichter jemand anderem diese Aufgabe zuweisen.

§1.3.4 – Der Torrichter kann zum Schiedsrichter gerufen werden, um seine Sichtweise einer Spielsituation in der Nähe des Tors zu schildern. Dies dient nur zur Beratung, die endgültige Entscheidung obliegt dem Schiedsrichter.

§1.3.5 – Signale

§1.3.5.1 – Tor – Senkrechtes Ausstrecken der Fahne (oder eines Arms).

§1.3.5.2 – Kein Tor – Heraushalten der Arme vor dem Körper, gefolgt von einer Wischbewegung der Hände von der Körpermitte zur Seite.

§1.3.5.3 – Frühstart (*False Start*) – Senkrechtes Austrecken und Hin- und Herbewegen der Fahne.

§1.3.5.4 – Spieler hält sich am Tor fest – Nach vorne Strecken und Hin- und Herbewegen der Fahne.

§1.3.5.5 – Auszeit (*Timeout*) - Im Fall, dass der Schiedsrichter einen Spieler, der nach einer Auszeit ruft nicht hören kann, wird dies vom Torrichter durch das Formen eines „T“ mit beiden Armen über dem Kopf angezeigt.

Teil 2: Ausrüstung & Spielstätte

(*Equipment & Facilities*)

§2.1 – Spieler

§2.1.1 – Ein Team besteht aus drei Spielern.

§2.1.1.1 – Während sie auf dem Spielfeld sind, müssen alle Spieler einen für Sport zugelassenen Helm tragen.

§2.1.1.2 – Jedes Team muss gleichfarbige Trikots tragen, welche von denen des anderen Teams unterscheidbar sind.

§2.1.2 – Ein Team kann im Falle einer Verletzung eines Spielers oder anderen außergewöhnlichen Umständen beim Turnierveranstalter um einen Ersatzspieler anfragen. Wenn allerdings ein Spieler vom Turnier ausgeschlossen wurde, kann erst nach dem Spiel, in dem der Spieler ausgeschlossen wurde, um Ersatz angesucht werden.

§2.1.2.1 – Der Ersatzspieler ist für die Fortdauer des Turniers nicht mehr berechtigt in einem anderen Team zu spielen.

§2.1.2.2 – Die einzig zugelassenen Spieler sind jene, die nicht am Turnier teilnehmen, oder für ein anderes Team spielen.

§2.1.2.3 – Der Ersatzspieler selbst kann nur vom ursprünglichen Spieler ersetzt werden, außer im Falle einer Verletzung.

§2.1.2.3.1 – Sollte der ursprünglich ersetzte Spieler wieder weiterspielen, verliert das Team das Recht, diesen Spieler ein weiteres Mal zu ersetzen. Im Falle einer erneuten Verletzung oder Unfähigkeit weiterzuspielen muss das Team für die Fortdauer des Turniers zu zweit spielen.

§2.1.2.4 – Jedem Team wird ein angemessener Zeitraum gegeben um einen Ersatzspieler zu finden und diesen vom Turnierveranstalter bestätigen zu lassen. Dies geschieht in Übereinstimmung mit §4.6.

§2.2 – Spielfelder (*Courts*)

§2.2.1 – Die Spielfelder sind nicht größer als 47.25 m x 25 m und nicht kleiner als 37 m x 18 m.

§2.2.2 – Die Spielfelder bestehen aus einem harten Boden sind mit Banden mit einer minimalen Höhe von 1.20 m begrenzt.

§2.2.3 – Die Spielfelder müssen zwei Türen haben, welche sich symmetrisch zur Mittellinie befinden und dienen dem Zugang zu einem Bereich in dem Spieler ihre Zeitstrafen verbringen.

§2.2.4 – Eine Linie markiert die Spielfeldmitte und erstreckt sich über die gesamte Breite des Spielfeldes. Der Mittelpunkt ist markiert und dient der Ballauflage für den Start des Spiels. Die Spielfeldmitte ist auch an den Banden auf beiden Seiten des Spielfeldes markiert.

§2.3 – Tore

§2.3.1 – Die Tore haben Netze.

§2.3.2 – Die Tore haben eine Querlatte.

§2.3.3 – Die Toröffnung ist 183cm breit, gemessen von den Innenseiten der Torpfosten, 91.5cm hoch, gemessen von der Unterseite der Querlatte bis zum Boden, und 76.2cm tief, gemessen von der Torlinie bis zur Innenseite des hinteren Torrahmens.

§2.3.4 – Die Torlinie markiert die Position des Tores. Die Torlinie ist 3m bis 4.5m entfernt von der hinteren Bande und parallel zu dieser.

§2.3.5 – Die Tore sind mit der Vorderseite der Torpfosten auf der Vorderseite der Torlinie positioniert, sowie mittig bezüglich der Spielfeldbreite.

§2.3.6 – Drei auf dem Boden markierte Linien definieren die Position des Tores.

§2.3.6.1 – Die Torlinie verbindet die Torpfosten und markiert die Schwelle die der Ball überqueren muss damit ein Tor gegeben wird.

§2.3.6.2 – Zwei weitere Linien erstrecken sich von den jeweiligen Torpfosten im rechten Winkel zur Torlinie nach hinten, über eine Länge von mindestens 15cm und maximal 75cm.

§2.4 – Fahrräder

§2.4.1 – Das Fahrrad hat zumindest einen Bremsmechanismus.

§2.4.1.1 – Ein starrer Gang (*Fixed Gear*) mit Fußbefestigungen (Körbchen, Schlaufen, Klickpedale o.Ä.) an beiden Pedalen ist als Bremsmechanismus zugelassen.

§2.4.2 – Die Lenkerenden sind mit Griffen oder Stoppeln versiegelt.

§2.4.3 – Am Fahrrad sind keine Gepäckträger, Spritzschutze, Flaschenhalter, Satteltaschen oder andere Zusätze montiert, die den Ball blockieren können.

§2.4.3.1 – Abdeckungen, welche nur die Speichen der Laufräder bedecken, sind von §2.4.3 ausgenommen und zugelassen.

§2.4.4 Scharfen Kanten, Spitzen und herausstehende Schrauben oder andere unsichere Komponenten sind nicht erlaubt. Dies inkludiert aber ist nicht beschränkt auf: Freistehende Kettenblätter und Ritzel, sowie hervorstehende Radachsen.

§2.4.4.1 – Wenn eine unsichere Komponente zuverlässig versiegelt werden kann und dies vom Schiedsrichter überprüft und genehmigt wird, ist diese von §2.4.4 ausgenommen und zugelassen.

§2.5 – Schläger (*Mallets*)

§2.5.1 – Schaft (*Shaft*)

§2.5.1.1 – Der Schaft besteht aus Metall oder Kohlefaser.

§2.5.1.2 – Das Griffende des Schlägers ist durch einen Griff oder Stöpsel versiegelt.

§2.5.1.3 – Der Schaft darf nicht aus der Unterseite des Schlägerkopfes herausragen.

§2.5.2 – Schlägerkopf (*Mallet Head*)

§2.5.2.1 – Der Schlägerkopf besteht aus Kunststoff.

§2.5.2.2 – Der Schlägerkopf ist sicher mit dem Schaft verbunden.

§2.5.2.3 – Der Schlägerkopf ist maximal 180mm lang.

§2.5.2.4 – Keine Öffnung darf einen Innendurchmesser von mehr als 57mm aufweisen. Der maximale Außendurchmesser darf 65mm nicht übersteigen.

§2.5.3 – Gefährliche Schläger

§2.5.3.1 – Der Schiedsrichter untersagt die Verwendungen von Schlägern, die er als unsicher erachtet. Beispiele für gefährliche Schläger sind unter anderem: Schläger die leicht spanen, splittern oder brechen, Schläger mit scharfen Kanten, etc.

Teil 3: Turnier- und Spielformat

(*Tournament & Game Format*)

§3.1 – Turnierstruktur

§3.1.1 – Regionale Qualifikationsturniere für die nordamerikanische Meisterschaft werden anhand der in Anhang A: Turnier- & Spielformat 2014 beschriebenen Turnierstruktur abgehalten.

§3.2 – Spieldauer

§3.2.1 – Spiele werden ohne Pause entsprechend der in Anhang A: Turnier- & Spielformat 2014 beschriebenen Spieldauer gespielt.

§3.2.2 – Das Siegerteam ist jenes, welches zuerst 5 Tore erzielt oder nach Ablauf der Spieldauer mehr Tore erzielt hat.

§3.3 – Verlängerung (*Overtime*)

§3.3.1 – Wenn ein Spiel in einer Eliminationsrunde nach Ende der Spieldauer unentschieden steht, wird der Schiedsrichter das Spiel abpfeifen und es folgt eine Verlängerung.

§3.3.2 – Es folgt ein „Joust“ gemäß §4.1.

§3.3.3 – Die Verlängerung wird im Sudden Death Modus gespielt. Das bedeutet es wird ohne Pause gespielt, bis ein Team ein Tor erzielt und damit das Spiel beendet.

Teil 4: Spielablauf

(*Game Mechanics*)

§4.1 – Spielstart

§4.1.1 – Die Spieler befinden sich ruhend auf ihren Fahrrädern, und berühren mit den Hinterrädern die Bande hinter dem jeweiligen Tor.
§4.1.2 – Der Ball wird auf der markierten Spielfeldmitte platziert.
§4.1.3 – Der Schiedsrichter fragt jedes Team, ob dieses bereit ist.
§4.1.4 – Sobald beide Teams signalisiert haben, dass sie bereit sind, hebt der Schiedsrichter seinen Arm und lässt ihn zugleich mit einem Pfiff wieder nach unten fallen.
§4.1.5 – Sobald der Startpfiff ertönt ist, läuft die Spielzeit und die Spieler „jousten“, d.h. sprinten los um den Ballbesitz zu erlangen.
§4.1.6 – Der Torrichter signalisiert einen Fehlstart, wenn das Hinterrad eines Spielers schon vor dem Startpfiff die hintere Bande verlässt.

§4.1.6.1 – Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Fehlstart in einem Vorteil für das Team, das den Fehlstart begangen hat, resultiert, wird der Ballbesitz dem anderen Team zugesprochen.

§4.1.7 – Die beiden gegeneinander joustenden Spieler halten den Schläger auf jener Seite ihres Fahrrades, welche die Mehrheit der Spieler in diesem Spiel als ihre Schlägerseite bezeichnen. Das bedeutet, wenn 4 von 6 Spielern ihren Schläger rechts halten, ist der Joust rechtshändig durchzuführen.

§4.1.7.1 – Wenn gleich viele Rechts- wie Linkshänder teilnehmen, wird die Spielseite des Jousts durch einen Münzwurf festgelegt, bei dem je eine Seite der Münze einem rechts- oder linkshändigen Joust entspricht.

§4.1.7.2 – Jeder Spieler, der in einer kräftigen und ununterbrochenen Bewegung in Richtung des Balles fährt, wird als joustender Spieler angesehen und hat die Regeln für joustende Spieler zu befolgen.

§4.1.8 – Joustende Spieler behalten eine gerade Linie bei, bis ein Ballkontakt gemacht wird.
§4.1.9 – Bei einem rechtshändigen Joust wird links des Gegenspielers vorbeigefahren, bei einem linkhändigen Joust wird an der rechten Seite vorbeigefahren.

§4.2 – Spielunterbrechungen

§4.2.1 – Die Spielzeit wird angehalten im Falle von einem Tor, einem Ball aus dem Spiel, einem verschobenem Tor, einer schweren Verletzung, einer Strafe oder einer Auszeit. Der Schiedsrichter signalisiert das Anhalten der Spielzeit mit einem Pfiff.
§4.2.2 – Nach einer Spielunterbrechung haben die Teams 30 Sekunden Zeit, um in ihre jeweilige Spielhälfte zurückzukehren und sich auf den Wiederbeginn des Spiels vorzubereiten.
§4.2.3– Der Schiedsrichter verständigt sich mit beiden Teams, ob sie bereit sind und das Spiel geht weiter, sobald der Ball oder ein Spieler des Teams im Ballbesitz die Mittellinie überquert.

§4.2.3.1 – Wenn das Team im Ballbesitz nicht innerhalb von 30 Sekunden seine Bereitschaft signalisiert, ist es automatisch gezwungen eine Auszeit zu nehmen.

§4.2.3.2 – Wenn das Team im Ballbesitz bereits seine Auszeiten aufgebraucht hat, folgt ein automatischer Ballverlust an das andere Team.

§4.2.3.3 – Wenn das Team ohne Ballbesitz nicht innerhalb von 30 Sekunden seine Bereitschaft signalisiert, wird automatisch eine kleine Zeitstrafe wegen Spielverzögerung ausgesprochen.

§4.3 – Ball aus dem Spiel

§4.3.1 – Ball im Aus

§4.3.1.1 – Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, wird der Ballbesitz jenem Team zugesprochen, welches den Ball nicht zuletzt berührt hat. Dies beinhaltet auch Berührungen mit dem Körper oder dem Fahrrad.

§4.3.2 – Steckenbleiben des Balls

§4.3.2.1 – Ein Ball der in der Ausrüstung eines Spielers stecken bleibt, ist aus dem Spiel.

§4.3.2.2 – Der Ballbesitz wird jenem Team zugesprochen, bei dem der Ball nicht steckengeblieben ist und das Spiel beginnt wieder gemäß §4.2.3.

§4.4 – Tore

§4.4.1 – Ein Tor wird gegeben, wenn der komplette Ball nach einem Schuss die komplette Torlinie überquert. Ein Schuss ist in §5.2 definiert. Ein Tor wird auch gegeben, wenn der Schuss zuvor abgeprallt ist, ausgenommen er ist vom Schaft oder der Breitseite des Schlägerkopfes eines Offensivspielers abgeprallt. Ein Offensivspieler darf den Ball nicht aktiv mit den Rad oder Körper über die Torlinie befördern.

§4.4.2 – Ein Tor wird ebenfalls gegeben, wenn der Ball infolge einer aktiven Ablenkung durch einen Defensivspieler die Torlinie überquert. Dies wird als Eigentor bezeichnet.

§4.4.2.1 – Wenn ein Offensivspieler den Ball gemäß §5.3 „schiebt“ und dieser infolge von der stationären Ausrüstung eines Defensivspielers abprallt und die Torlinie überquert, so wird kein Tor gegeben. Eigentore erfordern ein „aktives“ Ablenken des Balles.

§4.4.3 – Nach einem Tor erhält das Team den Ballbesitz, welches das Tor hinnehmen musste, und das Spiel beginnt wieder gemäß §4.2.3.

§4.5 – Strafen (*Penalties*)

§4.5.1 – Der Schiedsrichter stoppt das Spiel und spricht entsprechend der in §1.1.7 und §1.1.9 beschriebenen Vorgehensweise eine Strafe aus.

§4.6 – Verletzungen

§4.6.1 – Eine Spielunterbrechung infolge einer Verletzung liegt im Ermessen des Schiedsrichters sollte seiner Meinung nach ein verletzter Spieler dringende Zuwendung benötigen. Es gibt keine Zeitbeschränkung für Unterbrechungen aufgrund einer Verletzung.

§4.6.2 – Der Ballbesitz wird dem Team zugesprochen, welches vor der Unterbrechung im Ballbesitz war.

§4.6.3 – Das Spiel beginnt wieder gemäß §4.2.3 sobald der verletzte Spieler weiterspielen kann, oder ein Ersatzspieler gemäß §2.1.2 gefunden wurde.

§4.7 – Auszeiten (*Timeouts*)

§4.7.1 – Während des Spiels kann ein Team eine Spielunterbrechung erwirken indem es gemäß §5.1 den Ballbesitz erlangt und zum Schiedsrichter laut hörbar „Auszeit“ oder „Timeout“ ruft.

§4.7.1.1 – Das Team muss infolge den Ballbesitz an das andere Team abgeben.

§4.7.2 – Während einer Spielunterbrechung kann nur das Team, welches in weiterer Folge den Ballbesitz erhält, nach einer Auszeit verlangen, um die ihm zustehenden 30 Sekunden bis zum Wiederbeginn zu verlängern.

§4.7.2.1 – In diesem Fall bleibt das Team weiter im Ballbesitz.

§4.7.3 – Jedes Team hat pro Spiel zwei Auszeiten von jeweils 2 Minuten. Ein Team darf diese Auszeiten auch direkt hintereinander in Anspruch nehmen, wenn die Zeit der ersten Auszeit nicht ausreicht.

§4.7.4 – Nach Ablauf der Auszeit oder wenn das Team, welches die Auszeit genommen hat, seine Bereitschaft signalisiert beginnt des Spiel wieder gemäß §4.1.
§4.7.5 – Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein mechanisches Problem eines Spielers, welches eine Reparatur erfordert, vom gegnerischen Team verursacht wurde, so gesteht er eine Auszeit von 5 Minuten zu. Dies hat keine Auswirkungen auf die dem Team verbleibenden Auszeiten.

§4.8 – Verschobenes Tor

§4.8.1 – Wenn das Tor verschoben wird, so bleibt die markierte Torlinie weiterhin die Schwelle, welche der Ball überqueren muss, damit ein Tor gegeben wird.
§4.8.2 – Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, wenn er der Meinung ist, dass das Tor so sehr verschoben ist, dass es dem Torrichter nicht mehr möglich ist Tore klar zu erkennen oder wenn das verschobene Tor das Spiel behindert.

§4.8.2.1 – Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass das Tor unabsichtlich verschoben wurde, so gibt er jenem Team den Ballbesitz, das im Ballbesitz ist oder zuletzt im Ballbesitz war.

§4.8.3 – Eine Strafe wegen Spielverzögerung wird gemäß §7.1 gegeben, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Spieler absichtlich das Tor verschoben hat, um eine Spielunterbrechung zu erzwingen.

Teil 5: Ballführung

(*Ball Handling*)

§5.1 – Ballbesitz

§5.1.1 – Der Spieler, welcher den letzten bewussten Ballkontakt gemacht hat wird als Spieler im Ballbesitz angesehen.

§5.2 – Schießen

§5.2.1 – Ein Schuss ist die schlagartige Berührung des Balles mit einer der beiden runden Seiten des Schlägerkopfes. Wenn ein Spieler den Ball „schiebt“ anstatt zu schlagen wird die Bewegung als Shuffling (siehe §5.3) gewertet.
§5.2.2 – Ein aktives Ablenken des Balls mit dem Rad oder Körper in das Tor ist kein Schuss.
§5.2.3 – Ein Shuffling (siehe §5.3) ist kein Schuss.

§5.3 – Shuffling (*Shuffling*)

§5.3.1 – Ein Shuffling ist jeglicher Kontakt mit der Breitseite des Schlägers und des Balls.
§5.3.2 – Ein Shuffling des Offensivteams, welches im Tor landet, ist kein Tor. In diesem Fall erfolgt ein Wiederbeginn des Spiels gemäß §4.2.3. Das Team, welches den Ball in das Tor geschoben hat, verliert den Ballbesitz.

§5.4 – Schleifen (*Ball Jointing*)

§5.4.1 –Schleifen des Balles ist das Ausüben von Druck auf den Ball mit einer Öffnung oder konkaven Fläche des Schlägerkopfes um den Ball an einer ebenen Fläche am Spielfeld einzuklemmen.
§5.4.2 – Das Schleifen des Balles ist auf dem gesamten Spielfeld für eine Zeit von 2 Sekunden erlaubt. Ein längeres Schleifen als 2 Sekunden resultiert in einem Ballverlust.

§5.5 – Schaufeln (*Scooping*)

§5.5.1 –Schaufeln ist das Führen des Balles in einer Öffnung des Schlägerkopfes durch Ausnützen der Zentripetalkraft, sowohl am Boden als auch in der Luft.
§5.5.2 – Schaufeln ist erlaubt.

§5.6 – Tragen (*Carrying*)

§5.6.1 – Tragen ist das Hochheben und Führen des Balles in einer Öffnung des Schlägerkopfes, bei der die Gravitation die Kraft liefert, die den Ball in der Öffnung hält.
§5.6.2 – Tragen ist nicht erlaubt und resultiert in einem Ballverlust.

Teil 6: Strafen

(*Penalties*)

Prozedur für Strafen

§6.1 – Schwere des Vergehens

§6.1.1 – Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, die Schwere eines der in §7 - §10 gelisteten Vergehen zu beurteilen und eine entsprechende Strafe auszusprechen, die dem verursachten Nachteil entspricht.

§6.1.2 – Der Schiedsrichter kann jede in §7 -§10 gelistete Strafe aussprechen, entsprechend der Schwere und den Umständen des Vergehens.

§6.2 – Verzögerte Strafen (*Delayed Penalties*)

§6.2.1 – Alle in §7 – §10 gelisteten Strafen werden vom Schiedsrichter gemäß der Vorteilprozedur durchgesetzt.

§6.2.2 – Wenn das Team im Ballbesitz einen Regelverstoß begeht, signalisiert der Schiedsrichter die sofortige Spielunterbrechung und spricht eine Strafe aus.

§6.2.3 – Wenn das Team ohne Ballbesitz einen Regelverstoß begeht, signalisiert der Schiedsrichter die Unterbrechung des Spiels erst, wenn das regelverstoßende Team den Ballbesitz erlangt hat. Dies wird als verzögerte Strafe (*Delayed Penalty*) bezeichnet. Das benachteiligte Team ist bis zur Unterbrechung im Vorteil (*Advantage*).

§6.2.3.1 – Das Team, welches den Regelverstoß begangen hat, kann während des Vorteils des anderen Teams kein Tor erzielen, ausgenommen sind Eigentore des Teams im Vorteil.

§6.2.4 – Der Schiedsrichter zeigt den Vorteil gemäß §1.1.9.3 an.

§6.2.4.1 – Wenn das Team, gegen das eine Strafe angezeigt wird, ein weiteres Foul am Team im Vorteil begeht und dieses weiter im Ballbesitz bleibt, so bleibt der Vorteil erhalten und das Strafmaß erhöht sich automatisch um einen Schweregrad.

§6.2.4.2 – Wenn das Team im Vorteil ein Foul begeht, wird das Spiel vom Schiedsrichter gestoppt und das Spiel beginnt wieder gemäß §6.3.

§6.2.5 – Die Strafe wird nicht gegeben, wenn das Team im Vorteil ein Tor erzielt.

§6.3 – Gleichzeitige Strafen

§6.3.1 – Gleichzeitige Strafen sind Fouls, welche zur selben Zeit von je einem Spieler beider Teams begangen werden.

§6.3.2 – Gleichzeitige Strafen vom Schweregrad eines Ballverlusts verursachen eine Spielunterbrechung und einen Wiederbeginn gemäß §4.1. Gleichzeitige Strafen vom Schweregrad einer kleinen oder großen Strafe oder eines Spielverweises resultieren in einer 2 gegen 2 Situation für die Dauer der Strafe.

§6.3.3 – Nachdem die Strafen ausgesprochen sind, beginnt das Spiel wieder gemäß §4.1, mit der Ausnahme, dass sich anstatt 3 Spielern nur 2 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld befinden.

§6.3.4 – Die Spieleranzahl bleibt für die gesamte Dauer der Strafe bei 2 gegen 2, unabhängig davon ob in dieser Zeit Tore erzielt werden.

§6.3.5 – Wenn die Zeit der Strafe abgelaufen ist, können die jeweiligen dritten Spieler jedes Teams an der Mitte abschlagen und wieder am Spiel teilnehmen. Das Spiel wird dafür nicht unterbrochen.

Arten von Strafen

§6.4 – Ballverlust (*Ball Turnover*)

§6.4.1 – Auf Ballverlust wird entschieden, wenn ein Foul begangen wurde, ohne jedoch durch das Foul eine unmittelbare Torchance zu verhindern oder zu stören. Das Foul wurde in einer neutralen Spielsituation begangen.

§6.4.2 – Der Ballbesitz geht an das benachteiligte Team und das Spiel startet wieder gemäß §4.2.3.

§6.5 – Kleine Zeitstrafe (*Minor Penalty*)

§6.5.1 – Ein Foul, das eine klare Torchance verhindert oder einen deutlichen situationsbedingten Vorteil wegnimmt, resultiert in einer 30 Sekunden Zeitstrafe.

§6.5.2 – Die Strafe wird gemäß §1.1.9.3 angezeigt und gepfiffen. Der Ballbesitz geht an das benachteiligte Team und das Spiel startet wieder gemäß §4.2.3 mit der folgenden Ausnahme:

§6.5.2.1 – Der Spieler, der das Foul begangen hat, muss das Spielfeld für die Dauer der 30 Sekunden Strafe verlassen. Nach Ablauf der Strafe kann der Spieler in der Mitte abschlagen und wieder am Spiel teilnehmen. Das Spiel wird dafür nicht unterbrochen.

§6.5.2.2 – Die restliche Strafzeit erlischt, wenn das Team in Überzahl ein Tor erzielt. Das Spiel beginnt in diesem Fall wieder gemäß §4.2.3.

§6.5.2.3 – Sollte das Team in Unterzahl eine weitere Zeitstrafe bekommen, startet das Spiel wieder gemäß §6.5.2. Die Mannstärke am Spielfeld bleibt bei 3 gegen 2 und die Zeitstrafe des zusätzlichen Fouls wird zu der davor noch verbliebenen Strafzeit addiert.

§6.6 – Große Zeitstrafe (*Major Penalty*)

§6.6.1 – Jedes Foul das in §7 – §10 aufgelistet und übertrieben hart oder gefährlich ist, resultiert in einer 2 Minuten Zeitstrafe.

§6.6.2 – Die Strafe wird gemäß §1.1.9.3 angezeigt und gepfiffen. Der Ballbesitz geht an das benachteiligte Team und das Spiel startet wieder gemäß §4.2.3 mit der folgenden Ausnahme:

§6.6.2.1 – Der Spieler, der das Foul begangen hat, muss das Spielfeld für die Dauer der 2 Minuten Strafe verlassen. Nach Ablauf der Strafe kann der Spieler in der Mitte abschlagen und wieder am Spiel teilnehmen. Das Spiel wird dafür nicht unterbrochen.

§6.6.2.2 – Die restliche Strafzeit erlischt nicht, wenn das Team in Überzahl ein Tor erzielt. Die Überzahl bleibt über die gesamten 2 Minuten aufrecht. Nach einem Tor startet das Spiel wieder gemäß §4.2.3 mit dem bestraften Team weiterhin mit nur 2 Spielern auf dem Spielfeld.

§6.6.2.3 – Sollte das Team in Unterzahl eine weitere Zeitstrafe bekommen, startet das Spiel wieder gemäß §6.6.2. Die Mannstärke am Spielfeld bleibt bei 3 gegen 2 und die Zeitstrafe des zusätzlichen Vergehens wird zu der davor noch verbliebenen Strafzeit addiert.

§6.7 – Spielausschluss (*Game Misconduct*)

§6.7.1 – Physische Aggression eines Spielers, der von seinem Rad abgestiegen ist, oder sein Versuch mit einem anderen Spieler handgreiflich zu werden, sowie der offensichtliche Versuch einen anderen Spieler zu verletzen resultieren in einem Spielausschluss.

§6.7.2 – Wenn es notwendig ist eine Eskalation zu verhindern unterbricht der Schiedsrichter augenblicklich das Spiel, um die Auseinandersetzung zu beenden. Ansonsten wird die Strafe gemäß §1.1.9.3 angezeigt und gepfiffen. Der Ballbesitz geht an das benachteiligte Team und das Spiel startet wieder gemäß §4.2.3 mit der folgenden Ausnahme:

§6.7.2.1 – Der ausgeschlossene Spieler muss das Spielfeld für die Fortdauer des Spiels verlassen und sein Team muss mit 2 Spielern weiterspielen.

§6.7.2.2 – Nach einem Spielausschluss entscheidet der Turnierveranstalter, ob der ausgeschlossene Spieler auch vom Turnier ausgeschlossen wird.

§6.7.3 – Sollte das Team in Unterzahl eine weitere Zeitstrafe bekommen startet das Spiel wieder gemäß §6.7.2. Das Team hat nur einen Spieler auf dem Spielfeld und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss das Spielfeld für die Dauer der Zeitstrafe verlassen, siehe §6.5 oder §6.6.

§6.7.4– Wenn in einem Spiel zwei Spieler eines Teams mit einem Spielausschluss bestraft werden, so wird das Spiel als Niederlage für diese Team gewertet und der Turnierveranstalter entscheidet, ob das Team auch vom Turnier ausgeschlossen wird.

§6.8 – Straftor

§6.8.1 – Ein Vergehen, das einen Spieler im Ballbesitz mit einer Torchance auf das leerstehende Tor daran hindert, ein Tor zu erzielen, wird vom Schiedsrichter als Straftor für die benachteiligte Mannschaft gewertet.

§6.8.1.1 – Keine weitere Strafe wird nach dem zuerkannten Tor durchgesetzt, wenn das Foul den Schweregrad eines Ballverlustes oder einer kleinen Zeitstrafe hat. Im Falle des Schweregrades einer großen Zeitstrafe oder eines Spielausschlusses wird beim folgenden Wiederbeginn die entsprechende Strafe durchgesetzt.

§6.8.2 – Das Spiel startet wieder gemäß §4.2.3 mit dem benachteiligten Team im Ballbesitz.

Teil 7: Technische Strafen

(*Technical Penalties*)

§7.1 – Zeitverzögerung (*Delay of Game*)

§7.1.1 – Eine Strafe für Zeitverzögerung wird nach folgenden Szenarien ausgesprochen:

§7.1.1.1 – Ein Spieler oder eine Mannschaft verhindert den Wiederbeginn des Spiels gemäß §4.2.

§7.1.1.2 – Ein Spieler sperrt den Ball mit seinem Fahrrad während er sich gegen die Bande lehnt und verhindert für andere Spieler das Erreichen des Balls.

§7.1.1.3 – Ein Spieler schaufelt oder wirft den Ball absichtlich aus dem Spiel.

§7.1.1.4 – Ein Spieler verschiebt das Tor gemäß §4.8.

§7.2 – Unsportliches Verhalten (*Unsportsmanlike Conduct*)

§7.2.1 – Eine Strafe für unsportliches Verhalten wird ausgesprochen, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass sich ein Spieler auf eine unsportliche Art und Weise verhält. Beispiele dafür sind:

§7.2.1.1 – Stören des Spielablaufs oder heftiger Protest gegen eine Schiedsrichterentscheidung.

§7.2.1.2 – Verbaler oder tätlicher Angriff eines Schiedsrichters, Torrichters, Offiziellen, Veranstalters oder anderen Spielers auf dem Spielfeld.

§7.2.1.3 – Wegschieben oder Wegschlagen eines vom Gegner fallen gelassenen Schlägers, welches das Aufheben erschwert.

§7.2.1.4 – Das Versäumnis abzuschlagen oder nach einem Abstieg vom Fahrrad das Spiel zu verlassen.

Teil 8: Fahrradhandhabung

(*Bike Handling Penalties*)

§8.1 – Abstieg vom Fahrrad (*Dabbing*)

§8.1.1 – Ein Abstieg vom Fahrrad ist, wenn Spieler mit seinem Fuß eine andere horizontale Fläche als die eigenen Pedale berührt.

§8.1.2 – Ein Spieler muss nach einem Abstieg vom Fahrrad bei der Spielfeldmitte an einer der beiden Seiten mit seinem Schläger abschlagen, bevor er wieder am Spielgeschehen teilnehmen darf.

§8.1.2.1 – Ein abgestiegener Spieler gilt als nicht am Spiel teilnehmend und darf in keiner Weise in das Spielgeschehen eingreifen. Jeder Kontakt mit dem Körper, Schläger oder Fahrrad sowie jedes Blocken resultiert in einer Strafe wegen Behinderung.

§8.1.2.2 – Einem abgestiegenen Spieler wird ein angemessener Zeitraum gegeben, um das Spielgeschehen zu verlassen. Allerdings kann der Schiedsrichter eine Strafe anzeigen, wenn der Spieler das Spielgeschehen in einer Art und Weise stört, die für sein Team vorteilhaft ist.

§8.1.2.3 – Wenn ein abgestiegener Spieler einen Schuss abhält, der ansonsten die Torlinie überquert hätte, kann der Schiedsrichter ein Tor für die Mannschaft geben, welche geschossen hat. Dies ist vor allem im Hinblick auf §8.1.3 betont.

§8.1.3 – Ein Spieler der sich am Tor mit seiner Hand festhält um sich zu stabilisieren gilt als abgestiegen.

§8.1.3.1 – Der Schiedsrichter teilt dem Spieler durch zurufen mit, dass er abgestiegen ist. Der Torrichter kann den Abstieg vom Fahrrad gemäß §1.3.6.4 signalisieren. Der Spieler muss abschlagen.

§8.1.3.2 – Der Schiedsrichter kann im Falle von übermäßigem Festhalten am Tor eine Strafe geben.

§8.2 – Umstürzen (*Toppling*)

§8.2.1 – Eine Strafe wegen Umstürzen wird gegeben, wenn ein Spieler in der Folge seines eigenen Abstiegs einen anderen Spieler ebenfalls zum Abstieg oder Stürzen bringt.

§8.2.1.1 – Beispiele dafür sind: Abspringen vom Fahrrad während des Abstiegs um einen anderen Spieler zu checken oder zu behindern, das Auslösen eines „Dominoeffekts“ bei dem ein oder mehrere gegnerische Spieler ebenfalls absteigen, das Ausführen eines Checks in einer Intensität die den checkenden Spieler selbst aus der Balance und zum Abstieg bringt und den anderen Spieler mitnimmt.

§8.3 – Fahrradkontakt (*Bike Contact*)

§8.3.1 – Gegen einen Spieler, der mit seinem Fahrrad einen Kontakt mit einem anderen Spieler oder dessen Ausrüstung initiiert, wird eine Strafe wegen Fahrradkontakt gemäß §8.4–§8.6 gegeben.

§8.3.1.1 – Der Schiedsrichter kann gegebenenfalls auch Strafen wegen Fahrradkontakt geben, die nicht explizit in §8.4 – §8.6 erwähnt sind.

§8.3.1.2 – Ein zufälliger Fahrradkontakt ist ein Kontakt der das Spiel nicht beeinflusst und der nicht gefährlich ist. Für einen nebensächlichen Fahrradkontakt wird keine Strafe gegeben.

§8.4 – Rammen (*T–Boning*)

§8.4.1 – Eine Strafe wegen Rammen wird geben wenn ein Spieler mit seinem Vorder- oder Hinterrad einen Kontakt initiiert, der in Bewegungsrichtung einen Impuls auf den anderen Spieler überträgt.

§8.5 –Schlag mit dem Hinterrad (*Tail Whip*)

§8.5.1 – Eine Strafe wegen Schlag mit dem Hinterrad wird gegeben, wenn ein Spieler mit seinem schwingenden oder rutschenden Hinterrad einen Kontakt initiiert, der einen Impuls auf einen anderen Spieler überträgt.

§8.6 – Wegschlagen (*Sweeping*)

§8.6.1 – Eine Strafe wegen Wegschlagen wird gegeben wenn ein Spieler mit seinem Vorder- oder Hinterrad einen Kontakt mit dem stationären Schläger eines Spielers initiiert, welchen dieser stabil auf dem Boden positioniert hat um sich darauf abzustützen.

Teil 9: Schlägerhandhabung

(*Mallet Handling Penalties*)

§9.1 – Stockschlag (*Slashing*)

§9.1.1 – Eine Strafe wegen Stockschlag wird gegeben, wenn ein Spieler mit seinem Schläger übertrieben fest auf den Schlägerschaft oder -kopf eines anderen Spielers schlägt, sodass es potentiell zu einem Materialschaden oder einer Verletzung kommen kann. Das Durchsetzen dieser Regel liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

§9.2 – Hoher Schläger (*High Sticking*)

§9.2.1 – Eine Strafe wegen hohem Schläger wird gegeben, wenn ein Spieler versucht, mit dem Schläger den in der Luft befindlichen Ball in einer Höhe oberhalb der Schultern des nächstgelegenen Spielers zu spielen.

§9.2.2 – Eine Strafe wegen hohem Schläger wird gegeben, wenn ein Spieler mit dem Schläger den Hals oder Kopf eines anderen Spielers berührt.

§9.2.2.1 – Ein Schwingen oberhalb der Schultern des Gegners, welches jedoch mit einer normalen Schussbewegung einhergeht, gilt nicht als hoher Schläger. Übertriebenes Schwingen sowie blinde Rückhandschüsse, bei denen der Schläger weit nach hinten geschwungen wird, gelten nicht als normale Schussbewegung. In diesem Fall kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen und abhängig davon, in welcher Nähe zum Schläger sich weitere Spieler befunden haben, eine Strafe wegen hohem Schläger gegeben.

§9.3 – Blockieren des Rads (*Jamming*)

§9.3.1 – Eine Strafe wegen Blockieren des Rads wird gegeben wenn ein Spieler durch das Platzieren seines Schlägers unter dem Vorder- oder Hinterrad eines anderen Spielers diesen zum Abstieg vom Rad bringt.

§9.3.1.1 – Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Spieler selbst mit dem Fahrrad in den Schläger gefahren ist und der Gegenspieler diesen nicht durch eine aktive Bewegung unter dem Rad platziert hat, so wird keine Strafe gegeben.

§9.4 – Einhaken (*Hooking*)

§9.4.1 – Eine Strafe wegen Einhaken wird gegeben, wenn ein Spieler seinen Schläger beim Körper oder Fahrrad eines anderen Spielers einhakt.

§9.5 – Schlägerwerfen (*Throwing*)

§9.5.1 – Eine Strafe wegen Schlägerwerfen wird gegeben, wenn ein Spieler seinen Schläger wirft.

§9.6 – Fallenlassen des Schlägers (*Mallet Dropping*)

§9.6.1 – Ein Spieler darf zu jeder Zeit nur einen Schläger auf dem Spielfeld haben. Wenn ein Spieler während des Spiels seinen Schläger verliert, muss er ihn aufheben und darf sich keinen Ersatzschläger holen, so lange der andere Schläger nicht aus dem Spielfeld entfernt ist.

§9.6.2 – Wenn der Schläger eines Spielers kaputt ist, darf er ihn nicht fallen lassen und einen neuen holen. Er muss unverzüglich den kaputten Schläger vom Spielfeld entfernen.

§9.6.3 – Eine Strafe wegen Fallenlassen des Schlägers wird gegeben, wenn ein Spieler zugleich zwei Schläger auf dem Spielfeld hat.

§9.6.4 – Wenn ein Spieler seinen Schläger verliert, darf er ohne diesen weiterspielen.

§9.6.4.1 – Eine Strafe wegen Fallenlassen des Schlägers wird gegeben, wenn dieser einen Schuss blockiert, zu einem Abstieg vom Fahrrad führt oder nach Ermessen des Schiedsrichters in anderer Weise das Spiel stört.

§9.6.4.2 – Defensivspieler dürfen einen fremden Schläger bewegen, wenn dieser das Verteidigen des Tors behindert.

Teil 10: Körperkontakt

(*Bodily Contact Penalties*)

§10.1 – Unerlaubter Armkontakt (*Extension*)

§10.1.1 – Eine Strafe wegen unerlaubtem Armkontakt wird gegeben, wenn ein Spieler seinen Arm ausstreckt und mit seinem Ellbogen, Unterarm oder seiner Hand einen Kontakt mit einem anderen Spieler sucht. Der Hauptkontakt im physischen Spiel mit einem Gegenspieler muss mit der Schulter gemacht werden.

§10.1.1.1 – Ein Spieler kann seinen Arm beim Initiieren eines Kontakts eng an den Körper anlegen. Eine Strafe wird nur dann gegeben, wenn der Spieler seinen Arm nach oben oder nach außen streckt und einen Kontakt in einer schiebenden oder schlagenden Bewegung initiiert.

§10.2 – Unerlaubter Körperkontakt (*Charging*)

§10.2.1 – Es liegt in der Verantwortung des Spielers, der einen Körperkontakt initiiert, dass dieser den Gegenspieler "auf gleicher Höhe" (*high and even*), das bedeutet Schulter gegen Schulter, trifft. Jeder Kontakt, der einen Gegenspieler am unteren Rücken, in den Nieren oder in den Rippen trifft, sowie jeder Kontakt von hinten hat eine Strafe wegen unerlaubtem Körperkontakt zur Folge.

§10.2.1.1 – Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Spieler einen Kontakt wie in §10.2.1 beschrieben provoziert, indem er vor dem Kontakt seine Körperposition ändert, so wird keine Strafe gegeben.

§10.3 – Behinderung (*Interference*)

§10.3.1 – Eine Strafe wegen Behinderung wird gegeben, wenn ein Spieler einen Körperkontakt mit einem Gegenspieler initiiert, der nicht im Ballbesitz ist. Alle Spieler die nicht im Ballbesitz sind haben einen Anspruch auf den Platz an den sie gerade einnehmen.

§10.3.2 – Im Fall, dass der Ball den unmittelbaren Bereich um den Spieler im Ballbesitz (laut §5.1.1) verlässt, aber ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, so kann kein Körperkontakt mit diesem Spieler gemacht werden, wenn dieser die Verfolgungen des Balls aufgegeben hat. Ein Gegenspieler darf nur dann einen Kontakt suchen, wenn der Spieler weiterhin dem Ball nachfährt.

§10.3.3 – Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Spieler einen Gegenspieler versucht zu blocken, so darf sich der geblockte Spieler mit einem Körperkontakt entsprechend der in §10 beschrieben Regeln dagegensetzen und keine Strafe wird gegeben.

§10.3.3.1 – Ein „bewegter Block" ist das aktive Blockieren der Bewegung eines Gegners um den Ball abzuschirmen, um ihn vom Spieler im Ballbesitz oder von einer bestimmten Position am Spielfeld fernzuhalten.

§10.4 – Halten (*Holding*)

§10.4.1 – Eine Strafe wegen Halten wird gegeben, wenn ein Spieler die Bewegung eines anderen Spielers stört indem er dessen Schläger, Körper oder Fahrrad festhält.

§10.5 – Treten (*Kicking)*

§10.5.1 – Eine Strafe wegen Treten wird gegeben, wenn ein Spieler mit dem Fuß einen anderen Spieler, dessen Ausrüstung oder den Ball tritt.

§10.6 – Kopfkontakt (*Head Contact*)

§10.6.1 – Eine Strafe wegen Kopfkontakt wird gegeben, wenn ein Spieler mit irgendeinem Körperteil einen Kontakt mit den Kopf oder Hals eines anderen Spielers initiiert.

§10.7 – Lenkerkontakt (*Handlebar Contact*)

§10.7.1 – Eine Strafe wegen Lenkerkontakt wird gegeben, wenn ein Spieler einen Kontakt mit dem Lenker eines Gegenspielers initiiert.

§10.8 – Lenkerarmkontakt (*Steering Arm Contact*)

§10.8.1 – Eine Strafe wegen Lenkerarmkontakt wird gegeben wenn ein Spieler einen Kontakt mit dem Lenkerarm eines anderen Spielers auf Höhe des Ellbogens oder unterhalb davon initiiert.

§10.9 – Einsperren (*Trapping*)

§10.9.1 – Eine Strafe wegen Einsperren wird gegeben, wenn ein Spieler ohne dass der Ball in der Nähe ist einen Gegenspieler über einen längeren Zeitraum an der Bande festhält, sei es durch Dagegenlehnen oder andersartiges Stören seiner Bewegung.

§10.10 – Übertriebene Härte (*Flagrance*)

§10.10.1 – Eine Strafe wegen übertriebener Härte wird gegeben, wenn nach Ermessen des Schiedsrichters ein Spieler einen besonders harten Körperkontakt an wehrlosen Gegenspieler initiiert, oder wenn der Spieler, der den Kontakt initiiert, dies auf eine Art und Weise tut, die über die taktische oder strategische Anwendung von Kraft hinausgeht und vom Schiedsrichter als rücksichtslos bewertet wird.

§10.10.2 – Eine Strafe wegen übertriebener Härte wird gegeben wenn ein Spieler einen überzogenen Körperkontakt initiiert, so dass er selbst zum Sturz kommt.