



Regelwerk Herren-Lacrosse 2012-2013





Herausgegeben durch die
**Schiedsrichterkommission des
Deutschen Lacrosse Verbandes**

Vertreten durch den
Leitenden Herrenschiedsrichter Malte Rolff

© 2012

Hinweis

Das vorliegende Regelwerk für Herren-Lacrosse wurde herausgegeben durch den Deutschen Lacrosse Verband (DLaxV) als deutsche Übersetzung des offiziellen Regelwerks *Rules of Men's Field Lacrosse* der Federation of International Lacrosse (FIL™), wie es bei der Generalversammlung 2012 in Amsterdam, Niederlande abgesegnet wurde.

Neue Regeln und Regeländerungen sind durch kursive und unterstrichene Schreibweise markiert.

Abweichungen und Ergänzungen seitens des DLaxV sind durch ★ markiert.

Die deutsche Übersetzung soll nur dem besseren Verständnis dienen. Sollte es einen Konflikt zwischen dieser Übersetzung und dem originalen Regelwerk geben, gilt die von der FIL™ offiziell herausgegebene Version.

Bei Fragen und Regelvorschlägen wenden Sie sich bitte an den Leitenden Herrenschiedsrichter unter

- headreferee@dlaxv.de
- mit einer Kopie der Anfrage an
- schirikom@dlaxv.de

Inhaltsverzeichnis

Liste der 2012 verabschiedeten Regeländerungen.....	8
Vorwort.....	9
Das Spiel.....	10
Abschnitt 1 – Das Spielfeld.....	11
Regel 1 Abmessungen.....	11
Regel 2 Die Tore.....	11
Regel 3 Der Torkreis.....	12
Regel 4 Die Tornetze.....	12
Regel 5 Der Torraum.....	13
Regel 6 Die Flügelräume.....	13
Regel 7 Die Spielfeldmitte.....	13
Regel 8 Der Auswechselbereich.....	13
Regel 9 Der Zeitnehmertisch und die Spielerbänke.....	14
Regel 10 Die Bankbereiche.....	14
Regel 11 Die Trainerbereiche.....	14
Regel 12 Linien.....	14
Regel 13 Die Strafbank.....	15
Abschnitt 2 – Die Ausrüstung.....	16
Regel 14 Der Ball.....	16
Regel 15 Der Schläger.....	16
Regel 16 Verbote bezüglich des Schlägers.....	18
Regel 17 Persönliche Ausrüstung.....	18
Regel 18 Verbote bezüglich der persönlichen Ausrüstung.....	19
Abschnitt 3 – Die Mannschaften.....	21
Regel 19 Anzahl der Spieler.....	21
Regel 20 Auswechselspieler.....	22
Regel 21 Kapitäne.....	22
Regel 22 Trainer.....	22
Abschnitt 4 – Kontrolle des Spiels.....	25
Regel 23 Die Schiedsrichter.....	25
Regel 24 Der Chief Bench Official und der Bench Manager.....	26
Regel 25 Die Zeitnehmer.....	28
Regel 26 Die Strafzeitnehmer.....	28
Regel 27 Die Anschreiber.....	29
Regel 28 Fehler der Offiziellen.....	29
Abschnitt 5 – Dauer des Spiels.....	31
Regel 29 Spielzeit.....	31

Regel 30 Unterbrochenes oder nicht vollendetes Spiel.....	31
Regel 31 Unentschieden.....	32
Regel 32 Versäumtes Spiel.....	33
Abschnitt 6 – Verlauf des Spiels.....	35
Regel 33 Maßnahmen vor Spielbeginn.....	35
Regel 34 Face-Off an der Spielfeldmitte.....	35
Regel 35 Face-Offs, die nicht an der Spielfeldmitte stattfinden.....	42
Regel 36 Status vom Ball.....	42
Regel 37 Freies Spiel.....	43
Regel 38 Punkten.....	43
Regel 39 Ballbesitz.....	44
Regel 40 Ball im Aus.....	45
Regel 41 Bodycheck.....	47
Regel 42 Schlagen mit dem Schläger.....	47
Regel 43 Das Blocken.....	47
Regel 44 Auszeiten.....	48
Regel 45 Haupttrainerforderung nach Schlägerprüfung oder Schlägerzählung.....	50
Schlägerprüfung.....	50
Schlägerzählung.....	51
Abschnitt 7 – Auswechslung.....	53
Regel 46 Auswechslung.....	53
Abschnitt 8 – Torkreis und Torwart.....	56
Regel 47 Der ernannte Torwart.....	56
Nominated Defender-Regel.....	56
Regel 48 Privilegien des ernannten Torwarts.....	57
Regel 49 Verbote bezüglich des Torkreises.....	59
Abschnitt 9 – Technische Fouls.....	62
Regel 50 Die Strafe für technische Fouls.....	62
Regel 51 Die Natur eines technischen Fouls.....	62
Regel 52 Interference – Behinderung.....	62
Regel 53 Pushing – Stoßen.....	63
Regel 54 Illegal Pick – Illegales Blocken.....	63
Regel 55 Holding – Halten.....	64
Regel 56 Kicking an opponent's crosse – Treten des gegnerischen Schlägers.....	66
Regel 57 Handling the ball – Berühren des Balles.....	66
Regel 58 Withholding the ball from play – Fernhalten des Balles.....	66
Regel 59 Illegal actions with the crosse – Illegale Aktionen mit dem Schläger.....	67
Regel 60 Illegal actions by the team officials – Illegale Aktionen der Teamoffiziellen....	68

Regel 61 Illegal procedure – Illegale Handlung.....	68
Regel 62 Stalling – Zeitschinden.....	71
Regel 63 Illegal crosse – Illegaler Schläger.....	75
Regel 64 Illegal equipment – Illegale Ausrüstung.....	75
Regel 65 Offside - Abseits.....	76
Regel 66 Thrusting crosse at face of opponent – Drücken des Schlägers ins Gesicht eines Gegenspielers.....	79
Regel 67 Lateness – Verspätung.....	79
Abschnitt 10 – Persönliche Fouls.....	80
Regel 68 Die Strafe für persönliche Fouls.....	80
Regel 69 Die Natur eines persönlichen Fouls.....	80
Regel 70 Illegal bodycheck – Illegaler Bodycheck.....	80
Regel 71 Slashing – Schlagen.....	81
Regel 72 Cross-Check.....	81
Regel 73 Tripping – Beinstellen.....	81
Regel 74 Unnecessary roughness – Unnötige Härte.....	82
Regel 75 Unsportsmanlike conduct – Unsportliches Verhalten.....	82
Regel 76 Player committing 5 personal fouls – 5 persönliche Fouls eines Spielers.....	83
Abschnitt 11 – Ausschlussfoul.....	84
Regel 77 Die Strafe für ein Ausschlussfoul.....	84
Regel 78 Die Natur eines Ausschlussfouls.....	84
Abschnitt 12 – Durchführen von Strafen.....	86
Regel 79 Der foulende Spieler.....	86
Regel 80 Wiederbeginn des Spiels nach einer Strafe.....	88
Regel 81 Simultane Fouls.....	89
Regel 82 Verzögertes Abpfeifen.....	91
Regel 83 Vorteilsspiel – Play-On.....	92
Abschnitt 13 – Spezielle Situationen.....	94
Regel 84 Spezielle Situationen.....	94
Anhang A – Schiedsrichterzeichen.....	96
Prozedurale Signale.....	96
Signale für technische Fouls.....	97
Signale für persönliche Fouls.....	98
Anhang B – Das Spielfeld.....	99
Anhang C – Offizielle Regelinterpretationen.....	100

Liste der 2012 verabschiedeten Regeländerungen

Regel #	Regelname
15.3	Der Schläger
16.6	Verbote bezüglich des Schlägers
17.1	Persönliche Ausrüstung
17.2	Persönliche Ausrüstung
19.1	Anzahl der Spieler
21.1	Kapitäne
22.6	Trainer
24.3	Der Chief Bench Official und der Bench Manager
33.3	Maßnahmen vor Spielbeginn
34	Face-Off an der Spielfeldmitte
34.2	Face-Off an der Spielfeldmitte
38.1	Punkten
39	Ballbesitz
46.2	Auswechseln
47	Der ernannte Torwart
48.1 i)	Privilegien des ernannten Torwarts
57	Berühren des Balles
58.4	Fernhalten des Balles
64.1	Illegale Ausrüstung
82	Verzögertes Abpfeifen

Vorwort

Während der Arbeiten an dieser Ausgabe des FIL-Herren-Regelwerks wurde ich neugierig: Woher kommen die Regeln für Lacrosse? Was ist der Ursprung der heutigen Regeln? Ist es möglich, diese originalen Regeln für das großartige Spiel Lacrosse irgendwo veröffentlicht zu finden?

Zu meiner großen Überraschung entdeckte ich, dass die ursprünglichen „Gesetze“ für Lacrosse dokumentiert und vorhanden sind. Die ersten Lacrosseregeln wurden 1869 von Dr. W. George Beers, einem Zahnarzt aus Montreal und Geschäftsführer des kanadischen Lacrosseverbandes, niedergeschrieben. Ich fand Kopien von Beers Buch auf Mikrofilm in den Archiven meiner örtlichen Universitätsbibliothek und digitale Abschriften bei Google Books¹.

Das Buch von Beer hat dreizehn Kapitel und über 250 Seiten Text, in denen die Ursprünge von Lacrosse, die Lehre und Entwicklung des Spiels, das Trainieren und das Spielen genau beschrieben werden. Der Anhang „Die Gesetze des Lacrosse“ listet die anfänglichen 22 Regeln auf. Sie werden bemerken, dass diese Ausgabe des Regelwerks 84 Regel hat. Das Spiel hat sich 142 Jahre später gewandelt.

Sogar mit all den Änderungen am Spiel in den letzten 142 Jahren ist es bemerkenswert, Beers originales Werk zu lesen und die Ursprünge unseres Spiels zu sehen. Man kann nicht nur die Anfänge der modernen Herrenregeln erkennen, sondern auch die des Damenspiels.

Wenn Sie daran interessiert sind, mehr über die anfänglichen Lacrosseregeln oder die Geschichte unseres Sports zu lernen, empfehle ich bei Google Books „Lacrosse: The National Game of Canada“ herunterzuladen. Ich hoffe, Sie finden Beers Buch genauso interessant wie ich.

Im Lacrosse verbunden,

Terence Harding

Vorsitzender des Komitees für Herrenregeln, FIL

¹Beers, W. G. (1869). Lacrosse: the national game of Canada.
[Microform]. Montreal: Dawson Bros.
Auch bei Google Books verfügbar
<http://books.google.com/books?id=opZJAAAAIAAJ&printsec=frontcover>

Das Spiel

Lacrosse wird von zwei Mannschaften mit je zehn (10) Spielern gespielt.

Das Ziel jeder Mannschaft ist es einerseits zu punkten, indem sie versucht, dass der Ball in das gegnerische Tor gelangt, während sie sich bemüht, die gegnerische Mannschaft vom Ballbesitz abzuhalten, um diese dadurch am Punkten zu hindern.

Der Ball wird im Spiel gehalten, indem er mit dem Schläger (crosse) getragen, geworfen, geschlagen, oder in beliebiger Richtung gerollt oder getreten wird gemäß den Einschränkungen, niedergeschrieben in den folgenden Regeln und den zusätzlichen Regelungen (ARs – Additional Rulings), welche mit diesen einhergehen.

Die zusätzlichen Regelungen (ARs – Additional Rulings) haben die gleiche Gewichtung wie die Regeln.

Der Ball darf außer von einem Torwart, der sich in seinem Torkreis (crease) befindet, nicht mit der Hand berührt werden.

Abschnitt 1 – Das Spielfeld

Regel 1 Abmessungen

- 1.1 Das Lacrosse-Spielfeld soll ein rechteckiges Feld mit 110 Yards (100 Meter) Länge und 60 Yards (55 Meter) Breite sein.
- 1.1★ Abweichungen von diesen Maßen (z.B. Kürzungen oder Nutzen eines Hockeyfeldes mit DHB-Linierung) sind nur gemäß den Linierungsplänen des DLaxV e.V. zulässig. Jegliche Kürzung unter 91,4m muss von der Schiedsrichterkommission genehmigt werden.
- 1.2 Die Begrenzungen des Feldes sollen mit weißen Linien markiert werden. Eine extra breite Linie soll durch das Zentrum vom Feld lotrecht zu den Seitenlinien gezogen werden. Diese Linie wird als Mittellinie (centre line) definiert.
- Die Begrenzungslinien an den langen Seiten des Feldes werden als Seitenlinien (side lines), die an jedem Ende des Feldes als Endlinien (end lines) definiert.
- 1.3 Weiche, biegsame Kegel oder Hütchen, aus rotem oder orangefarbenem Kunststoff oder Gummi, sollen auf jeder der vier Ecken des Feldes, an jedem Ende der Auswechselbox (gate) und am Ende der Mittellinie, welche sich gegenüber vom Bankbereich (bench area) befindet, gesetzt werden.
- Die Kegel oder Hütchen sollen auf der Außenseite der Begrenzungslinien platziert werden.

Regel 2 Die Tore

- 2.1 Jedes Tor (goal) besteht aus zwei vertikalen Torpfosten (goal posts), die durch eine feste Querstange (cross bar) verbunden sind.
- Die Pfosten sollen 6 Feet (1,83 m) voneinander entfernt und die Querstange 6 Feet (1,83 m) über den Boden sein. Alle Maße sind Innenmaße. Die Torpfosten und die Querstange zusammen werden als Gestänge (pipes) bezeichnet.
- 2.2 Die Torpfosten sollen mittig ausgerichtet 15 Yards (ca. 14 m) von jeder Endlinie (end line) entfernt aufgestellt werden.
- 2.3 Die Torrohre sollen aus 1 ½ inch (ca. 4 cm) dickem Rohr gefertigt werden. Die Rohre sollen orange gestrichen und am Boden verankert sein. Eine Linie

soll zwischen den Torpfosten gezogen werden, um die Torfläche (plane of the goal) sichtbar zu machen. Diese Linie wird als die Torlinie (goal line) bezeichnet.

2.4 Die Torpfosten sollen:

- entweder in der Erde versenkt werden, sodass keine Grundrahmenrohre benutzt werden müssen,
- oder durch flache Metalleisten, nicht dicker als 0,5 Inch (1,2 cm), gehalten werden.

Die Tore sollen so konstruiert sein, dass der Ball nicht wieder aufs Spielfeld gelangt, sobald er die Torfläche durchbrochen hat.

Regel 3 Der Torkreis

3.1 Um jedes Tor herum soll ein deutlich markierter Kreis, definiert als Torkreis (goal crease), gezogen werden.

Dieser Kreis soll mit dem Mittelpunkt der Torlinie (goal line) als Mittelpunkt des Kreises und mit einem Radius von 9 Feet (2,74 m) markiert werden.

3.2 Der Torkreisraum (goal crease area) ist die Kreisfläche um jedes Tor und beinhaltet auch den Torkreis an sich.

Regel 4 Die Tornetze

4.1 An jedem Tor muss ein pyramidal geformtes Netz angebracht sein, welches so an den Torpfosten (goal posts), der Querstange (cross bar) und am Boden befestigt ist, dass das Durchdringen des Balles verhindert wird. Die Maschen des Netzes dürfen nicht größer als 1,4 Inch (3,8 cm) sein.

Das hintere Ende des Netzes soll an einem Punkt auf dem Boden befestigt sein, welcher sich 7 Feet (2,10 m) hinter dem Mittelpunkt der Torlinie befindet.

Die Rohre (pipes) und das Tornetz (goal net) werden zusammen als Tor (cage) bezeichnet.

4.2 Das Tornetz muss so angebracht sein, dass der Ball an jedem Punkt in seinem vollen Umfang die imaginäre Torfläche (plane of the goal) des Tores durchdringen kann.

4.3 Das Tornetz darf jede beliebige einheitliche Farbe haben.

Regel 5 *Der Torraum*

- 5.1 Auf jeder Spielfeldhälfte soll jeweils eine Linie von Seitenlinie zu Seitenlinie mit einem Abstand von 20 Yards (ca. 18 Meter) zur Mittellinie markiert werden.
- Diese Linien sollen als Torraumlinien (goal area line) definiert werden (auch „restraining lines“ genannt).
- 5.1★ Der Abstand der Torraumlinie zur Spielfeldmitte kann gemäß der DLaxV gültigen Ausnahmen variieren. Die Abstände sind den Linierungsplänen des DLaxV e.V. zu entnehmen.
- 5.2 Der Raum zwischen den Torraumlinien und den Endlinien, ohne die Linien an sich, soll als Torraum (goal area) definiert werden.

Regel 6 *Die Flügelräume*

- 6.1 Linien parallel zu den Seitenlinien sollen auf jeder Seite des Feldes, 20 Yards (ca. 18 Meter) entfernt von einer imaginären Linie, welche die Mittelpunkte der Torlinien (goal lines) verbindet, markiert werden. Diese Linien sollen auf jeder Seite von der Mittellinie aus 10 Yards (ca. 9 Meter) lang markiert sein, und als Flügelraumlinien (wing area lines) definiert werden.
- 6.2 Die Räume zwischen den Flügelraumlinien und den Seitenlinien, jedoch ohne diese Linien an sich, sollen als Flügelräume (wing areas) definiert werden.

Regel 7 *Die Spielfeldmitte*

- 7.1 Ein Punkt auf der Mittellinie, der von jeder Seitenlinie gleich weit entfernt ist, soll mit einem „X“ markiert und als Mittelpunkt (centre) definiert werden.

Regel 8 *Der Auswechselbereich*

- 8.1 Der Auswechselbereich (special substitution area) soll mit zwei Linien auf der Seite des Feldes mit dem Zeitnehmertisch (timer's table) markiert werden.
- Diese Linien sollen 20 Feet (ca. 6 Meter) lang sein und je 5 Yards (ca. 4,5 Meter) von der Mittellinie entfernt rechtwinklig zur Seitenlinie vom Spielfeld weg markiert werden.
- 8.2 Das Teilstück der Seitenlinie zwischen den Auswechselbereichslinien ist daher 10 Yards (ca. 9 Meter) lang, und soll als Auswechselbox (gate) definiert werden.

Regel 9 Der Zeitnehmertisch und die Spielerbänke

- 9.1 Der Zeitnehmertisch soll außerhalb des Feldes mind. 5 Yards (ca. 4,5 Meter) entfernt von der Seitenlinie auf Höhe der Mittellinie platziert sein.
- 9.2 Die Spielerbänke (benches) der konkurrierenden Mannschaften sollen auf beiden Seiten des Zeitnehmertisches, mind. 10 Yards (ca. 9 Meter) von diesem entfernt und parallel zur Seitenlinie und mind. 6 Yards (ca. 5,5 Meter) von dieser entfernt aufgestellt sein.

Regel 10 Die Bankbereiche

- 10.1 Die Bereiche außerhalb des Spielfeldes zwischen den Auswechselbereichslinien (special substitution area lines) und den imaginären Verlängerungen der Torraumlinien (goal area lines) sollen als Bankbereiche (bench areas) definiert werden.
- 10.2 Es ist das Recht der Heimmannschaft (zuerst aufgelistet), den Bankbereich zu wählen, den sie für das gesamte Spiel nutzen werden.
- Bei einer Weltmeisterschaft oder ähnlichem Turnier, oder jeglichen anderem Turnier, wo der Veranstalter diese Regelung anwenden will, wird der Heimmannschaft der linke Bankbereich, ausgehend von der Blickrichtung vom Zeitnehmertisch aus auf das Spielfeld, zugeordnet.

Regel 11 Die Trainerbereiche

- 11.1 Eine gestrichelte Abgrenzungslinie soll 9 Feet (2,74 m) entfernt von der Seitenlinie gezogen werden. Sie soll sich parallel zur Seitenlinie über die Länge des Bankbereiches erstrecken.
- Der Bereich begrenzt von der Seitenlinie, der gestrichelten Abgrenzungslinie, der Auswechselbereichslinie und der imaginären Verlängerung der Torraumlinie soll als Trainerbereich (coaches' area) definiert werden.

Regel 12 Linien

- 12.1 Alle erwähnten Linien (lines) in diesem Abschnitt außer der Mittellinie (centre line) und der Torlinie (goal line) sollen 2 Inch (ca. 5 cm) breit sein. Die Mittellinie soll 4 Inch (ca. 10 cm) breit sein.
- Die Torlinie soll so breit sein wie die Torrohre (pipes).
- 12.2 Wenn andere zusätzliche Linien auf dem Spielfeld sind, dann sollen die Linien

aus diesem Abschnitt eine einheitliche Farbe haben und diese Farbe soll sich von der Farbe der anderen Linien deutlich abheben.

Regel 13 Die Strafbank

- 13.1 Die Strafbank (penalty box) soll aus zwei Sitzplätzen für jede Mannschaft bestehen, die jeweils direkt seitlich neben dem Zeitnehmertisch stehen.
- 13.1★ Eine durchgehende Bank vor dem Zeitnehmertisch darf alternativ verwendet werden.

Abschnitt 2 – Die Ausrüstung

Regel 14 Der Ball

- 14.1 Der Ball soll aus weißem oder orangefarbenem Hartgummi bestehen und einen Umfang zwischen 7,75 Inch (19,69 cm) und 8 Inch (20,32 cm) haben. Er soll zwischen 5 Ounces (140 g) und 5,25 Ounces (148,84 g) schwer sein und wenn er aus einer Höhe von 6 Feet (1,83 m) auf einen Hartholzboden fallengelassen wird, soll er bis zu einer Höhe zwischen 45 Inch (114 cm) und 49 Inch (124 cm) wieder hochspringen.
- 14.2 Die Bälle sollen von der Heimmannschaft gestellt werden und der Ball, der zum Ende des Spieles genutzt wird, soll zum Eigentum der Siegermannschaft werden.
- 14.3 Die Heimmannschaft soll Ball-Personen mit Ersatzbällen an jedem Ende und jeder Ecke des Feldes bereitstellen. Die Ball-Personen sollen Helme, Handschuhe und, soweit angebracht, einen Tiefschutz tragen.
- Die Ball-Personen müssen mindestens 10 Jahren alt sein.

Regel 15 Der Schläger

- 15.1 Der Schläger (crosse) soll eine Gesamtlänge von ENTWEDER 40 Inch (101,6 cm) bis 42 Inch (106,68 cm) (kurzer Schläger/ short crosse) ODER 52 Inch (132,08 cm) bis 72 Inch (182,88 cm) (langer Schläger/ long crosse) haben.
- Eine Mannschaft darf nicht mehr als vier lange Schläger zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben, wenn der Ball im Spiel ist (live ball).
- Ausgenommen sind der Schläger des ernannten Torwarts, die Schläger auf der Strafbank und die Schläger im Spielerbankbereich.
- 15.2 Der Kopf (head) des Schlägers soll an der breitesten Stelle ein Innenmaß zwischen 6 Inch (15,24 cm) und 10 Inch (25,4 cm) haben.
- 15.3 Der Schläger des ernannten Torwarts bildet eine Ausnahme zu den oben genannten Regeln 15.1 und 15.2.
- Der ernannte Torwart darf einen Schläger mit einem Innenmaß von 6 Inch (15,2 cm) bis 15 Inch (38,1 cm) Innenmaß an der breitesten Stelle benutzen und dieser Schläger soll eine Länge zwischen 40 Inch (101,6 cm) und 72 Inch (182,9 cm) haben.

- 15.4 Der Kopf des Schlägers soll aus Holz, laminiertem Holz, Kunststoff oder jedem anderen von der FIL genehmigtem Material gefertigt sein. Der Schaft (shaft) soll aus Holz, Aluminium oder jedem anderen von der FIL genehmigtem Material gefertigt sein.
- Das untere Ende des Schafts muss entweder geschlossen ohne scharfe Kanten sein oder, wenn der Schaft hohl ist, muss das offene Ende durch einen Kunststoff- oder Holzstöpsel oder eine ausreichende Abklebung abgedeckt sein, um Verletzungen zu verhindern.
- Das Verwenden von Metallkappen ist verboten.
- Der Kopf des Schlägers soll annähernd lotrecht am Schaft angebracht sein.
- 15.5 Der Kopf des Schlägers soll folgendermaßen konstruiert sein:
- i) entweder sollen beide Wände aus Holz, laminiertem Holz, Kunststoff oder anderen von der FIL genehmigten Materialien sein oder
 - ii) eine Wand soll aus Holz, laminiertem Holz, Kunststoff oder anderen von der FIL genehmigten Materialien sein und die andere Wand soll mit Lederschnüren von der Spitze des Kopfes bis zum Griff verknüpft werden. Diese Verknüpfung soll in einer Art gefertigt sein, die verhindert, dass die Spitze sich an einem gegnerischen Schläger verfangen kann.
- 15.6 Die Holz- oder Kunststoffwände des Schlägers sollen nicht höher als 2 Inch (5,08 cm) sein. Sofern die Wand aus Lederschnüren besteht, kann sie eine beliebige Höhe haben.
- 15.7 Es darf ein Ballstopp am Hals des Schlägers vorhanden sein. Dieser muss rechtwinklig zum Schaft des Schlägers sein und er muss weit genug sein, um den Ball lose darauf sitzen zu lassen.
- Der Stopp soll so angebracht sein, dass kein Teil des Balles unter diesen geraten kann.
- Der Ballstopp, oder wenn kein Ballstopp vorhanden ist, die Fläche, wo sich der Ballstopp befinden würde, soll mindestens 10 Inch (25,4 cm) von der Schlägerkopfspitze entfernt sein.
- 15.8 Der Kopf und die Seiten des Schlägers sollen mit Löchern versehen sein, um das Knüpfen des Netzes zu ermöglichen.

- 15.9 Das Netz (net) vom Schläger soll aus Leder, Rohleder, gedrehten Schnüren, Leinen oder synthetischen Materialien gefertigt sein und soll ungefähr eine dreieckige Form haben.

Regel 16 Verbote bezüglich des Schlägers

- 16.1 Kein Spieler darf einen Schläger benutzen, bei dem die Tasche (pocket) so tief durchhängt, dass die Oberkante des Lacrosseballs, welcher sich in der Tasche befindet, unterhalb der Seitenwandunterkante ist, wenn der Schläger waagerecht zum Boden und mit dem Netz nach unten gehalten wird.
Dieses Verbot gilt nicht für den Schläger des ernannten Torwarts.
- 16.2 Kein Spieler darf einen Schläger benutzen, welcher so gebaut und/oder geschnürt ist, dass der Ball vorsätzlich vom Spiel ferngehalten wird.
- 16.3 Kein Spieler darf einen Schläger mit Trickkonstruktion oder Trickschnürung benutzen, welche ein normales, freies Herausschlagen des Balles durch einen Gegenspieler erkennbar erschwert.
- 16.4 Eine Manipulation des Schlägers zum Erlangen eines Vorteils gegenüber dem gegnerischen Spieler ist verboten.
- 16.5 Alle Schnüre des Schlägers sind auf 2 Inch (5,08 cm) frei hängende Länge zu beschränken.
- 16.6 *gestrichen Juni 2012, Amsterdam, FIL Generalversammlung
- 16.7 In ihrer Länge verstellbare Schäfte sind nicht erlaubt.
- 16.8 Kein Spieler darf einen Schläger benutzen, welcher so umkonstruiert oder geschnürt oder manipuliert ist, dass er dazu dient, den Gegenspieler in den Glauben zu versetzen, dass der Ball nicht im Schläger ist, obwohl er drin ist, oder dass der Ball im Schläger ist, obwohl er nicht drin ist.

Regel 17 Persönliche Ausrüstung

- 17.1 Alle Spieler sind verpflichtet, Schutzhandschuhe (protective gloves), geeignetes Schuhwerk und einen Schutzhelm (protective helmet), ausgerüstet mit einem Schutzgitter (facemask) und einem Kinnriemen (chinstrap), welcher ordnungsgemäß auf beiden Seiten befestigt ist, zu tragen. Alle Spieler, inklusive des ernannten Torwarts, müssen eine inliegende Zahnabdeckung (Mundschutz) tragen.
Ein Mundschutz soll folgendermaßen definiert sein:

- i) Ein handelsübliches Produkt so gestaltet, dass es an die Zähne und den Kiefer eines Spielers angepasst werden kann und die obere Zahnreihe komplett abdeckt.
- ii) Ein kundenspezifisch angepasstes Produkt eines Zahntechnikers, welches die obere Zahnreihe komplett abdeckt.
- iii) Ein kundenspezifisch angepasstes Produkt eines Zahntechnikers innerhalb des Mundes, dass so konstruiert ist, dass es den Spieler vor Verletzungen bewahrt.

Es wird empfohlen, dass der Mundschutz farblich klar erkennbar ist, d.h. weder weiß noch farblos.

Der Mundschutz wird zum persönlichen Pflichtausrüstungsgegenstand bei FIL Veranstaltungen ab den U19 Weltmeisterschaften in 2016.

Das Innenfutter des Schutzhandschuhes im Bereich der Finger darf nicht herausgeschnitten werden. Die Finger müssen ganz umhüllt und Teil des Handschuhs sein. Ein Spieler darf nicht mit seinen Fingern außerhalb des Handschuhes am Spiel teilnehmen. Ein Spieler darf die Handfläche aus seinem Handschuh herausschneiden.

Der ernannte Torwart muss zudem die verpflichtende Torwartschutz-ausrüstung tragen: einen Halsschutz (throat guard), einen Brustschutz (chest pad) und einen Tiefschutz (cup).

Dies sollen die Standardausrüstungsgegenstände beim Feld-Lacrosse sein.

Der ernannte Torwart darf Schienbeinschoner (wie Fußball- oder Hockeyfeldspieler) tragen, ebenso Kompressionshosen (compression shorts) oder American-Football-Hosen, die am Körper anliegen. Die Kompressions- bzw. Football-Hosen dürfen mit oder ohne dafür konzipierte Schutzpolster getragen werden.

Mit Ausnahme des Torwartschlägers darf sämtliche Ausrüstung, die vom Torwart getragen wird, nur zum Zwecke des Schutzes des Kopfes und Körpers des Spielers konstruiert sein und darf nichts beinhalten, das dem Torwart beim Stoppen des Balles helfen würde. Die Uniform des Torwarts, sein Trikot und seine Shorts bzw. Hose, soll über der Torwartausrüstung getragen werden und so am Körper anliegen, dass diese nicht dem Torwart beim Stoppen des Balles helfen.

Das Spiel muss sofort unterbrochen werden, wenn ein Spieler im unmittelbaren Spielgeschehen (scrimmage area) irgendein gefordertes

Ausrüstungsgegenstück verliert. Andernfalls soll der Schiedsrichter den Abpfiff in derselben Art verzögern, wie es in der Regel 82, verzögertes Abpfeifen, beschrieben wird, außer dass in diesem Fall keine Flagge geworfen wird.

17.1 ★ Der Mundschutz zählt im Geltungsbereich des DLaxV ab der Saison 2016/17 zur persönlichen Pflichtausrüstung.

- 17.2 Jeder Spieler ist verpflichtet, ein Trikot, bedruckt mit kontrastfarbigen Nummern in gotischer oder Block-Schreibweise mittig vorne und hinten, zu tragen. Die Nummer vorne soll mindestens 8 Inch (20,32 cm) groß sein. Die Nummer auf dem Rücken soll mindestens 10 Inch (25,4 cm) groß sein. Die Nummern auf dem Trikot müssen vorne und hinten identisch sein und es darf keine Nummer in einer Mannschaft doppelt vorkommen.

Die Nummer auf dem Trikot soll ein- oder zweistellig sein. Es soll keine Nummer größer als 99 geben.

- 17.3 Die auswärtige Mannschaft soll der Heimmannschaft die Farbe der Trikots, mit denen sie antreten werden, bekannt geben. Die Heimmannschaft muss Trikots mit einer Kontrastfarbe tragen.

-
- AR 17.1 Ein blauer Angreifer ist im Ballbesitz und rennt auf das rote Tor zu, ohne dass sich ein Gegenspieler in seiner Nähe befindet. Er verliert ein Teil der vorgeschriebenen Ausrüstung, schießt und punktet.

Regelung: In diesem Falle ist das Tor gültig, aber der Schiedsrichter soll das Spiel unverzüglich stoppen, wenn für den Angreifer die Gefahr einer Verletzung besteht.

Regelung: Dasselbe gilt, wenn sein Kinnriemen sich löst / aufgeht.

Regel 18 Verbote bezüglich der persönlichen Ausrüstung

- 18.1 Kein Spieler darf Ausrüstung tragen oder benutzen, welche nach Schiedsrichtermeinung ihn selbst oder andere Spieler gefährden kann.
- 18.2 Die Nummern auf dem Trikot eines Spielers müssen immer frei sichtbar sein.
- 18.3 Die Spezialausrüstung des Torwarts soll nicht größer sein als die normal übliche Ausrüstung, soweit es Schienbeinschoner, Halsschutz und Brustschutz betrifft.
- 18.4 Kein Spieler darf Hockey-Torwarthandschuhe tragen.

- 18.5 Lange Hosen dürfen von allen Spielern getragen werden. Innerhalb einer Mannschaft müssen sie die gleiche Farbe haben und es wird empfohlen, dass solche Hosen eine andere Farbe haben als die von der gegnerischen Mannschaft.
- 18.6 Wenn Spieler einer Mannschaft sichtbare Beinunterbekleidung (warmers) (egal ob lange oder kurze) tragen, soll ihre Farbe innerhalb der ganzen Mannschaft identisch sein.
- 18.7 Ein Spieler darf keinen Schmuck oder Verzierungen tragen; dieses Verbot umfasst auch Piercings.
- Ausnahmen zu dieser Regel sind medizinische Alarmgeber und/oder religiöse Gegenstände.
- Wenn solche Gegenstände getragen werden, müssen diese am entsprechenden Körperteil sicher befestigt werden, so dass sie sich nicht im Schläger oder der Ausrüstung des Trägers oder eines anderen Spielers verfangen können.

Abschnitt 3 – Die Mannschaften

Regel 19 Anzahl der Spieler

- 19.1 Zehn Spieler sollen eine vollständige Mannschaft bilden.
Es soll einen Torwart (goalkeeper), drei Verteidigungsspieler (defender), drei Mittelfeldspieler (midfielder) und drei Angriffsspieler (attacker) geben.
Jede Mannschaft muss zu jeder Zeit einen ernannten Torwart auf dem Feld haben. Siehe Regeln 15.3 und 17.1.
- 19.2 Wenn eine Mannschaft aufgrund von Verletzungen oder Spielern, die durch fünf persönliche Fouls (fouled out) oder Spelausschluss (Expulsion Foul) nicht mehr am Spiel teilnehmen, oder irgendeinem anderen Grund, keine 10 Spieler mehr stellen kann, dann wird das Spiel mit weniger als 10 Spielern fortgesetzt. Dabei gibt es jedoch keine Ausnahmen von den geltenden Regeln.
- 19.3 Die Heimmannschaft soll als erstes Team, die Gastmannschaft als zweites Team auf einem veröffentlichten Spielplan gelistet sein.
Die auswärtige Mannschaft soll der Heimmannschaft die Farbe der Trikots, mit denen sie antreten werden, bekannt geben. Die Heimmannschaft muss Trikots mit einer Kontrastfarbe tragen (siehe Regel 17.3).
Es ist das Recht der Heimmannschaft, den Bankbereich zu wählen, den sie für das gesamte Spiel nutzen werden. Bei einer Weltmeisterschaft oder ähnlichem Turnier, oder jeglichen anderem Turnier, wo der Veranstalter diese Regelung anwenden will, wird der Heimmannschaft der linke Bankbereich, ausgehend von der Blickrichtung vom Zeitnehmertisch aus auf das Spielfeld, zugeordnet (siehe Regel 10.2).
Im Falle eines Disputs soll die Gastmannschaft zuerst aus der Umkleidekabine gehen (siehe Regel 84.7).
Es soll die Verantwortung des Haupttrainers der Heimmannschaft sein:
- i) dass das Spielfeld in einem guten, bespielbaren Zustand ist;
 - ii) dass den Zeitnehmern und Anschreibern alle Ausrüstungsgegenstände, die sie benötigen, um ihre jeweilige Funktion ausführen zu können, bereit stehen;
 - iii) dass Ersatzbälle bereitliegen bzw. Ballpersonen parat stehen (siehe

Regel 22.3)

Bei einem Weltmeisterschaftsspiel oder ähnlichen Turnier sollen die Organisatoren verantwortlich für die oben genannten Dinge sein (siehe Regel 22.3).

Der Kapitän der Gastmannschaft soll die Wahl beim Münzwurf vor Spielbeginn bzw. vor Beginn der Sudden-Death-Verlängerung haben (siehe Regel 31.2 und Regel 33.1).

Regel 20 Auswechselspieler

- 20.1 Eine Mannschaft darf bis zu 13 Auswechselspieler haben.
- 20.2 Nur 23 Spieler im Kader dürfen die Mannschaftsuniform für eine gegebene Partie tragen. Alle anderen Spieler, die sich im Bankbereich aufhaltenden, müssen alternative Trikots oder Jogginganzüge tragen.

Regel 21 Kapitäne

- 21.1 Jede Mannschaft soll einen Kapitän oder mehrere Co-Kapitäne ernennen.
Eine Mannschaft darf bis zu vier (4) Co-Kapitäne ernennen. Diese sollen sich auf dem Spielfeld als Repräsentanten ihrer Mannschaft verhalten.
Wenn eine Mannschaft mehrere Co-Kapitäne ernennt, dann soll einer von ihnen zum offiziellen Repräsentanten der Mannschaft ernannt werden.
- 21.2 Das Privileg des Kapitäns, als Repräsentant der Mannschaft auf dem Spielfeld zu handeln, ist keine Erlaubnis, sich mit den Schiedsrichtern zu streiten oder jegliche Schiedsrichterentscheidung zu kritisieren.
- 21.3 Sollte der Kapitän das Spielfeld verlassen, dann soll entweder er selbst oder sein Trainer dem am nächsten stehenden Schiedsrichter den Namen und die Nummer des Ersatzkapitäns nennen.
Wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels ohne ernannten Kapitän ist, dann darf der Schiedsrichter einen Spieler zum handelnden Kapitän ernennen.

Regel 22 Trainer

- 22.1 Eine Mannschaft darf beliebig viele Trainer haben, aber jede Mannschaft soll einen Trainer als Haupttrainer (head coach) ernennen. Der Haupttrainer ist verantwortlich, alle Entscheidungen für seine Mannschaft zu treffen, die nicht ausdrücklich den Kapitänen überlassen sind.

Vor Spielbeginn soll der Haupttrainer den Schiedsrichtern seine/n Kapitän(e) und den In-Home mitteilen. Der In-Home darf ein beliebiger Spieler des Kaders sein.

- 22.1 ★ Der In-Home ist der Spieler, der für Fouls, bei denen kein Spieler bestimmt werden kann, die Strafzeit absitzen muss (siehe Regel 84.1). Der In-Home kann durch diese Strafzeiten nicht persönlich belastet werden.

Wenn eine Mannschaft keine zwei Torhüter hat, darf der Trainer einen Verteidigungsspieler ernennen, der stellvertretend für den Torwart die Strafzeit absitzt. Dieser Spieler wird als Nominated Defender bezeichnet (siehe Regel 47.4).

- 22.2 Die gesamte Zeit über soll sich der Haupttrainer wie ein Ehrenmann verhalten und sich bemühen, dass seine Spieler und Auswechselspieler sich ihrerseits wie Ehrenmänner benehmen.

Er soll außerdem jedes Handeln und Verhalten von allen nicht spielenden Mitgliedern der Mannschaft und von jeder Person, die offiziell im Zusammenhang mit der Mannschaft steht, beaufsichtigen und verantworten.

Er soll den Schiedsrichtern helfen, das Spiel zu jeder Zeit unter Kontrolle zu halten.

Es soll seine Pflicht sein, auf Anfrage eines Schiedsrichters wirkungsvoll jede vom Zuschauer durchgeführte Handlung, die nicht der guten sportlichen Fairness entspricht, zu regulieren bzw. zu unterbinden.

- 22.3 Es soll die Verantwortung des Haupttrainers der Heimmannschaft sein:

- i) dass das Spielfeld in einem guten, beispielbaren Zustand ist;
- ii) dass den Zeitnehmern und Anschreibern alle Ausrüstungsgegenstände, die sie benötigen, um ihre jeweilige Funktion ausführen zu können, bereit stehen;
- iii) dass Ersatzbälle bereitliegen bzw. Ballpersonen parat stehen

Bei einem Weltmeisterschaftsspiel oder ähnlichen Turnier sollen die Organisatoren verantwortlich für die oben genannten Dinge sein.

- 22.4 Es liegt im Verantwortungsbereich der Haupttrainers, dafür zu sorgen, dass alle Spieler und Ersatzspieler ihrer Mannschaft vorschriftsmäßig für das Spiel ausgerüstet sind.

- 22.5 Ein oder mehrere Trainer einer Mannschaft dürfen als Spielertrainer fungieren. Die Schiedsrichter und der gegnerische Haupttrainer sind vor

Spielbeginn über die jeweilige Trikotnummer des/der Spielertrainer(s) zu informieren.

Während sich ein Spielertrainer im Trainerbereich aufhält und als Trainer fungiert, muss er seinen Helm absetzen.

- 22.5★ Sollte eine Mannschaft keinen Trainer haben, so muss einer der Kapitäne die Verantwortung des Haupttrainers gemäß Regel 22.1 übernehmen und als Spielertrainer bezeichnet werden.

22.6 Bei Abwesenheit eines Haupttrainers gehen die Befugnisse, Autorität und Verantwortlichkeiten des Haupttrainers auf einen durch die betroffene Mannschaft benannten Assistenztrainer über. Sollte eine Mannschaft gar keine Trainer haben, gehen die Befugnisse, Autorität und Verantwortlichkeiten des Haupttrainers auf den Kapitän über, der als offizieller Repräsentant der Mannschaft auf dem Feld ernannt wurde wie in Regel 21.1 beschrieben.

Abschnitt 4 – Kontrolle des Spiels

Regel 23 Die Schiedsrichter

- 23.1 Das Lacrossespiel soll von 3 Schiedsrichtern geführt werden. Einer von diesen soll zum Hauptschiedsrichter (head referee) ernannt werden.
- Ihre Aufgaben sind in jeder Beziehung gleich, außer dass bei der Klärung einer Disputs die Entscheidung des Hauptschiedsrichters endgültig ist.
- Die Schiedsrichter sollen die Kontrolle über das Spiel und die Zuständigkeit über den Chief Bench Official (CBO), den Bench Manager (BM), die Zeitnehmer, Strafzeitnehmer, Anschreiber, Spieler, Auswechselspieler, Trainer, jeden, der offiziell im Zusammenhang mit den Mannschaften steht und die Zuschauern haben.
- 23.2 Die Autorität der Schiedsrichter soll mit deren Erscheinen auf dem Spielfeld beginnen und mit Abschluss des Spiels enden.
- 23.3 Mit dem Ertönen seiner Pfeife darf jeder Schiedsrichter aus jeglichem Grund, welchen er als notwendig erachtet, das Spiel unterbrechen, um eine bessere Durchführung der Spielregeln oder die Sicherheit des Spiels zu gewährleisten.
- Jeder Schiedsrichter und der Chief Bench Official dürfen aus jeglichem Grund, welchen sie als notwendig erachten, das Spiel unterbrechen und die Spielzeit und alle Strafzeiten anhalten, um eine bessere Durchführung der Spielregeln oder die Sicherheit des Spiels zu gewährleisten.
- 23.4 Die Schiedsrichter sollen die Tore von jeder Mannschaft mit der jeweiligen Spielernummer des Torschützen mitschreiben.
- Sie sollen den Torstand mit dem offiziellen Anschreiber am Ende jeder Periode vergleichen. Der Torstand der Schiedsrichter ist jedoch der offizielle Torstand des Spiels.
- 23.5 Die Schiedsrichter und der CBO sollen die gleiche Uniform tragen, welche ein weiß/schwarz vertikal gestreiftes Hemd, eine weiße Hose, weiß/schwarze Socken und eine schwarze Mütze umfasst.
- 23.5★ Erlaubte Ausnahmen zu 23.5 sind in der jeweils gültigen Schiedsrichterordnung (SrO) des DLaxV geregelt.

Regel 24 Der Chief Bench Official und der Bench Manager

24.1 Ein Chief-Bench-Official (CBO) soll bestimmt werden. Er soll mit einer Flagge und einer Pfeife ausgestattet sein. Er soll die Aufsicht und die komplette Weisungsbefugnis über den Bench Manager (BM), die Zeitnehmer, Strafzeitnehmer, Anschreiber, Trainer, Auswechselspieler und jeden anderen Offiziellen im Bankbereich, im Auswechselbereich und auf der Strafbank haben.

Er soll dieselbe Uniform wie die Schiedsrichter, zusätzlich aber auch eine passend beschriftete Armbinde, tragen.

Der CBO soll vom Bench Manager assistiert werden, welcher als Ersatzschiedsrichter agieren soll. Der Bench Manager ist nicht weisungsbefugt. Er trägt keine Pfeife und keine Flagge mit sich.

Der Bench Manager soll dieselbe Uniform tragen wie die Schiedsrichter, außer dass er kein gestreiftes Hemd trägt, sondern ein schwarzes T-Shirt oder schwarze Jacke.

Der Bench Manager soll für einen verletzten Schiedsrichter einspringen, außer wenn der verletzte Schiedsrichter der Hauptschiedsrichter ist.

In dem Fall soll der zweite Feldschiedsrichter zum Hauptschiedsrichter werden, und der Bench Manager nimmt die Position des zweiten Feldschiedsrichters ein.

24.2 Der CBO soll:

- i) den Wechsel der auf das Spielfeld kommenden, sowie der das Spielfeld verlassenden Spieler kontrollieren,
- ii) prüfen, dass jede Mannschaft die korrekte Anzahl von Spielern und nicht mehr als vier lange Schläger auf dem Spielfeld hat,
- iii) den Schiedsrichtern bei der Überwachung der Abseitsregel assistieren,
- iv) überwachen, dass es keinen illegalen Austausch von Schlägern gibt,
- v) kontrollieren, dass es zu keinerlei illegalen Handlungen seitens der Trainer oder anderer zur Mannschaft zählender Personen kommt,
- vi) kontrollieren, dass kein Foul begangen wird, durch einen Spieler oder Auswechselspieler, der das Spielfeld verlassen oder betreten will, oder welcher sich im Bankbereich, Auswechselbereich oder auf der Strafbank aufhält.

- 24.3 Bei der Verletzung einer der sechs oben genannten Regelfälle signalisiert der CBO dieses aufgrund der Umstände entweder durch das Werfen einer Flagge oder durch einen Pfiff und verhängt die entsprechende Strafe.
- Für den Fall, dass der CBO ein offenkundiges Fehlverhalten eines Spielers bemerkt, darf er zudem im Ausnahmefall, falls der Vorfall abseits des Spielgeschehens passiert und vermutlich kein Feldschiedsrichter diesen gesehen hat, den Umständen entsprechend eine Flagge werfen oder seine Pfeife ertönen lassen. Sobald das Spiel unterbrochen ist, soll der CBO alle Uhren anhalten und den Hauptschiedsrichter über den Vorfall unterrichten und die passende Entscheidung treffen.
- 24.3 ★ Zur schnelleren Kommunikation soll der CBO den nächstgelegenen Feldschiedsrichter über den Vorfall unterrichten, der dies an die anderen Feldschiedsrichter kommuniziert.
- 24.4 Der CBO und/oder BM bestätigt den Erhalt und Verstehen der Zeichen der Schiedsrichter bezüglich Strafen, Strafzeiten und aller Angelegenheit, die mit dem Spielfluss zu tun haben, indem er das Schiedsrichtersignal wiederholt. Anschließend übermittelt er die Schiedsrichterentscheidung an die Zeitnehmer, Strafzeitnehmer beziehungsweise die Anschreiber, je nach Zuständigkeit.
- 24.5 Der CBO und/oder BM unterrichtet die Trainer über die Entscheidungen der Schiedsrichter, wenn dies von den Trainern gewünscht wird.
- 24.6 Der CBO benachrichtigt jede Mannschaft 30 Sekunden vor Wiederanpfiff des Spiels während einer Mannschaftsauszeit und eine Minute vor dem Beginn jeder Spielperiode.
- 24.7 Falls Spieler 5 persönliche Fouls begangen hat, soll der CBO den nächststehenden Schiedsrichter unterrichten.
- 24.8 Wenn eine Mannschaftsauszeit gefordert wird:
- i) Ist die Forderung legal, dann soll der CBO das Spiel mit einem Pfiff unterbrechen.
 - ii) Ist die Forderung nicht legal, so soll der CBO gemäß Regel 50 die Strafe für technische Fouls durchführen und, falls möglich, Regel 82, verzögertes Abpfeifen, anwenden.

AR 24.1 Der CBO sieht, wie ein blauer Spieler einen roten Spieler in den Rücken stößt, so dass dieser ins Abseits geht.

Regelung: Da ein Abseits vorliegt, kann auch der CBO je nach Umständen eine Flagge werden oder das Spiel durch einen Pfiff unterbrechen und die passende Strafe für ein Stoßen verhängen.

Hinweis: Wenn der CBO eine Situation auf dem Spielfeld entdeckt, die die Spielsicherheit gefährdet und keiner der Feldschiedsrichter ergreift irgendwelche Maßnahmen, so soll der CBO geeignet handeln (siehe Regel 24.3).

Regel 25 Die Zeitnehmer

25.1 Es wird ein Zeitnehmer bestimmt, der mit einer Uhr mit Sekundenanzeige ausgestattet ist.

25.2 Der Zeitnehmer soll eine akkurate Zeitnahme von der gespielten Zeit durchführen und für die letzten 30 Sekunden der Spielzeit in jeder Periode auf das Spielfeld hinausgehen und die verbleibende Zeit dem nächsten Schiedsrichter wie folgt herunterzählen: „30 Sekunden, 25 Sekunden, 20 Sekunden, 15 Sekunden, 14, 13, ...3, 2, 1, Zeit.“

25.3 Der Zeitnehmer registriert die genaue Zeit der Spielunterbrechungen zwischen den Spielperioden und benachrichtigt den CBO eine Minute vor Beginn jeder Periode.

25.4 Der Zeitnehmer registriert die genaue Zeit der genommenen Mannschaftsauszeiten (time outs) und benachrichtigt den CBO 30 Sekunden vor Wiederanpfiff des Spiels.

Regel 26 Die Strafzeitnehmer

26.1 Pro Mannschaft werden zwei Strafzeitnehmer bestimmt, die mit Uhren mit Sekundenanzeige ausgestattet sind. Die Strafzeitnehmer sitzen beiderseits des Zeitnehmertisches hinter der Strafbank.

26.2 Die Strafzeitnehmer überwachen die von den Schiedsrichtern verhängten Strafzeiten und benachrichtigen die betroffenen Spieler beziehungsweise die Auswechselspieler, die für den mit der Strafe belegten Spieler eingewechselt werden sollen, von der verbleibenden Zeit: „30 Sekunden, 15 Sekunden, 10, 9, 8 ..., 3, 2, 1, Release.“

Regel 27 Die Anschreiber

- 27.1 Jede Mannschaft benennt einen Anschreiber. Soweit nicht anders vom Hauptschiedsrichter festgelegt, ist der Anschreiber der Gastmannschaft der offizielle Anschreiber.
- Wo es angebracht erscheint, bestimmen die Organisatoren eines Turniers die Anschreiber und benennen den offiziellen Anschreiber.
- 27.2 Die Anschreiber registrieren den Torstand sowie den Namen und die Trikotnummer des Torschützen, sowie Namen und Trikotnummer des Spielers, der die Vorlage zum Tor gegeben hat.
- 27.3 Die Anschreiber stimmt den Torstand am Ende jeder Spielzeit mit den Schiedsrichtern ab, um sicherzustellen, dass der korrekte Torstand festgehalten wurde.
- 27.4 Die Anschreiber halten die Anzahl der genommenen Auszeiten jeder Mannschaft fest und benachrichtigen den CBO unverzüglich, wenn eine der Mannschaften die Anzahl der zulässigen Auszeiten pro Halbzeit oder Verlängerung überschreitet.
- 27.5 Die Anschreiber registrieren den Namen und die Trikotnummer jedes Spielers, gegen den eine Zeitstrafe verhängt wird, sowie die Art des Fouls, die Dauer der Zeitstrafe und den Zeitpunkt des Fouls.
- 27.6 Die Anschreiber benachrichtigen den CBO, wenn einer der Spieler fünf persönliche Fouls begangen hat.

Regel 28 Fehler der Offiziellen

- 28.1 Bemerkt ein Schiedsrichter, der CBO, ein Zeitnehmer, ein Strafzeitnehmer oder ein Anschreiber, dass ein Fehler begangen wird, der zur Folge haben würde, dass ein Spieler oder eine Mannschaft benachteiligt ist, so muss er diesen Fehler sofort korrigieren. Fällt in dieser Zeit ein Tor und die Schiedsrichter werden von diesem Fehler vor dem nächsten live ball unterrichtet, nachdem der betroffene Spieler am Spiel teilgenommen hat, so entscheiden die Schiedsrichter aufgrund der gegebenen Umstände, ob das Tor gegeben wird oder nicht.

- AR 28.1 Gegen einen blauen Spieler wird eine einminütige Zeitstrafe verhängt. Nach 30 Sekunden wird er vom Zeitnehmer wieder auf das Spielfeld entlassen, ein blauer Spieler erzielt ein Tor. Vor dem nächsten Face-Off bemerken die Schiedsrichter den Fehler.
- Regelung: Kein Tor. Der mit der Zeitstrafe belegte Spieler wird für die verbleibenden 30 Sekunden auf die Strafbank zurückgeschickt, das Spiel wird mit einem Face-Off fortgesetzt.
- AR 28.2 Ein blauer Spieler sitzt eine einminütige Zeitstrafe ab, nach 30 Sekunden wird er vom Strafzeitnehmer zurück auf das Spielfeld geschickt. Ein blauer Spieler erzielt ein Tor. Nach dem Face-Off legt die rote Mannschaft Beschwerde bei den Schiedsrichtern ein.
- Regelung: Tor. Der blaue Spieler bleibt auf dem Spielfeld.
- AR 28.3 Ein blauer Spieler wurde auf die Strafbank geschickt. Nachdem das Spiel wieder angepiffen wurde und der blaue Spieler immer noch auf der Strafbank sitzt, stellt der Hauptschiedsrichter fest, dass dieser nicht mit einer Strafzeit hätte belegt werden sollen.
- Regelung: Da ihm nun bewusst ist, dass ein Fehler gemacht wird, welcher das blaue Team benachteiligt, soll der Hauptschiedsrichter das Spiel bei passender Gelegenheit unterbrechen und den Fehler korrigieren.
- AR 28.4 Ein blauer Spieler wurde auf die Strafbank geschickt. Rot punktet, während der blaue Spieler auf der Strafbank sitzt. Nach dem Tor und bevor das Spiel wieder angepiffen wird, stellt der Hauptschiedsrichter fest, dass der blaue Spieler nicht mit einer Strafzeit hätte belegt werden sollen.
- Regelung: Da ihm nun vor dem Wiederanpiff bewusst ist, dass ein Tor während dieses Fehlers erzielt wurde, erkennt der Hauptschiedsrichter dieses Tor ab.
- AR 28.5 Ein blauer Spieler wurde auf die Strafbank geschickt. Rot punktet, während der blaue auf der Strafbank sitzt. Die Strafzeit des blauen Spieler läuft ab und das Spiel wird wieder angepiffen. Nach dem Wiederanpiff stellt der Hauptschiedsrichter fest, dass der blaue Spieler nicht mit einer Strafzeit hätte belegt werden sollen.
- Regelung: Da das Spiel bereits wieder angepiffen wurde, ist es nun zu spät, den früheren Fehler zu korrigieren.

Abschnitt 5 – Dauer des Spiels

Regel 29 Spielzeit

- 29.1 Die Spieldauer ist unterteilt in vier Perioden mit einer Dauer von je 20 Minuten. Auszeiten, die in einer Periode anfallen, werden zur Spielzeit der jeweiligen Periode hinzugezählt.
- 29.2 Während der letzten drei Minuten der letzten Periode und während jeder Verlängerung werden die Spielzeit und eventuelle Strafzeiten bei jeder Spielunterbrechung (dead ball) angehalten. Die Zeit läuft weiter, wenn das Spiel wieder aufgenommen wird.
- Dies gilt für alle Arten der Spielunterbrechungen, inklusive der nach dem Erzielen eines Tores.
- Solch eine Spielunterbrechung gilt nicht als Schiedsrichterauszeit für den Fall, dass währenddessen eine illegale Auswechslung (nicht durch den Auswechselbereich oder durch den Trainerbereich) passiert. Wenn die Uhr anzuhalten ist, so ist dies nur dann eine Schiedsrichterauszeit, wenn es von einem Schiedsrichter oder dem CBO angesagt wird.
- 29.3 Am Ende jeder Periode wechseln die Mannschaften die Spielrichtung.
- Die Pause zwischen der 1. und 2. Periode beträgt zwei (2) Minuten. Die Halbzeitpause beträgt zehn (10) Minuten. Die Pause zwischen der 3. und 4. Periode beträgt drei (3) Minuten.
- 29.4 Zwischen der 1. und 2. Periode, sowie zwischen der 3. und 4. Periode sollen sich die Spieler in ihrem Bankbereich neben dem Spielfeld sammeln. Um sich weiter vom Spielfeld entfernen zu dürfen, benötigen sie die Erlaubnis eines Schiedsrichters oder des CBO.
- Während der Halbzeitpause dürfen die Mannschaften das Spielfeld verlassen.

Regel 30 Unterbrochenes oder nicht vollendetes Spiel

- 30.1 Wenn der Hauptschiedsrichter oder der leitende Turnierschiedsrichter der Auffassung ist, dass wegen der Witterungsverhältnisse das Fortführen des Spieles nicht sinnvoll bzw. nicht sicher ist, dann soll das Spiel unterbrochen werden.
- 30.2 Alle Teilnehmer inklusive der Spieler, Schiedsrichter, Bankoffiziellen, Ball-Personen etc. begeben sich schnellstmöglich in einen geschlossenen Raum.

- 30.3 Ist es zu einem späteren Zeitpunkt möglich, das Spiel wieder aufzunehmen, wird den Mannschaften die folgende Aufwärmphase auf dem Spielfeld vor Spielbeginn zugestanden:
- i) Sind zwischen Verlassen und Betreten des Feldes nicht mehr als 30 Minuten vergangen, dann beträgt die gestattete Aufwärmzeit zehn (10) Minuten.
 - ii) Sind zwischen Verlassen und Betreten des Feldes mehr als 30 Minuten, aber nicht mehr als 60 Minuten vergangen, dann beträgt die gestattete Aufwärmzeit 15 Minuten.
 - iii) Sind zwischen Verlassen und Betreten des Feldes mehr als 60 Minuten vergangen, dann beträgt die gestattete Aufwärmzeit 20 Minuten.
- Im gegenseitigen Einvernehmen beider Trainer kann die Aufwärmzeit verkürzt werden.
- 30.4 Wird ein Spiel wegen Dunkelheit, der Wetterverhältnisse oder anderer Umstände vom Hauptschiedsrichter abgebrochen, so wird zwecks Feststellung bzw. Festlegung eines Spielergebnisses auf die zuständige Kommission verwiesen.

Regel 31 Unentschieden

- 31.1 Endet nach Ablauf der regulären Spielzeit ein Spiel mit einem Unentschieden, werden zwei Perioden Verlängerung gespielt. Es gelten die folgenden Regeln:
- i) Es soll eine Pause von fünf (5) Minuten geben, in der die Mannschaften die Spielrichtung wechseln.
 - ii) Beide Perioden der Verlängerung beginnen wie der Beginn einer regulären Periode mit einem Face-Off im Sinne der Regel 34.1.
 - iii) Die jeweilige Spielzeit beider Verlängerungsperioden beträgt vier (4) Minuten mit einer Pause von zwei (2) Minuten dazwischen.
 - iv) Die Mannschaften sollen zwischen den zwei Verlängerungsperioden die Spielrichtung wechseln.
- 31.2 Ist der Spielstand nach Ablauf der beiden Verlängerungsperioden noch immer unentschieden, findet die im Folgenden beschriebene Sudden Death-Regel ihre Anwendung:
- i) Während einer einminütigen Unterbrechung ruft der Hauptschiedsrichter von beiden Mannschaften einen Kapitän an der Spielfeldmitte

zusammen. Der Hauptschiedsrichter soll einen Münzwurf zur Bestimmung der Spielrichtung durchführen. Der Kapitän der Gastmannschaft hat das Wahlrecht der Münzseite.

- ii) Das Spiel wird mit einem Face-Off (im Sinne von Regel 34.1) in der Spielfeldmitte fortgesetzt.

Es werden Perioden von jeweils vier (4) Minuten gespielt, bis ein Tor fällt.

- iii) Am Ende jeder 4-Minuten-Periode wechseln die Mannschaften die Spielrichtung. Die Mannschaft, die am Ende der vorherigen Periode in Ballbesitz war, bleibt weiterhin in Ballbesitz.

Der Ball startet an der etwa diagonal gegenüberliegenden Position auf dem Spielfeld zu der am Ende der vorherigen Periode, jedoch nicht näher als 20 Yards (18 Meter) zum Tor. Der Abstand des nächsten gegnerischen Spielers oder eines Mitspielers zum Spieler in Ballbesitz muss 5 Yards (4,5 Meter) betragen.

Das Spiel wird dann unverzüglich fortgesetzt.

Ist zum Ende einer Periode während der Sudden Death-Verlängerung keine der Mannschaften in Ballbesitz, so beginnt die nächste Periode mit einem Face-Off an ungefähr punktgespiegelter Stelle, wo der freie Ball am Ende der vorherigen Periode war.

- iv) Dieses Verfahren wird fortgeführt, bis ein Tor fällt und somit ein Gewinner bestimmt ist.

AR 31.1 Eine Sudden Death-Periode endet mit Ballbesitz des blauen Torhüters, der sich in seinem Torkreis befindet.

Regelung: Die nächste Periode beginnt mit Ballbesitz der blauen Mannschaft, 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor (cage).

Regel 32 Versäumtes Spiel

32.1 Eine Mannschaft wird dann zum Gewinner erklärt, wenn die gegnerische Mannschaft nicht zur verabredeten Zeit am verabredeten Ort zum Spiel antritt, oder wenn es eine Mannschaft aus jeglichem Grund nicht schafft, das Spiel zu beenden. Der Endstand eines solchen Spiels beträgt dann 1:0 gegen die verlierende Mannschaft.

- 32.1 ★ Das Ergebnis für ein versäumtes Spiel ist nach den Regeln des DLaxV 10:0.
- 32.2 Die Gastmannschaft wird zum Gewinner erklärt, wenn das Spiel ausfällt, weil das Spielfeld nicht den vorgeschriebenen Bestimmungen entspricht. Jegliche unvermeidbare lokale Gegebenheiten müssen im Vorfeld des Spieltages in schriftlicher Form geklärt werden.

Abschnitt 6 – Verlauf des Spiels

Regel 33 Maßnahmen vor Spielbeginn

- 33.1 Ungefähr fünf (5) Minuten vor Spielbeginn rufen die Schiedsrichter, der CBO und der BM die Mannschaftskapitäne an der Spielfeldmitte zusammen.
- Die Seitenwahl wird durch einen Münzwurf, den der Hauptschiedsrichter durchführt, entschieden, wobei der Kapitän der Gastmannschaft die Wahl der Seite der Münze hat.
- Zu diesem Zeitpunkt werden eventuelle Besonderheiten erklärt.
- 33.2 Die Schiedsrichter, der CBO und der BM rufen dann die Mannschaften zu sich, die sich mit ihrer jeweiligen Anfangsformation (starting ten) in der Spielfeldmitte aufreihen, wobei ihre linke Schulter zu dem zu verteidigenden Tor zeigt und der jeweilige Torwart am linken Ende seiner Reihe steht.
- Vor Spielbeginn finden keine Schläger- oder Ausrüstungskontrollen statt. Jegliche eventuelle Besonderheiten werden erklärt.
- 33.3 Wenn sich ein Team auf dem Spielfeld aufwärmt, so soll es die Hälfte des Spielfeldes nutzen, in der auch der eigene Bankbereich ist.

Regel 34 Face-Off an der Spielfeldmitte

- 34.1 Das Spiel beginnt im Normalfall zu Beginn jeder Periode und nach dem Erzielen eines Tores mit einem Face-Off in der Mitte des Feldes (centre). Folgende Ausnahmen sollen gelten:
- i) In einer Überzahl-Situation (extra man) zum Ende JEDWEDER Periode, beginnt die nächste Periode mit Ballbesitz für die Mannschaft, die zum Ende der vorherigen Periode in Ballbesitz war, an der relativ gespiegelten Position auf dem Spielfeld.
 - Ist keine der Mannschaften in Ballbesitz, wird in der Mitte des Feldes ein Face-Off mit den üblichen Auflagen durchgeführt.
 - ii) Haben die Spieler ihre Face-Off Positionen fest eingenommen, führt jede Bewegung am Schläger oder an den Handschuhen vor dem Anpfiff dazu, dass der benachteiligte Spieler (der Spieler dessen Schläger bzw. Handschuhe sich nicht bewegt hat/haben) den Ballbesitz zugesprochen bekommt.

Es ist dem Spieler erlaubt, die Beine und den Körper zu bewegen, sofern dadurch Schläger oder Handschuhe nicht bewegt werden.

- iii) Wird ein Face-Off durch eine der Mannschaften schuldhaft verzögert, so gelangt die benachteiligte Mannschaft in Ballbesitz.

Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, einen solchen wiederholten Regelverstoß als unsportliches Verhalten zu bewerten.

- iv) Begeht einer der Spieler, Auswechselspieler, Trainer oder sonstiges Teammitglied ein Foul vor dem Face-Off, wird der Ballbesitz an der Mittellinie der gefoulten Mannschaft zugesprochen.

Alle Spieler sind sofort von den Restriktionen bezüglich Torräumen und Flügelräumen befreit.

34.2 Der Schiedsrichter platziert den Ball in der Mitte des Spielfeldes. Die Face-Off-Spieler stehen jeweils auf der Seite der Mittellinie, auf der sich das von ihnen zu verteidigende Tor befindet.

Nachdem der Schiedsrichter das Signal gegeben hat („down“), nehmen beide Spieler zur selben Zeit ihre Positionen ein.

Der Ball soll innerhalb der 4 Inch (10 cm) breiten Mittellinie zentriert werden.

Die Schläger ruhen auf dem Boden auf der Verteidigungshälfte des jeweiligen Spielers, parallel entlang der Mittellinie und sind nicht innerhalb der 4 Inch (10cm) breiten Mittellinie oder berühren diese. Die Handschuhe der Face-Off-Spieler dürfen die 4 Inch (10cm) breite Mittellinie berühren.

Die Spieler dürfen ihre Position nicht mehr verändern, nachdem der Schiedsrichter den Face-Off eingeleitet hat.

Der Schiedsrichter soll sich vergewissern, dass die Rückseiten der beiden Schläger auf gleicher Höhe liegen und dass die Spieler mit beiden Hände den Schaft ihrer eigenen Schläger umschließen, wobei die Schnüre nicht berührt werden dürfen. Beide Hände müssen den Boden berühren. Die Füße dürfen den Schläger nicht berühren. Beide Hände und beide Füße, sowie der Helm müssen sich links vom jeweiligen Schlägerkopf befinden.

Die Füße dürfen nicht die Mittellinie oder die gegnerische Verteidigungshälfte berühren. Beide Füße müssen bis zum Anpfiff des Spieles durch den Schiedsrichter am Boden sein. Der Schläger darf nicht die gegnerische Verteidigungshälfte berühren.

Die Schläger dürfen sich nicht berühren.

Die Spieler dürfen den Körper des gegnerischen Spielers nicht berühren, indem sie in dessen Spielbereich eindringen.

- 34.3 Wenn die Spieler an der Spielfeldmitte ihre Positionen eingenommen haben, gibt der Schiedsrichter durch das Kommando „Set“ zu verstehen, dass sich die behandschuhten Hände und der Schläger der Spieler bis zum Anpfiff nicht mehr bewegen dürfen.

- 34.4 Sobald der Schiedsrichter das Spiel angepfiffen hat, ist es den Spielern gestattet zu versuchen, mit ihren Schlägern auf jede erdenkliche Weise die Bewegung des Balles zu bestimmen. Das Treten gegen oder auf den Schläger des Gegners ist unzulässig. Es ist ferner nicht gestattet, mittels Treten des eigenen Schlägers den gegnerischen Schläger zu bewegen (kicking through).

Ein Spieler darf nicht vorsätzlich seine Hand oder seiner Finger benutzen, um den Ball zu spielen. Ein Spieler darf nicht den gegnerischen Schläger mit seiner Hand oder seinen Fingern greifen.

- 34.5 Solange sich die beiden Spieler in ihren Face-Off-Positionen befinden und der Ball befindet sich zwischen ihren Schlägern und hat Kontakt zu den Schlägern, ist es keinem anderen Spieler gestattet, den Körper oder Schläger dieser beiden Spieler zu berühren.

Das Checken des Schlägers oder der Hand im Handschuh eines der beiden Spieler, die am Face-Off teilnehmen, ist ein technisches Foul.

Das Bodychecken eines Spielers, der an einem Face-Off teilnimmt, ist ein persönliches Foul.

- 34.6 Spieler mit einem Schläger für Linkshänder dürfen sich nicht für den Face-Off aufstellen.

Es ist nicht zulässig, einen Schläger für den Face-Off zu verwenden, bei dem das Netz auf eine solche Weise an den Schlägerkopf geknüpft ist, dass ein Haken entsteht, der den Ball zurückhalten könnte.

- 34.7 Während des Face-Off an der Spielfeldmitte, müssen die Mannschaftsmitglieder die folgenden Positionen einnehmen, wenn die Mannschaft 10 Spieler auf dem Spielfeld (mit Ausnahme der Strafbank) hat:

Der Torhüter und drei Spieler befinden sich im Verteidigungstorraum, drei Spieler sind im Angriffstorraum und jeweils ein Spieler in jedem Flügelbereich.

Sobald der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, sind die Spieler im Flügelbereich nicht mehr an ihre Positionen gebunden und dürfen sich zur Spielfeldmitte

bewegen. Alle anderen Spieler dürfen ihre Face-Off-Zonen erst dann verlassen, wenn ein Spieler Ballbesitz erlangt oder wenn der Ball eine Torraumlinie berührt bzw. überschreitet oder der Ball ins Aus geht.

Für die in den benannten Räumen gebundenen Spieler bei einem Face-Off in der Spielfeldmitte, egal ob im Torraum oder im Flügelbereich, gilt: Die Hand im Handschuh ist kein Teil vom Schläger, egal ob die Hand den Schläger umgreift oder nicht.

- 34.8 Hat ein Spieler unter den oben geschilderten Umständen den Ballbesitz erlangt, signalisiert der Schiedsrichter dies mit einer vollen Kreisbewegung seines rechten Armes und ruft „possession“. Berührt oder überquert der Ball die Torraumlinie, bevor ein Ballbesitz festgestellt wurde, so signalisiert der Schiedsrichter durch eine volle Kreisbewegung des rechten Armes einen freien Ball und ruft „free ball“.
- 34.9 Befinden sich ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft auf der Strafbank, dann ist jeweils die Anzahl der Spieler, die auf der Strafbank sitzen, von der Regel 34.7 ausgenommen. Die den Spielern zugeteilte Position im Tor- oder Flügelraum während des Face-Offs muss nicht besetzt sein. Die Mannschaften dürfen die entsprechenden Zonen auswählen, die nicht voll besetzt sein sollen. Sie müssen dabei jedoch die Abseitsregel beachten.
- 34.10 Ertönt bei einem Face-Off von einem Schiedsrichter versehentlich ein Pfiff, bevor „possession“ oder „free ball“ ausgerufen wurde, wird der Face-Off unter denselben Voraussetzungen an der Spielfeldmitte wiederholt.
- 34.11 Passiert ein Foul während oder nach einem Face-Off an der Mittellinie und die Entscheidung „possession“ oder „free ball“ wurde noch nicht getroffen, dürfen die Spieler, die im Torraum positioniert waren, diesen Raum nicht verlassen, bis das Spiel wieder angepfiffen wird.
- 34.12 Geht der Ball vom Face-Off direkt über die Spielfeldbegrenzung hinaus ins Aus und der Schiedsrichter weiß nicht wer den Ball zuletzt berührt hat, dann wird der Face-Off an derselben Stelle und zu denselben Bedingungen wie der vorhergehende wiederholt.
- 34.13 Ereignen sich bei einem Face-Off an der Spielfeldmitte simultane Fouls, bevor „possession“ oder „free ball“ ausgerufen wurde, so dass eine Wiederholung des Face-Offs nötig ist, soll gemäß Regel 81.2 ein Face-Off an der Spielfeldmitte unter denselben Voraussetzungen wiederholt werden.
-

- AR 34.1 Blauer Spieler auf der Strafbank, Rot ist im Ballbesitz. Ein roter Spieler passt den Ball an einen Mitspieler. Während der Ball zwischen den Spielern im Flug ist, wird das Ende der Spielperiode per Abpfiff signalisiert.
- Regelung: Die nächste Spielperiode beginnt mit Ballbesitz für Rot.
- AR 34.2 Blauer Spieler auf der Strafbank, Schuss oder schlechter Pass von Rot. Der Ball rollt auf eine Begrenzungslinie zu, als die Spielperiode abgepfiffen wird.
- Regelung: Da keine der Mannschaften in Ballbesitz war, beginnt die nächste Periode mit einem Face-Off.
- AR 34.3 Blauer Spieler auf der Strafbank, Schuss von Rot. Der Ball überquert eine Begrenzungslinie, wobei ein roter Spieler am nächsten zum Ball stand, als der Ball die Linie überquerte. Bevor er den Ball wieder ins Spiel bringen kann, wird die Spielperiode abgepfiffen.
- Regelung: Weil der rote Spieler Ballbesitz erlangen würde, wenn die Periode nicht geendet hätte, wird ihm der Ballbesitz zugesprochen. Die nächste Periode startet deshalb mit Rot im Ballbesitz.
- AR 34.4 Blauer Spieler auf der Strafbank. Ein schlechter Pass von Rot überquert eine Begrenzungslinie. Bevor ein blauer Spieler den Ball wieder ins Spiel bringen kann, wird die Spielperiode abgepfiffen.
- Regelung: Weil der blaue Spieler Ballbesitz erlangen würde, wenn die Periode nicht geendet hätte, wird ihm der Ballbesitz zugesprochen. Die nächste Periode startet deshalb mit Blau im Ballbesitz.
- AR 34.5 Roter Spieler auf der Strafbank. Ein blauer Angriffsspieler in Ballbesitz schottet einen roten Verteidiger ab (warding off). Gleichzeitig mit dem Pfiff, der das Foul anzeigt, endet die Spielperiode.
- Regelung: Weil Rot Ballbesitz erlangen würde, wenn die Periode nicht geendet hätte, wird ihnen der Ballbesitz zugesprochen.
- Weil eine Überzahlsituation vorhanden ist, startet Rot in der nächsten Periode deshalb mit Ballbesitz.
- AR 34.6 Roter Spieler auf der Strafbank. Blau erzielt ein Tor, die Spielperiode wird abgepfiffen.
- Regelung: Da keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, beginnt die nächste Spielperiode mit einem Face-Off.
- AR 34.7 Roter Spieler auf der Strafbank. Rot hat Ballbesitz und Blau begeht ein Foul. Die Flagge wird geworfen und die Spielperiode endet.

- Regelung: Da bereits ein roter Spieler auf der Strafbank ist und ein blauer Spieler gerade auf die Strafbank geschickt wird, handelt es sich nicht um eine Überzahlsituation. Die nächste Periode beginnt mit einem Face-Off.
- AR 34.8 Blau im Angriff, eine Flagge ist geworfen. Die Spielperiode endet mit Ballbesitz Blau.
- Regelung: Blau beginnt nächste Spielperiode mit Ballbesitz, der rote Spieler kommt auf die Strafbank.
- AR 34.9 Blau im Angriff, eine Flagge ist geworfen. Blau verliert den Ball und als die Spielperiode endet, ist der Ball immer noch frei.
- Regelung: Blau beginnt nächste Spielperiode mit Ballbesitz und der rote Spieler kommt auf die Strafbank.
- AR 34.10 Blau im Angriff und eine Flagge wurde für ein technisches Foul geworfen. Als die Periode endet, begeht ein blauer Spieler ein technisches Foul.
- Regelung: Simultane technische Fouls – keine Zeitstrafen. Die nächste Spielperiode beginnt mit einem Face-Off in der Spielfeldmitte.
- AR 34.11 Blau im Angriff und eine Flagge wurde für ein persönliches Foul geworfen. Als die Periode endet, begeht ein blauer Spieler unmittelbar vor Abpfiff ein persönliches Foul.
- Regelung: Simultane Fouls, beide Spieler bekommen eine Strafzeit. Da es keine Überzahlsituation gibt, beginnt die nächste Spielperiode mit einem Face-Off in der Spielfeldmitte.
- AR 34.12 Blau im Angriff und eine Flagge wurde für ein persönliches Foul geworfen. Blau erzielt ein Tor und der Pfiff beendet unverzüglich die Periode.
- Regelung: Da kein Ballbesitz vorhanden ist, beginnt die nächste Spielperiode mit einem Face-Off.
- AR 34.13 Spielperiode endet mit einem blauen Spieler auf der Strafbank und Rot ist im Ballbesitz. Rot bekommt den Ball zugesprochen. Während der Pause begeht ein roter Spieler ein Foul.
- Regelung: Die nächste Spielperiode beginnt mit blauem Ballbesitz.
- AR 34.14 Die Spielperiode endet mit einem blauen Spieler auf der Strafbank und Rot ist im Ballbesitz. Rot bekommt den Ball zugesprochen. Während der Pause begehen sowohl ein roter als auch ein blauer Spieler ein Foul.
- Regelung: Da es sich um simultane Fouls handelt, die in der Pause geschehen sind, bekommt die Mannschaft mit der geringeren Strafzeit den Ballbesitz

zugesprochen. Wenn die Strafzeiten der simultanen Fouls gleich lang sind, dann bekommt Rot den Ballbesitz zugesprochen.

AR 34.15 Die Spielperiode endet, beide Mannschaften sind vollständig oder mit der gleichen Anzahl von Spielern auf der Strafbank. Es wird auf einen Spielbeginn mit einem Face-Off entschieden. Einer der Spieler begeht während der Pause ein Foul.

Regelung: Die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball in der Spielfeldmitte.

AR 34.16 Einer der Spieler verletzt sich beim Face-Off, keine der Mannschaften ist in Ballbesitz.

Regelung: Erneuter Face-Off unter den gleichen Bedingungen wie zuvor.

AR 34.17 Ein Spieler verliert einen Gegenstand seiner Ausrüstung beim Face-Off, keine der Mannschaften ist in Ballbesitz.

Regelung: Erneuter Face-Off unter den gleichen Bedingungen wie zuvor.

AR 34.18 Der Ball geht während eines Face-Off an der Spielfeldmitte ins Aus, nachdem er von einem Spieler berührt wurde. Die Schiedsrichter wissen nicht, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat.

Regelung: Face-Off 20 feet (6 Meter) von der Stelle an der der Ball ins Aus ging und alle Spieler sind unverzüglich von ihren Begrenzungsräumen frei zu lassen.

AR 34.19 Eine Mannschaft hat keine Spieler auf der Strafbank aber dennoch nur neun (9) Spieler auf dem Spielfeld beim Face-Off.

Regelung: Legales Spiel. Die Mannschaft ist nicht verpflichtet mit ihren Spielern die Tor- und Flügelräume gemäß Regel 34.7 zu füllen. Die Mannschaft darf den entsprechenden Bereich auswählen, der nicht voll besetzt sein soll, muss dabei jedoch die Abseitsregel beachten.

AR 34.20 Ein Spieler schießt auf das gegnerische Tor und punktet. Während der Ball weiter als 9 Feet (2,74 m) von ihm entfernt ist, die Torlinie jedoch noch nicht überschritten hat, wird er von einem Verteidiger mit einem Bodycheck getroffen.

Regelung: Illegaler Bodycheck. Der Verteidiger erhält eine Zeitstrafe für ein persönliches Foul. Da der Ball im Moment des Fouls noch im Spiel war, findet ein Face-Off in der Spielfeldmitte statt. Das Tor zählt.

AR 34.21 Ein Spieler schießt auf das gegnerische Tor und punktet. Nachdem der Ball die Torlinie überquert hat, wird er durch einen Bodycheck eines Verteidigers getroffen.

Regelung: Illegaler Bodycheck. Der Verteidiger erhält eine Zeitstrafe für ein persönliches Foul. Hat der Ball die Torlinie überquert, bevor das Foul begangen wurde, wird das Foul als „vor dem Face-Off passiert“ gewertet und die gefoulte Mannschaft bekommt den Ball an der Mittellinie zugesprochen.

AR 34.22 Während eines Face-Off greift der rote Face-Off-Spieler den Schläger des blauen Spieler mit seiner Hand oder seinen Fingern.

Regelung: Foul durch Rot. Unsportliches Verhalten.

AR 34.23 Während eines Face-Off benutzt der rote Face-Off-Spieler seine freie Hand, um den Ball zu berühren oder aufzuheben.

Regelung: Foul durch Rot. Unsportliches Verhalten.

AR 34.24 Während eines Face-Off benutzt der rote Face-Off-Spieler seine Finger, die weiterhin seinen Schläger umfassen, um den Ball aufzuheben.

Regelung: Foul durch Rot. Unsportliches Verhalten.

Regel 35 Face-Offs, die nicht an der Spielfeldmitte stattfinden

35.1 Wird ein Face-Off an einer anderen Stelle als an der Spielfeldmitte vollzogen, gelten folgende Regelungen:

- i) Die Schläger der Spieler werden im rechten Winkel zu einer imaginären Linie platziert. Die Linie verläuft vom Ball zur Mitte der am nächsten gelegenen Torlinie.
- ii) Der verteidigende Spieler soll zwischen seinem Schläger und seinem zu verteidigenden Tor stehen, also mit dem Rücken zum eigenen Tor.
- iii) Der angreifende Spieler schaut auf das Tor, das er angreift.
- iv) Die Bedingungen, die für die Durchführung des Face-Offs gelten, sind in Regel 34 niedergeschrieben.
- v) Der Ball soll nicht näher als 20 Yards (18 Meter) vom Tor entfernt liegen. Wenn sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung näher als 20 Yards (18 Meter) zum Tor befindet, dann soll der Ball seitlich bis zu einem Punkt, der 20 Yards (18 Meter) vom Tor entfernt ist, bewegt werden.
- vi) Der Face-Off soll nicht näher als 20 Feet (6 Meter) zu einer Seitenauslinie durchgeführt werden.
- vii) Wenn der Schiedsrichter den Face-Off anpfeift, soll kein Spieler näher

als 10 Yards (9 Meter) von den beiden Face-Off-Spielern entfernt stehen.

viii) Die Spielzeit und die Strafzeiten sollen umgehend angehalten werden.

Regel 36 Status vom Ball

- 36.1 Ein Ball ist entweder ein lebendiger Ball (live ball) oder ein toter Ball (dead ball).
- 36.2 Beim Pfiff zum (Wieder-)Starten des Spiels, z.B. beim Face-Off, wenn der Ball zurück ins Spiel gebracht wurde, nachdem er im Aus war, oder wenn der Ball zurück ins Spiel gebracht wurde, nachdem ein Foul verursacht wurde, ist der Ball lebendig.
- 36.3 Beim Pfiff, um das Spiel zu unterbrechen, z.B. weil ein Tor geschossen wurde, weil der Ball ins Aus ging, weil der Pfiff ein Foul markiert, ist der Ball tot.
- 36.4 Wenn eine Flagge geworfen wurde und das Spiel fortgesetzt wird, dann bleibt der Ball lebendig.

AR 36.1 Blau im Angriff und eine Flagge ist geworfen worden. Blau lässt den Ball fallen, es wird abgepfiffen. Rot, welche noch eine Mannschaftsauszeit haben, fordern diese.

Regelung: Die Mannschaftsauszeit wird gegeben, weil der Ball tot ist. Der Ballbesitz des Balles auf dem Feld hat kein Belangen.

Regel 37 Freies Spiel

- 37.1 Wenn ein Spieler, aus welchem Grund auch immer, den Ball zugesprochen bekommt, darf sich kein gegnerischer Spieler und kein Mitspieler näher als 5 Yards (4,5 Meter) zu ihm befinden.
- Der Schiedsrichter soll dem gegnerischen Torwart klar signalisieren, welcher Spieler den Ball wieder ins Spiel bringt.
- 37.2 Ein freies Spiel (free play) soll nicht näher als 20 Yards (18 Meter) entfernt vom Tor angepfiffen werden. Falls notwendig, dann soll der Ball seitlich bis zu einem Punkt, der 20 Yards (18 Meter) vom Tor entfernt ist, bewegt werden.
- 37.3 Ein freies Spiel soll nicht innerhalb von 5 Yards (4,5 Meter) zum Auswechsel-

bereich (gate) angepiffen werden. Falls notwendig, dann soll der Ball seitlich ins Spielfeld hinein bewegt werden, bis er 5 Yards (4,5 Meter) vom nächstliegenden Teil des Auswechselbereichs entfernt ist.

Regel 38 Punkten

- 38.1 Ein Tor zählt einen Punkt und ist erzielt, wenn ein Ball frei oder in Ballbesitz von der Vorderseite aus die imaginäre Torfläche komplett durchbricht. Die Torfläche soll durch die hinteren Ränder der Torlinie als untere Begrenzung, der Querstange als obere Begrenzung und der Torpfosten als die zwei seitlichen Begrenzungen (die Torfläche) definiert werden.

Sollte der Ball durch einen Verteidigungsspieler die eigene Torfläche durchbrechen, dann zählt dies als ein Tor der Angriffsmannschaft.

Die Mannschaft mit den meisten erzielten Toren soll zum Gewinner der Partie erklärt werden.

Der Angriffsspieler, der als Letzter dem Ball genug Kraft oder Impuls gegeben hat, die Torfläche zu durchbrechen, soll das Tor zugesprochen bekommen. Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft dem Ball genug Kraft oder Impuls gibt, die Torfläche zu durchbrechen, erzielt er ein Eigentor und das Tor soll dem In-Home der angreifenden Mannschaft zugesprochen werden. Sollte, im Falle eines Eigentores und dem Zusprechen des Tores an den In-Home, der Schläger des In-Home vor dem nächsten Wiederanpiff aus jedwedem Grund als illegal erklärt werden, so zählt das Tor und dem In-Home werden die ausgesprochenen Strafen auferlegt (siehe Regel 45.5).

- 38.2 Wenn der Ball durch die Torfläche bricht, so zählt das Tor unter den folgenden Umständen NICHT:

- i) Nachdem eine Periode endet, unabhängig davon, ob ein Schiedsrichter abgepiffen hat.
- ii) Nach dem Pfiff eines Schiedsrichter aus jeglichem Grund, auch durch einen unabsichtlichen Abpfiff.
- iii) Wenn irgendein Körperteil eines Angriffsspielers den Torkreisraum berührt.
- iv) Wenn die Angriffsmannschaft in diesem Moment mehr als zehn (10) Spieler (inklusive der Strafbank) auf dem Spielfeld hat.
- v) Wenn die Angriffsmannschaft oder beide Mannschaften in diesem Moment im Abseits sind.

- vi) Wenn der Schlägerkopf bei der Schussbewegung oder im Nachschwung vom Schläger des Schützen abfällt.
- vii) Wenn ein Angriffsspieler ein Tor erzielt und der Schläger dieses Spielers vor dem Wiederanpfeiff für illegal befunden wird . Siehe auch Regel 45.5 bezüglich illegalem Schläger.

AR 38.1 Blau #2 verteidigt. Er fügt dem Ball einen Impuls hinzu und verursacht, dass der Ball ins eigene Tor geht. Rot #5 ist der dem Tor am nächsten stehende rote Spieler; Rot #7 ist der In-Home.

Regelung: Rot #7, der In-Home, bekommt das Tor zugesprochen.

AR 38.2 Rot #3 schießt; der Ball prallt von der Schulter von Rot #6 ab und geht in das Tor von Blau. Rot #6 hat dem Ball keinen weiteren Impuls mitgegeben.

Regelung: Rot #3, der Schütze, bekommt das Tor zugesprochen.

AR 38.3 Rot #3 schießt; Rot #6 steht vor dem Tor von Blau und trifft den Ball mit seinem Ellbogen, während er seinen Arm bewegt, so dass der Ball die Richtung ändert und im Tor von Blau landet.

Regelung: Rot #6 hat dem Ball einen Impuls gegeben und bekommt das Tor zugesprochen.

AR 38.4★ Ein Torwart, welcher im Ballbesitz ist, bringt seinen Schläger zurück über die Torlinie mit der Absicht, einen Pass auszuführen und der Ball durchbricht dabei die Torfläche.

Regelung: Tor.

AR 38.5★ Ein Torwart pariert, aber die Kraft des Schusses zwingt den Ball im Schläger des Torwarts über die Torlinie.

Regelung: Tor.

Regel 39 Ballbesitz

39.1 Einem Spieler wird der Ballbesitz anerkannt, wenn er Kontrolle über den Ball hat und eine normale Aktion durchführen kann wie tragen, cradling, passen oder schießen. Zusätzlich soll dem ernannten Torwart der Ballbesitz anerkannt werden, wenn er einen oder beide seiner Füße innerhalb des Torkreises hat und er den Ball, der die Torkreislinie berührt oder voll im Kreis ist, klammert.

- 39.2 Eine Mannschaft soll als im Ballbesitz gelten, wenn ein Spieler dieser Mannschaft Ballbesitz hat, oder wenn der Ball von einem Spieler zu einem Mitspieler gepasst wird (siehe Regel 82.4 für die Definition eines Passes).
- 39.3 Ein Ball, der nicht im Besitz eines Spielers oder einer Mannschaft ist, ist ein freier Ball (loose ball).

Regel 40 Ball im Aus

- 40.1 Das Spiel soll unterbrochen werden, wenn der Ball im Aus ist.
- 40.2 Wenn ein Spieler mit Ballbesitz auf oder hinter eine Begrenzungslinie tritt oder irgendein Teil vom Schläger oder seines Körpers den Boden auf oder hinter der Begrenzungslinie berührt, dann ist der Ball im Aus und der Spieler verliert den Ballbesitz.
- Der Ball soll irgendeinem Spieler der gegnerischen Mannschaft, der bereit ist, ein freies Spiel durchzuführen, an dem Punkt, an dem der Ball ins Aus ging, zuerkannt werden.
- 40.3 Wenn ein freier Ball eine Begrenzungslinie oder den Boden außerhalb der Begrenzungslinien berührt, oder wenn er irgendetwas auf der Begrenzungslinie oder außerhalb der Begrenzungslinie berührt, oder wenn er unwiderruflich das Spielfeld verlassen hat, dann ist er im Aus und folgende Regeln sollen angewandt werden:
- i) Außer beim Schuss oder einem abgelenkten Schuss soll der Ball an dem Punkt, an dem er ins Aus ging, irgendeinem Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührte, und unverzüglich fertig ist, ein freies Spiel durchzuführen, zugesprochen werden.
 - ii) Wenn ein freier Ball als Resultat eines Schusses oder abgelenkten Schusses ins Aus geht, soll der Ball der Mannschaft zugesprochen werden, dessen Spieler sich im Moment, als der Ball ins Aus ging, legal am nächsten zum Ball befand. Der Schläger soll nicht mitzählen.
- Wenn zwei Spieler gegnerischer Mannschaften im Moment, wenn der Ball ins Aus geht, legal im Spielfeld und gleichweit vom Ball entfernt stehen, dann soll ein Face-Off durchgeführt werden.

iii) Ein Schuss oder abgelenkter Schuss bleibt ein Schuss bis:

- der Ball auf den Spielfeld zum Stillstand kommt,
- ein Spieler Ballbesitz erlangt,
- der Ball ins Aus geht oder
- ein Spieler den Ball absichtlich ins Aus bewegt.

- 40.4 Wenn ein Ball direkt von einem Face-Off ins Aus geht und der Schiedsrichter die letzte Ballberührung nicht zuordnen kann, dann soll erneut am selben Punkt, unter Berücksichtigung derselben Einschränkungen wie zuvor, ein Face-Off durchgeführt werden.
- 40.5 Wenn der Ball innerhalb der Begrenzungslinien des Auswechselbereichs oder mit gleich oder weniger Abstand als 5 Yards (4,5 Meter) zu den Begrenzungslinien des Auswechselbereichs ins Aus geht, dann soll er seitlich ins Feld gebracht werden, bis er 5 Yards (4,5 Meter) vom nächsten Punkt vom Auswechselbereich entfernt ist, bevor das Spiel vorgesetzt wird.
- 40.6 Wenn der Ball über die Endlinie ins Aus geht, dann soll er an jenem Punkt wieder ins Spiel gebracht werden, an dem er ins Aus ging, auch wenn dieser Punkt dem Tor näher als der Mindestabstand von 20 Yards (18 Meter) ist.

AR 40.1 Ein blauer Spieler schießt auf das Tor und der Ball geht nach dem Treffen eines Rohres in der Nähe der Mittellinie in der blauen Angriffshälfte vom Feld ins Aus. Der nächststehende Spieler ist ein blauer Verteidiger, der in der Verteidigungshälfte bleiben muss (Abseitsregel).

Regelung: Der Ball wird Blau zuerkannt.

AR 40.2 Ein Schuss verfehlt das Tor und kommt auf dem Feld zum Ruhen. Ein blauer Spieler versucht, den Ball aufzunehmen, aber der Ball geht ins Aus.

Regelung: Der Ball wird Rot zuerkannt.

AR 40.3 Ein Schuss geht am Tor vorbei und rollt zur Begrenzungslinie. Ein blauer Spieler versucht, ihn aufzunehmen, aber der Ball geht ins Aus.

Regelung: Der Ball wird dem nächststehenden Spieler zuerkannt, der noch legal im Spielfeld steht (in-bounds player).

AR 40.4 Ein Schuss geht über das Tor hinweg und ein Spieler versucht, ihn im Flug zu fangen. Der Ball trifft seinen Schläger oder Körper und geht ins Aus.

Regelung: Der Ball wird dem nächststehenden Spieler zuerkannt, der noch legal im Spielfeld steht (in-bounds player).

AR 40.5 Ein blauer Spieler in Ballbesitz wird von einem roten Spieler illegal ins Aus gedrängt.

Regelung: Blau bekommt den Ball wieder und der rote Spieler bekommt eine Strafzeit.

Regel 41 Bodycheck

41.1 Das Bodychecken eines Gegenspielers ist beim Lacrossespiel erlaubt, vorausgesetzt:

- i) Der Gegenspieler ist im Ballbesitz oder befindet sich innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder innerhalb von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug.
- ii) Der Kontakt wird von vorne, von der Seite, oberhalb der Hüfte und unterhalb des Halses durchgeführt.

Siehe Regel 70 bezüglich illegalem Bodycheck.

Regel 42 Schlagen mit dem Schläger

42.1 Ein Spieler darf den Schläger eines Gegenspielers mit seinem eigenen Schläger schlagen (checking), vorausgesetzt, der Gegenspieler ist im Ballbesitz oder befindet sich innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder innerhalb von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug.

Entsprechend dieser Regeln wird die Hand im Handschuh, die den Schläger umgreift, als ein Teil vom Schläger betrachtet.

Siehe Regel 71 und 72, illegales Schlagen (Slashing und Cross Checking).

Regel 43 Das Blocken

43.1 Das Blocken (Pick) durch einen Angriffsspieler ist erlaubt, vorausgesetzt, der Angriffsspieler ist in dem Moment, wenn der Kontakt erfolgt, stationär und bewegungslos.

Siehe Regel 54, illegales Blocken.

Regel 44 Auszeiten

- 44.1 Es gibt zwei (2) verschiedene Arten von Auszeiten:
- Auszeiten, die von den Schiedsrichtern genommen werden.
 - Auszeiten, die von den Mannschaften genommen werden.
- 44.2 Ein Schiedsrichter oder der CBO darf aus jedem Grund, den er für nötig hält, eine Schiedsrichterauszeit nehmen, um eine bessere Durchführung der Spielregeln oder die Sicherheit des Spieles zu gewährleisten.
- 44.3 Wenn ein verletzter Spieler nach Ermessen des Schiedsrichters eine ernsthafte Verletzung erlitten hat oder eine Blutung oder Blut sichtbar ist, soll er das Spiel unverzüglich unterbrechen.
- Andernfalls soll der Schiedsrichter den Pfiff wie folgt verzögern:
- i) Wenn die Angriffsmannschaft im Ballbesitz ist und nach Meinung des Schiedsrichters ein Torschuss bevorsteht, dann soll der Schiedsrichter den Pfiff in der gleichen Art verzögern wie in der Regel zum verzögerten Abpfeifen (Regel 82) niedergeschrieben, außer dass unter diesen Umständen keine Flagge geworfen wird.
 - ii) Wenn der Ball frei ist, dann soll der Schiedsrichter den Pfiff verzögern, bis Ballbesitz erlangt wurde. Wenn dann ein Torschuss zu erwarten ist, wird der Angriffsspielzug in derselben Prozedur vollendet wie in der Regel zum verzögerten Abpfeifen (Regel 82) niedergeschrieben, außer dass unter diesen Umständen keine Flagge geworfen wird.
- 44.4 Wenn die Uhr angehalten worden ist, um die Behandlung eines verletzten Spieler zu ermöglichen, dann muss der verletzte Spieler das Spielfeld verlassen, bevor das Spiel wieder gestartet wird, und er darf nicht vor dem nächsten toten Ball zurückkommen, außer die Mannschaft nimmt eine Auszeit.
- Wenn die Uhr angehalten worden ist, weil ein Spieler blutet oder an ihm oder seiner Ausrüstung Blut sichtbar ist, dann muss der Spieler das Spielfeld verlassen, bevor das Spiel wieder gestartet wird, außer die Mannschaft nimmt eine Auszeit. Der Spieler soll nicht zum Spiel zurückkehren bis die Wunde bedeckt und/oder alle blutigen Stellen von der Person, Uniform oder Ausrüstung desinfiziert wurden. Der Spieler braucht nicht bis zum nächsten

toten Ball warten bevor er zurückkehren darf.

- 44.4 ★ Sollte eine Mannschaft keine Auswechselspieler haben und das Spiel wird für einen verletzten Spieler derselben Mannschaft angehalten, so muss die Mannschaft eine ihrer Auszeiten nehmen, um eine sofortige Rückkehr ihres Spielers zu ermöglichen.

Haben sie keine weitere Auszeit, so müssen sie bis zum nächsten toten Ball in Unterzahl spielen.

- 44.5 Eine Mannschaft darf eine Auszeit fordern, vorausgesetzt:

- i) Der Ball ist tot (dead ball) oder
- ii) Die Mannschaft, die eine Auszeit fordert, hat Ballbesitz in ihrer Angriffshälfte vom Spielfeld und
- iii) ★ Die Mannschaft besitzt noch eine Auszeit.

- 44.6 Eine Auszeit darf vom Trainer, Kapitän oder dem ballführenden Spieler gefordert werden. Die Forderung darf an einen Schiedsrichter oder den CBO gestellt werden.

- 44.7 Eine Mannschaftsauszeit soll 90 Sekunden lang sein. Eine Mannschaftsauszeit darf nur verkürzt werden, wenn beide Mannschaften spielbereit sind, bevor die 90 Sekunden verstrichen sind.

- 44.8 Eine Mannschaft hat zwei (2) Auszeiten pro Halbzeit und eine (1) Auszeit pro 4-Minuten-Verlängerungsperiode.

Es gibt keine Auszeiten während einer Sudden Death-Verlängerungsperiode.

- 44.9 Eine Mannschaftsauszeit, die zwischen den Perioden genommen wird, soll zur vorangegangenen Periode zählen.

- 44.10 Eine Mannschaft darf nicht zwei direkt aufeinander folgende Auszeiten nehmen. Das Spiel muss zwischendurch wieder aufgenommen werden.

- 44.11 Eine Mannschaft darf eine Auszeit vor dem Spielbeginn fordern.

-
- AR 44.1 Ein roter Spieler in Ballbesitz in seiner eigenen Verteidigungshälfte passt den Ball zu einem Mitspieler, welcher in der gegnerischen Hälfte ist. Das Zuspielen des Balles erfolgt in einer Art, dass der Schiedsrichter einer Mannschaft den Ballbesitz zuordnet. Während der Ball noch im Flug ist, fordert der rote Trainer eine Mannschaftsauszeit.

- Regelung: Wenn in dem Moment, als der Trainer mit seiner Auszeitforderung begonnen hat, der Ball die Mittelfeldlinie noch nicht überquert hat und noch immer in der roten Verteidigungshälfte in der Luft ist, dann ist die Auszeitforderung illegal.
- Regelung: Wenn in dem Moment, als der Trainer mit seiner Auszeitforderung begonnen hat, der Ball die Mittelfeldlinie bereits überquert hat und schon in der roten Angriffshälfte in der Luft ist, dann ist die Auszeitforderung legal.
- Regelung: Die gleiche Regelung tritt in Kraft, wenn ein roter Spieler den Ball zurück in die eigene Verteidigungshälfte wirft.

Regel 45 Haupttrainerforderung nach Schlägerprüfung oder Schlägerzählung

Schlägerprüfung

- 45.1 Ein Haupttrainer darf die Schlägerprüfung von jedem Schläger der gegnerischen Mannschaft, der sich auf dem Spielfeld befindet, fordern.
Alle Aspekte der Konstruktion und Größe vom Schläger sollen dabei überprüft werden.
Solch eine Forderung darf nur gemacht werden, wenn der Ball tot ist.
- 45.2 Die Spielzeit soll gestoppt werden, wenn eine Schlägerprüfung gefordert wurde, und sie soll wieder starten, wenn die Schlägerprüfung beendet ist.
- 45.3 Die Strafzeiten sollen gestoppt werden, wenn eine Schlägerprüfung gefordert wurde, und sie sollen wieder gestartet werden, wenn die Schlägerprüfung beendet ist.
- 45.4 Wenn ein Schläger nach einer Schlägerprüfung, die von einem Haupttrainer gefordert wurde, als legal befunden wurde, dann:
- i) soll dem Haupttrainer, der die Schlägerprüfung gefordert hat, beim ersten Vorfall keine Strafe angelastet werden.
 - ii) soll dem Haupttrainer für jeden nachfolgenden Vorfall, bei dem ein Schläger nach einer geforderten Schlägerprüfung als legal befunden wurde, ein technisches Foul angelastet werden.
- 45.5 Wird ein Tor geschossen und bevor der Ball wieder lebendig wird, wird der Schläger des Torschützen aus jeglichem Grund als illegal befunden, dann soll das Tor nicht zählen.

Daher zählt das Tor auch dann nicht, wenn der Angriffsspieler den Ball ohne Schläger ins Tor kickt und sein Schläger aus jeglichem Grund für illegal befunden wird.

Genauso gilt, dass das Tor nicht zählt, wenn der Ball durch ein Körperteil eines Angriffsspielers ins Tor abgelenkt wird und sein Schläger aus jeglichem Grund für illegal befunden wird.

Wenn ein Angriffsspieler ein Tor erzielt und legal eine Schlägerüberprüfung für dessen Schläger gefordert wird, dann soll das Tor NICHT zählen, wenn der Spieler, ein Mitspieler oder ein sonstiges Mitglied der Mannschaft, Trainer oder eine andere Person, die in Verbindung mit der Mannschaft steht, die Schnürung des Schlägerkopfes und/oder den Schlägerkopf vor der Schlägerprüfung anfasst oder berührt oder irgendetwas ausführt, was die Schlägerprüfung verhindert oder das Resultat der Schlägerprüfung beeinflusst, bevor die Schlägerprüfung ausgeführt wird.

Schlägerzählung

- 45.6 Ein Haupttrainer darf den CBO jederzeit zur einer Zählung der von den Gegnern benutzten langen Schläger auffordern.
Die Schlägerzählung findet sofort statt.
- 45.7 Wenn die Anzahl der langen Schläger für legal befunden wurde, nachdem die Schlägerzählung vom Haupttrainer gefordert wurde, dann:
- i) soll dem Haupttrainer, der eine Schlägerzählung forderte, beim ersten Vorfall keine Strafe auferlegt werden.
 - ii) soll dem Haupttrainer für jeden weiteren Vorfall, bei dem die Anzahl der Schläger für legal befunden wurde, nachdem eine Schlägerzählung von diesem Haupttrainer gefordert wurde, ein technisches Foul auferlegt werden.
- 45.8 Wenn ein Tor erzielt wurde und, bevor das Spiel wieder angepiffen wird, eine Schlägerzählung zeigt, dass die punktende Mannschaft im Moment, als das Tor erzielt wurde, mehr als vier lange Schläger auf dem Feld hatte, dann zählt das Tor nicht.

AR 45.1 Rot erzielt den Siegtreffer in einer Sudden Death-Verlängerungsperiode. Der blaue Trainer fordert eine Schlägerprüfung.

Regelung: Das Spiel ist zu Ende und der Schlägerprüfung wird nicht stattgegeben.

AR 45.2 Rot erzielt den Siegtreffer in einer Sudden Death-Verlängerungsperiode. Der blaue Trainer fordert eine Schlägerzählung.

Regelung: Das Spiel ist beendet und der Schlägerzählung wird nicht stattgegeben.

Abschnitt 7 – Auswechslung

Regel 46 Auswechslung

- 46.1 Es darf jederzeit, unter Einhaltung der nachfolgenden Regeln, eine beliebige Anzahl von Auswechslungen durchgeführt werden.
- 46.2 Ein Auswechselspieler darf den Auswechselbereich nur dann betreten, wenn er mit einem Mitspieler wechselt und die Auswechslung unmittelbar bevorsteht.
- Ein Auswechselspieler muss im Auswechselbereich auf den Spieler, den er ersetzen soll, warten, bis dieser das Spielfeld verlassen hat und erst dann darf er das Spielfeld betreten. Beide Spieler müssen durch den Auswechselbereich gehen.
- Spieler dürfen „fliegend wechseln“ und dies auf jeder Seite der Mittelfeldlinie tun, vorausgesetzt, dass die Abseitsregel eingehalten wird.
- Ein Auswechselspieler, welcher im Begriff ist, das Spielfeld zu betreten, muss dem Spieler, der im Begriff ist, das Spielfeld zu verlassen, im Auswechselbereich Platz machen.
- 46.3 Wenn ein Spieler das Spielfeld auf der Seite der Mittelfeldlinie verlässt, in welcher er die Abseitsregel beachtet, dann wird die Abseitsregel als eingehalten angesehen, wenn ein Auswechselspieler aus dem Auswechselbereich in dieselbe Spielfeldhälfte geht. Dies muss der Auswechselspieler im selben Moment tun, in dem der Spieler das Spielfeld verlässt und den Auswechselbereich betritt (imminent substitution).
- 46.4 Die folgenden Ausnahmen gelten:
- i) Nach dem Erzielen eines Tores, am Ende einer Periode und während einer Auszeit jeglicher Art dürfen Auswechslungen an jeder Stelle der Seitenlinie durchgeführt werden und sind nicht auf den Auswechselbereich beschränkt. In diesen Fällen braucht der Auswechselspieler nicht an der Seitenlinie zu warten, bis sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat. Seine Mannschaft muss aber die korrekte Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld haben, wenn das Spiel wieder gestartet wird.
 - ii) Wenn eine Schiedsrichterauszeit genommen wurde, weil ein verletzter Spieler das Spiel nicht fortführen kann, dann soll dieser Spieler so

schnell wie möglich über die nächste Begrenzungslinie vom Spielfeld gebracht werden und der Ersatzspieler soll unverzüglich das Spielfeld betreten.

- AR 46.1 Wegen eines ins Aus gegangenen Balles wurde abgepfiffen, um das Spiel zu stoppen, aber die Schiedsrichter haben keine Auszeit genommen. Ein Auswechselspieler tritt entweder auf das Spielfeld, bevor der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder er geht nicht durch die Auswechselbox.
- Regelung: Technisches Foul, weil die Auswechselregeln gelten, auch wenn der Ball tot ist.
- AR 46.2 Wegen eines ins Aus gegangenen Balles wurde abgepfiffen, um das Spiel zu stoppen und die Schiedsrichter haben eine Auszeit genommen. Ein Auswechselspieler tritt entweder auf das Spielfeld, bevor der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder er geht nicht durch die Auswechselbox.
- Regelung: Kein Foul, weil die Auswechselregeln während einer Auszeit jeglicher Art nicht angewandt werden.
- AR 46.3 Ein Spieler hat das Feld verlassen, so dass er ausgewechselt werden kann. Der Ersatzspieler versucht, einen taktischen Vorteil zu bekommen, indem er nicht unverzüglich das Spielfeld betritt.
- Regelung: Legale Aktion, weil keine Regel eine Mannschaft zwingt, irgendwann im Spiel zehn (10) Spieler auf dem Feld zu haben.
- Regelung: Es ist ebenso legal für einen Spieler, dessen Zeitstrafe abgelaufen ist, seinen Wiedereintritt ins Spiel aus taktischen Gründen zu verzögern.
- AR 46.4 Die Pfeife ertönt für einen Ball, der ins Aus ging. Da noch weniger als drei (3) Minuten im Spiel zu spielen sind, wurde die Uhr angehalten. Die Schiedsrichter haben keine Schiedsrichterauszeit genommen. Ein Auswechselspieler tritt auf das Spielfeld, bevor sein Mitspieler das Spielfeld verlassen hat.
- Regelung: Technisches Foul; das automatische Stoppen der Uhr während der letzten drei (3) Minuten des Spieles ist nicht gleichbedeutend mit einer Schiedsrichterauszeit.
- AR 46.5 Ein Spieler kommt für eine Auswechslung vom Spielfeld. Die Ferse seines hinteren Schuhs berührt die Seitenauslinie, er hat keinen Kontakt zum

Spielfeld. Sein Auswechselspieler geht auf das Spielfeld.

Regelung: Legale Aktion, da die Seitenauslinie nicht zum Spielfeld gehört.

AR 46.6 Ein Spieler will vom Spielfeld herunter kommen, ist aber noch immer auf dem Spielfeld. Der vordere Fuß des Auswechselspielers berührt die Seitenauslinie. Kein Teil seines Körpers berührt irgendetwas im Spielfeld.

Regelung: Legale Aktion, da die Seitenauslinie nicht zum Spielfeld gehört.

Abschnitt 8 – Torkreis und Torwart

Regel 47 Der ernannte Torwart

- 47.1 Der ernannte Torwart ist der Spieler, der die verpflichtende Torwartschutzausrüstung trägt.
- 47.2 Wenn der ernannte Torwart von einem anderen Spieler ersetzt wird, muss der Spieler die verpflichtende Torwartschutzausrüstung tragen. Dieser Auswechselspieler soll als der ernannte Torwart gelten.
- 47.3 Gemäß Regeln 17.1 und 19.1 muss jede Mannschaft zu jeder Zeit einen ernannten Torwart haben und dieser muss die verpflichtende Torwartschutzausrüstung tragen.

Nominated Defender-Regel

- 47.4 Die Organisatoren eines Turniers oder eines Wettbewerbs können die Nominated Defender-Regel nutzen, wenn sie der Auffassung sind, dass diese für einige oder alle Spiele im Turnier oder Wettbewerb sinnvoll ist:
- i) Vor Spielbeginn soll der Haupttrainer einen Verteidigungsspieler mit langem Schläger seiner Startaufstellung als Nominated Defender benennen.
 - ii) Wenn der Torwart ein Foul begeht, das eine Strafzeit nach sich zieht, soll der Nominated Defender diese Strafzeit absitzen. Die Strafe wird jedoch unter der Nummer und dem Namen des Torwarts vermerkt.
 - iii) Für den Fall, dass der Torwart ein Ausschlussfoul oder sein fünftes persönliches Foul (fouled out) begeht, soll die Regel 47.4 ii) nicht gelten.
 - iv) Wenn der Nominated Defender nicht auf dem Spielfeld für die Strafdurchführung ist, so soll die Strafzeit durch einen anderen Verteidigungsspieler mit langem Schläger abgeleistet werden, der auf dem Spielfeld war, als der Torwart sein(e) Foul(s) beging.
 - v) Wenn beide Mannschaften jeweils mindestens zwei Torwarte spielbereit haben, so wird die Nominated Defender-Regel nicht angewandt. Falls eine Mannschaft zwei Torwarte hat und die andere nicht, so haben beide Mannschaften die Möglichkeiten, die Nominated Defender-Regel zu nutzen.

- AR 47.1 Blauer Torwart ist durch eine Zeitstrafe aus dem Spiel und hat seinen Schläger einem Mitspieler gegeben. Er kommt zum Spiel zurück. Vor dem erneuten Wechseln der Schläger hält er einen Schuss mit seiner Hand.
- Regelung: Technisches Foul, der ursprüngliche Torwart ist nicht der ernannte Torwart, bis er seinen Torwartschläger zurückbekommt.
- AR 47.2 Der Torwart bekommt eine Zeitstrafe und er hat das Feld verlassen, ohne den Torwartschläger mit einem Mitspieler zu tauschen. Der Kapitän hat einen ernannten Torwart bekannt gegeben. Die Strafzeit läuft aus und der ursprüngliche Torwart, seinen Torwartschläger tragend, kommt ins Spiel zurück. Währenddessen hält der temporär ernannte Torwart einen Schuss mit seiner Hand.
- Regelung: Technisches Foul, weil der Torwartschläger zurück im Spiel ist. Der Spieler, der den Torwartschläger in der Hand hält, wird in dem Moment, indem er auf das Spielfeld tritt, zum ernannten Torwart.

Regel 48 Privilegien des ernannten Torwarts

- 48.1 Während sich der ernannte Torwart in seinem eigenen Torkreis befindet, soll er folgende Privilegien und Schutz haben:
- i) Er darf den Ball in beliebiger Art mit seinem Schläger oder Körper stoppen oder abblocken und er darf den Ball mit seiner Hand abblocken oder wegschlagen. Wenn der Ball auf dem Boden und innerhalb des Torkreises ist, sowohl in der Bewegung als auch ruhend, darf er den Ball schlagen oder mit seiner Hand lenken. Er darf aber nicht mit seiner Hand den Ball umschließen, d.h. weder den Ball mit seiner Hand fangen, noch den Ball mit der Hand aufheben.

Er oder jedes andere Mannschaftsmitglied darf einen Pass empfangen, während sie im Torkreis sind.
 - ii) Kein gegnerischer Spieler darf einen Kontakt mit dem Torwart oder dessen Schläger initiieren, während der Torwart in seinem Torkreisraum ist, gleich ob der Torwart im Ballbesitz ist oder nicht. Ein Angriffsspieler darf in den Torkreis hineinragen, um einen freien Ball zu spielen, solange er keinen Kontakt mit dem Torwart verursacht.
 - iii) Als Ausnahme zu Regel 48.1.ii) ist es erlaubt, jenen Teil des Torwartschlägers, der sich außerhalb des imaginären Zylinders

befindet, welcher sich vom Torkreis aus nach oben erstreckt, unter denselben Umständen zu checken, die für Schläger aller anderen Spieler gelten, sofern der Ball NICHT im Schläger des Torwarts und frei innerhalb eines Radius von 2,74m ist.

- 48.1 ★ Der ernannte Torwart darf, solange er in seinem Torkreis ist, am Spiel teilnehmen, ohne seinen Schläger festzuhalten. Das bedeutet, dass er z.B. seine Verteidiger durch Zurufen dirigieren kann oder dass er einen Schuss abwehren kann, ohne seinen Schläger festhalten zu müssen, solange er in seinem Torkreis ist (siehe Regel 59.2).

Wenn ein Torschussversuch ins Aus geht und der Torwart, ohne seinen eigenen Schläger festzuhalten, in seinem Torkreis und in dem Moment der nächste legale Spieler zu dem Punkt ist, an dem der Ball ins Aus gegangen ist, dann soll der Ball der Mannschaft des Torwarts zuerkannt werden (siehe Regel 40.3 ii).

-
- AR 48.1 Der Ball ist frei außerhalb des blauen Torkreises. Der blaue Torwart, mit seinen Füßen im Torkreis, beginnt, den Ball zurück zu ziehen (rake). Bevor der Ball den Torkreis berührt, checkt ein roter Angreifer den Torwartschläger.
- Regelung: Legales Spiel; der Torwartschläger außerhalb des Zylinders kann gecheckt werden, bis der Ball im Schläger ist.
- AR48.2 Der Ball ist frei außerhalb des blauen Torkreises. Der Torwart, mit seinen Füßen im Torkreis, beginnt den Ball zurück zu ziehen (rake). Als der Ball den Torkreis berührt, checkt ein roter Angreifer den Torwartschläger.
- Regelung: Technisches Foul; der Torwart ist im Ballbesitz, sobald er den Ball innerhalb vom Torkreis geklammert hat. Der rote Angreifer bekommt eine 30-Sekunden-Zeitstrafe.
- AR 48.3 Der blaue Torwart versucht, mit seinen Füßen im Torkreis, einen weiten Pass (clear) zu werfen. Ein roter Angreifer hält seinen Schläger regungslos außerhalb des Zylinders in einer Verteidigungsposition. Bevor der Ball vom blauen Torwart gepasst wurde, kollidieren die Schläger.
- Regelung: Technisches Foul; der Torwart hat beim Passen Schutz durch den Torkreis, egal ob der Angreifer seinen Schläger bewegt oder nicht.
- AR 48.4 Wie in der vorangegangenen Regelung, aber die Schläger kollidieren, nachdem der Ball gepasst wurde.
- Regelung: Legales Spiel, der Torwart ist nicht im Ballbesitz und sein Schläger ist

außerhalb vom Zylinder.

AR 48.5 Der blaue Torwart pariert, aber der Ball springt vor seinem Tor in die Luft. Ein roter Angreifer schlägt nach dem Ball und die Schläger kollidieren innerhalb des Zylinders über dem Torkreis.

Regelung: Behinderung (Interference) von Rot; es folgt keine Strafzeit.

AR 48.6 Wie oben, aber die Schläger kollidieren außerhalb des Zylinders.

Regelung: Kein Foul.

Regel 49 Verbote bezüglich des Torkreises

49.1 Ein Angriffsspieler darf weder im gegnerischen Torkreisraum sein, noch darf er mit seinem Körper irgendeinen Teil des Tores berühren, wenn der Ball in der gegnerischen Feldhälfte lebendig ist.

49.2 Ein Torwart oder Verteidigungsspieler, der außerhalb des Torkreises und im Ballbesitz ist, darf den Torkreisraum (crease area) nicht betreten.

49.3 Ein Spieler, der in seinem Torkreisraum im Ballbesitz ist, darf nicht länger als vier (4) Sekunden im Torkreisraum verweilen.

Diese vier (4) Sekunden sollen vom nächst stehenden Schiedsrichter mit „1001, 1002, 1003, 1004“ hörbar und visuell gezählt werden.

Wenn ein Spieler die 4-Sekunden-Regel umgehen will, indem er absichtlich den Ball fallen lässt und ihn dann wieder aufnimmt, begeht er ein technisches Foul.

49.4 Ein Spieler ist im Torkreisraum, wenn irgendein Teil seines Körpers den Torkreisraum berührt. Er ist außerhalb des Torkreisraums, wenn er mit keinem Teil seines Körpers den Torkreisraum und mindestens einem Teil seines Körpers den Boden außerhalb des Torkreisraums berührt.

Die Hand im Handschuh gehört nicht zum Schläger, egal ob diese den Schläger umgreift oder nicht.

49.5 Wenn ein Torwart, der außerhalb des Torkreises ist und dabei Ballbesitz hat, den Ball in den Kreis zurückwirft bzw. rollt und danach erneut in den Kreis geht und den Ball aufnimmt, dann soll das eine legale Aktion sein und die 4-Sekunden-Zählung soll starten.

Wenn ein Torwart die gleiche Handlung wie oben beschrieben ein zweites Mal durchführt, ohne dass ein Gegenspieler zwischendurch Ballbesitz hatte, dann hat der Torwart ein technisches Foul begangen.

- AR 49.1 Der blaue Torwart hat Ballbesitz und nur sein hinterer Fuß ist im Torkreis. Er hebt den hinteren Fuß für einen Moment hoch und platziert ihn wieder im Torkreis.
- Regelung: Technisches Foul; dem Torwart wird angelastet, den Kreis verlassen zu haben, als er den Fuß anhub und ihn wieder betreten zu haben, als er den Fuß wieder absetzte.
- AR49.2 Der blaue Torwart springt, um einen Pass abzufangen. Er fängt den Ball und landet im Torkreis.
- Regelung: Legales Spiel. Es wird ihm anerkannt, den Torkreis nie verlassen zu haben, da er in der Luft war und kein Teil seines Körpers den Boden außerhalb des Torkreises berührt hat.
- AR 49.3 Der blaue Torwart pariert, erlangt Ballbesitz und tritt aus dem Kreis heraus. Er wird dann legal von einem roten Angreifer mit einem Bodycheck in den Torkreis zurückgebracht.
- Regelung: Technisches Foul des Torwartes.
- AR 49.4 Ein blauer Angreifer versucht einen freien Ball, welcher im roten Torkreis ist, aufzuheben, berührt dabei das Tornetz und/oder ein Torrohr und/oder den Torkreisraum mit seinem Schläger.
- Regelung: Legales Spiel.
- AR 49.5 Ein blauer Angreifer läuft von hinten auf das rote Tor zu. Als er sich dem Torkreis nähert, springt er, horizontal in der Luft liegend, seitlich am Tor vorbei. Als sein Schläger eine Position vor der Torlinie erreicht, schlägt er diesen an ein Torrohr, damit der Ball in das Tor gelangt. Er hat den Torwart nicht berührt. Er hat den Torkreis nicht berührt, bis der Ball die imaginäre Torfläche durchbrochen hat.
- Regelung: Legales Spiel. Das Tor zählt.
- AR 49.6 Ein blauer Angreifer in Ballbesitz wird illegal durch einen roten Verteidiger in den roten Torkreis gestoßen.
- Regelung: Unverzüglicher Abpfiff, der rote Verteidiger bekommt eine Zeitstrafe und Blau bekommt den Ball zugesprochen.
- AR 49.7 Blau im Angriff. Ein blauer Angreifer ohne Ballbesitz wird illegal von einem roten Verteidiger in den roten Torkreis gestoßen und ist in einer Position, in der er den Torwart beim Spielen des Balles behindern könnte.

- Regelung: Unverzüglicher Abpfiff, der rote Verteidiger bekommt eine Zeitstrafe und Blau bekommt den Ball zugesprochen.
- AR 49.8 Blau im Angriff. Ein blauer Angreifer, nicht im Ballbesitz, wird illegal von einem roten Verteidiger in den roten Torkreis gestoßen, aber seine Position ist nicht so, dass er den Torwart beim Spielen des Balles behindern könnte.
- Regelung: Der Schiedsrichter wirft eine Flagge und fordert den blauen Angreifer auf, den Torkreis zu verlassen. Wenn der Angreifer den Torkreis unverzüglich verlässt, so darf das Spiel weitergehen. Anderenfalls wird abgepfiffen.
- Der rote Spieler bekommt eine Zeitstrafe und Blau bekommt den Ball zugesprochen.
- AR 49.9 Blau im Angriff. Ein blauer Angreifer ohne Ballbesitz, wird illegal von einem roten Verteidiger in den roten Torkreis gestoßen, aber seine Position ist nicht so, dass er den Torwart beim Spielen des Balles behindern könnte.
- Der Schiedsrichter wirft eine Flagge und fordert den blauen Angreifer auf, den Torkreis zu verlassen. Bevor er in der Lage ist, den Torkreis zu verlassen, punktet ein anderer blauer Angreifer.
- Regelung: Kein Tor, da ein Angreifer den Torkreis berührt. Der rote Spieler bekommt eine Zeitstrafe und Blau bekommt den Ball zugesprochen.

Abschnitt 9 – Technische Fouls

Regel 50 Die Strafe für technische Fouls

- 50.1 Die Strafe für ein technisches Foul soll folgendermaßen sein:
- i) Wenn die regelverstoßende Mannschaft in dem Moment, in dem sie ein technisches Foul begeht, Ballbesitz hat oder der Ball frei ist, soll der Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft an dem Punkt zugesprochen werden, wo der Ball war, als das Foul erfolgte.
 - ii) Wenn die gegnerische Mannschaft der regelverstoßenden Mannschaft im Ballbesitz ist zu dem Zeitpunkt, an dem jene ein technisches Foul begeht, dann soll eine Zeitstrafe von 30 Sekunden für den Spieler, der das Foul verursachte, verhängt werden.
- 50.2 Wenn ein technisches Foul vor Beginn des Spieles oder nach einem Tor oder nach dem Ende einer Periode geschieht, dann soll die gegnerische Mannschaft den Ball zugesprochen bekommen, wie in Regel 34.1 iv) spezifiziert.
- Wenn ein technisches Foul zu irgendeinem anderen Zeitpunkt während des Spiels, aber während einer Unterbrechung geschieht, dann soll Regel 50.1 angewandt werden.

Regel 51 Die Natur eines technischen Fouls

- 51.1 Technische Fouls sind die der weniger schwerwiegenden Art. Jeglicher Verstoß gegen die Spielregeln, wie im folgenden Abschnitt beschrieben, zieht ein technisches Foul nach sich, es sei denn, der Verstoß gegen die Spielregeln wird als ein persönliches Foul oder als Ausschlussfoul bewertet. Diese sind in den Abschnitten 10 bzw. 11 beschrieben.
- Einige der technischen Fouls, die einer Definition bedürfen, sind nachfolgend aufgelistet, dennoch erhebt dieser Abschnitt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Regel 52 Interference – Behinderung

- 52.1 Ein Spieler darf in keiner Weise einen Gegenspieler behindern in der Absicht, diesen von einem freien Ball fernzuhalten, es sei denn, beide Spieler sind innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu diesem freien Ball.

- 52.2 Ein Spieler darf keinen Gegenspieler, der einen Mitspieler mit Ballbesitz verfolgt, mit seinem Körper oder seinem Schläger behindern.
- 52.3 Ein Spieler darf keinen Gegenspieler, der nicht im Ballbesitz ist, so nah decken, dass die freie Bewegung dieses Gegenspielers eingeschränkt ist.
- 52.4 Nichts in dieser Regel verbietet eine legalen Angriffsblock (offensive pick).

Regel 53 Pushing – Stoßen

- 53.1 Ein Spieler darf seinen Gegenspieler nicht mit dem Schläger stoßen. Für diesen Fall zählt die Hand im Handschuh, die den Schläger umgreift, nicht zum Schläger.
- 53.2 Ein Spieler darf seinen Gegenspieler mit der geschlossenen Hand im Handschuh, die den Schläger umgreift, oder mit dem Unterarm stoßen, wenn der Gegenspieler im Ballbesitz ist oder er sich innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug befindet.
- Beide Hände des Spieler, der das Stoßen (push) begeht, müssen am eigenen Schläger sein.
- Das Stoßen darf nicht von hinten, nicht unterhalb der Hüfte oder oberhalb des Nackens ausgeübt werden, es sei denn, der gestoßene Spieler verdreht seinen Rücken, springt oder bewegt sich in sonst irgendeiner Weise, die ein anfänglich legales Stoßen illegal erscheinen lässt.
- Das Stoßen darf gegen keinen Spieler ausgeübt werden, der auf dem Boden liegt oder mit einem oder beiden Knie den Boden berührt.
- Das Stoßen soll nicht von unnötiger Härte sein.
- 53.3 Stoßen von hinten (push from behind) ist definiert als ein Ausüben von genügend Druck, um den Gegner dazu zu zwingen, sich in eine andere als die von ihm beabsichtigte Richtung oder schneller als beabsichtigt zu bewegen.

Regel 54 Illegal Pick – Illegales Blocken

- 54.1 Kein Angriffsspieler soll sich in einen Verteidigungsspieler bewegen und mit Körperkontakt aufnehmen, um diesen Verteidigungsspieler von seinem zu verteidigenden Angriffsspieler abzublocken.
- Bevor es zu irgendeinem Körperkontakt mit dem Verteidiger kommt, muss

der Angriffsspieler stationär und bewegungslos in einem normalen Stand verharren.

- 54.2 Kein Angreifer darf seinen Schläger so starr halten oder den Schläger soweit herausstrecken, dass er die normale Bewegung des Verteidigers behindert.

Regel 55 Holding – Halten

- 55.1 Ein Spieler darf seinen Gegner oder dessen Schläger nicht halten (hold), außer in den folgenden Fällen:

- i) Einem Spieler ist es erlaubt, seinen Gegner, der Ballbesitz hat oder sich innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder in einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug befindet, zu halten. Beide Hände des haltenden Spielers müssen am Schläger sein und das Halten muss entweder mit der Hand im Handschuh, die den Schläger hält, oder dem Unterarm erfolgen.
- ii) Ein Spieler in Ballbesitz darf seinen Schläger mit der Hand, dem Arm oder einem anderen Körperteil vor den Schlägen (checks) des Gegners schützen.

Die Hand, der Arm oder ein anderes Körperteil darf nur genutzt werden, um den Schlag (check) des Gegners zu stoppen, und darf nicht genutzt werden, um den Schläger des Gegners festzuhalten, wegzustoßen oder die Bewegungsrichtung des Schlägers oder des Gegners zu kontrollieren (warding off).

- 55.2 Ein Spieler darf den Körper seines Gegenspielers, außer dessen Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, nicht mit seinem eigenen Schläger halten.

Wenn ein Spieler seinen Gegner mit dem Teil seines Schlägers hält, der zwischen seinen Händen ist, dann begeht er einen Cross-Check-Hold.

- 55.3 Ein Spieler darf den Schläger des Gegners oder die gegnerische Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, mit seinem eigenen Schläger oder der Hand im Handschuh, die den eigenen Schläger umfasst, halten, vorausgesetzt, dass der gegnerische Spieler Ballbesitz hat oder sich in einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder in einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug befindet.

AR 55.1 Ein roter Spieler checkt den Schläger oder die Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, eines Gegenspielers, der Ballbesitz hat. Der Rote Spieler verringert die Kraft seines Checks nicht, sondern zwingt den gegnerischen Schläger zu Boden, so dass der Ball frei wird.

Regelung: Legales Spiel.

AR 55.2 Ein roter Spieler ist dabei, einen freien Ball aufzuheben. Ein Gegenspieler klemmt den Schläger oder die Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, dieses roten Spielers mit seinem eigenen Schläger oder seiner eigenen Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, ein. Der freie Ball ist in einer Entfernung von weniger als 9 Feet (2,74 m).

Regelung: Legales Spiel.

AR 55.3 Ein roter Spieler ist dabei, einen freien Ball aufzuheben. Ein Gegenspieler hebt den Schläger oder die Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, dieses roten Spielers mit seinem eigenen Schläger oder seiner eigenen Hand im Handschuh, die den Schläger umfasst, an. Der freie Ball ist in einer Entfernung von weniger als 9 Feet (2,74 m).

Regelung: Legales Spiel.

AR 55.4 Rot klemmt, bei einem Face-Off oder einem freien Ball, den Ball ein, um ihn zurück zu ziehen. Blau klemmt den roten Schläger von oben ein und klemmt somit auch den Ball „durch den roten Schläger“ ein.

Regelung: Fernhalten des Balles vom Spiel durch Blau, Rot bekommt den Ball, keine Zeitstrafe.

AR 55.5 Rot bekommt, bei einem Face-Off oder einem freien Ball, seinen Schläger unter den Ball, so dass der rote Schläger immer noch in Bodennähe ist und der Ball im Schläger liegt. Bevor Rot irgendetwas Anderes tun kann, klemmt Blau seinen Schläger auf den roten Schläger und hält somit den roten Schläger fest.

Regelung: Fernhalten des Balles vom Spiel durch Blau, egal ob der Ball direkt von Blau eingeklemmt ist oder nicht.

Rot bekommt den Ball und Blau bekommt 30 Sekunden Zeitstrafe für ein technisches Foul.

Regel 56 Kicking an opponent's crosse – Treten des gegnerischen Schlägers

- 56.1 Ein Spieler darf nicht absichtlich auf den oder nach dem Schläger des Gegners treten.

Regel 57 Handling the ball – Berühren des Balles

- 57.1 Ein Spieler darf den Ball nicht mit seinen Händen berühren, während der Ball im Spiel lebendig ist.

Ausnahme: Der Torhüter, der sich in seinem Torkreis befindet, darf den Ball wie in Regel 48.1.i) beschrieben berühren.

AR 57.1 Roter Schuss aufs Tor. Ein roter Spieler lenkt den Ball mit seiner freien Hand ins Tor.

Regelung: Technisches Foul – illegale Ballberührung, kein Tor.

AR 57.2 Roter Schuss aufs Tor. Ein roter Angriffsspieler lenkt den Ball ins blaue Tor mit seiner Hand, die den Schläger umfasst.

Regelung: Legales Spiel. Tor von Rot.

AR 57.3 Der Ball ist im Flug oder auf dem Boden und ein roter Spieler berührt den Ball mit seiner Hand, die den Schläger umfasst.

Regelung: Legales Spiel.

Regel 58 Withholding the ball from play – Fernhalten des Balles

- 58.1 Einem Spieler ist es nicht erlaubt, den Ball in jeglicher Art vom Spiel fernzuhalten. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, auf einem freien Ball zu liegen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, den Ball mit seinem Schläger länger auf dem Boden zu halten, als es für ihn nötig ist, den Ball zu kontrollieren und in einer stetigen Bewegung aufzunehmen.
- 58.2 Einem Spieler in Ballbesitz ist es nicht erlaubt, den Schläger so dicht an seinen Körper zu halten, dass es einem Gegner davon abhält, den Ball legal aus dem Schläger entfernen zu können.
- 58.3 Einem Spieler in Ballbesitz ist es nicht erlaubt, irgendeinen Teil des eigenen Schlägerkopfes mit den Händen zu berühren, so dass es für den Gegenspieler schwieriger ist, den Ball aus dem Schläger des Ballträgers zu entfernen.

- 58.4 Wenn sich der Ball in irgendeinem Teil des Schlägers eines Spielers verfängt, dann begeht dieser Spieler ein Fernhalten des Balles vom Spiel.
- Unter diesen Umständen soll der Schiedsrichter unverzüglich abpfeifen und der gegnerischen Mannschaft den Ball zuerkennen.
- Diese Regel gilt ebenso, wenn ein Spieler seinen Schläger verliert und der Ball im Schlägernetz oder unterhalb des Schlägerkopfes bleibt.*
- Diese Regel soll keine Anwendung für den ernannten Torwart in seinem eigenen Torkreis finden. Wenn sich der Ball im Schläger des ernannten Torwarts verfängt, solange sich dieser in seinem eigenen Torkreis befindet, dann soll die Verteidigungsmannschaft den Ball 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor zuerkannt bekommen.

Regel 59 Illegal actions with the crosse – Illegale Aktionen mit dem Schläger

- 59.1 Ein Spieler darf seinen Schläger unter keinen Umständen werfen.
- 59.2 Kein Spieler, außer der ernannte Torwart im Torkreis, darf am Spiel teilnehmen, wenn er nicht mindestens mit einer Hand seinen eigenen Schläger festhält.
- Ein ernannter Torwart, der seinen Schläger außerhalb seines Torkreises verloren hat, muss seinen Schläger wieder aufnehmen, bevor er wieder am Spiel teilnehmen darf. Er darf auch nicht ohne seinen Schläger zurück in seinen Torkreis laufen.
- Kein Spieler darf mit einem kaputten Schläger spielen.
- 59.3 Spieler, die sich legal auf dem Spielfeld befinden, dürfen ihre Schläger mit einander tauschen.
- Wenn ein Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, seinen Schläger mit einem anderen Schläger tauschen will, der sich nicht auf dem Spielfeld befindet, dann muss er zuerst das Spielfeld durch den Auswechselbereich verlassen. Das Auswechseln der Schläger ist somit legal, wenn dies im Auswechselbereich oder im eigenen Spielerbereich stattfindet.
- 59.4 Sollte ein Spieler seinen Schläger auf legale Weise verlieren und dann nicht die Möglichkeit haben, seinen Schläger ohne Begehen eines Regelverstoßes wiederzuerlangen, dann sollen die Schiedsrichter die Regel zum verzögerten Abpfeifen (Regel 82) anwenden. In diesem Fall wird allerdings keine Flagge geworfen.

Sollte der Schläger im Torkreis liegen und den Torhüter beim Abwehren von eventuellen Schüssen auf das Tor behindern, muss das Spiel unverzüglich unterbrochen werden.

AR 59.1 Rot schießt. Der Schuss geht vorbei und ins Aus. Der blaue Torwart ist in diesem Moment ohne seinen Schläger innerhalb seines Torkreises und der nächste Spieler zu dem Punkt, an dem der Ball ins Aus geht.

Regelung: Der Ball wird der blauen Mannschaft zuerkannt, denn der Torwart ist ohne seinen Schläger ein legaler Spieler, solange er im eigenen Torkreis ist.

AR 59.2 Rot schießt. Der Schuss geht vorbei und ins Aus. Der blaue Torwart ist in diesem Moment ohne seinen Schläger außerhalb seines Torkreises und der nächste Spieler zu dem Punkt, wo der Ball ins Aus geht.

Regelung: Der Ball wird der Mannschaft mit dem nächsten, sich legal im Spiel befindlichen Spieler zuerkannt, denn der Torwart ist ohne seinen Schläger kein legaler Spieler, solange er außerhalb des eigenen Torkreises ist.

Regel 60 Illegal actions by the team officials – Illegale Aktionen der Teamoffiziellen

60.1 Der Trainer oder andere offiziell zur Mannschaft gehörende Personen dürfen nicht:

- i) das Spielfeld ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten, außer während einer Mannschaftsauszeit oder zwischen den Perioden.
- ii) künstliche Verständigungshilfen verwenden, um mit den auf dem Feld befindlichen Spielern zu kommunizieren.
- iii) den eigenen Bankbereich zwischen der Auswechselbereichsline und der imaginären Verlängerung der Torraumlinie verlassen.

60.2 Diese Regeln verbieten dem Trainer nicht, sich von seinem Bankbereich aus mit seinen Spielern auf dem Spielfeld oder auf der Strafbank zu unterhalten.

Regel 61 Illegal procedure – Illegale Handlung

61.1 Jede Handlung technischer Art eines Spielers oder Auswechselspielers, die nicht im Einklang mit den Spielregeln und Vorschriften sind, sollen als illegale Handlung (illegal procedure) bezeichnet werden.

Die folgenden Paragraphen geben Beispiele für illegale Handlungen an.

61.2 Das Verlassen der Strafbank vor der Erlaubnis des Strafzeitnehmers ist ein Foul. Der Spieler muss auf die Strafbank zurückkehren und, wenn angebracht, zusätzlich zu seiner verbleibenden Strafzeit eine Strafzeit absitzen wie in Regel 50, Strafe für technisches Foul, spezifiziert.

Bei einer Auszeit darf der Spieler die Strafbank verlassen. Bei Wiederaufnahme des Spiels muss er jedoch auf die Strafbank zurückgekehrt sein, um seine verbleibende Strafzeit voll abzusitzen.

61.3 Eine Verzögerung des Spieles (delaying the game) ist ein Foul.

Während einer Unterbrechung des Spiels verzögert ein einzelner Spieler den Fortlauf des Spiel, wenn er den Ball wegschlägt, mit dem Fuß wegschießt oder wegwirft. Sollte es durch diese Vorkommnisse zu einer Zeitstrafe kommen, muss der Spieler diese selber absitzen.

Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, dieses Verhalten auch als unsportliches Verhalten (unsportsmanlike conduct) zu ahnden.

Eine Mannschaft macht sich der Spielverzögerung schuldig, wenn:

- i) Sie nicht mit dem Beginn einer Spielperiode oder nach einer Auszeit spielbereit ist.
- ii) Sie nach 30 Sekunden, nachdem ein Tor gefallen ist, nicht spielbereit ist.
- iii) Sie nicht spielbereit ist, wenn die Schiedsrichter das Spiel nach einer Unterbrechung wegen eines Fouls oder eines ins Aus gegangenen Balles fortsetzen wollen.
- iv) Sie nicht spielbereit ist, wenn die Schiedsrichter das Spiel nach einer Unterbrechung aufgrund eines Zurechtrückens von Ausrüstung fortsetzen wollen.
- v) Sie nicht spielbereit ist, wenn die Schiedsrichter das Spiel nach einer Unterbrechung aufgrund einer Behandlung eines verletzten Spielers fortsetzen wollen.

Falls eine Mannschaft das Spiel verzögert hat und es zu einer Zeitstrafe kommt, soll diese vom In-Home abgesessen werden.

61.4 Das Eingreifen in das Spielgeschehen von einem sich nicht auf dem Spielfeld befindlichen Spieler ist ein technisches Foul.

61.5 Eine Mannschaft, die zu einem Face-Off in der Spielfeldmitte im Moment des Anpiffs in den benannten Bereichen nicht die benötigte Anzahl an Spielern

hat, begeht ein technisches Foul (siehe Regeln 34.7 und 34.9).

- 61.6 Das Versäumnis eines Spielers, im Moment des Anpfiffes von einem Face-Off nicht mindestens 10 Yards (9 Meter) entfernt zu sein, ist ein technisches Foul.
- 61.7 Das Versäumnis eines Spielers, im Moment des Anpfiffs nicht mindestens 5 Yards (4,5 Meter) Abstand zu einem Mit- oder Gegenspieler einzuhalten, der ein freies Spiel (free play) erhalten hat, ist ein technisches Foul.
- 61.8 Das Missachten einer für das Auswechseln geltenden Regel (wie in Regel 46 festgelegt) ist ein technisches Foul.
- 61.9 Das Missachten einer für den Torkreis geltenden Regel (wie in Regel 49 festgelegt) ist ein technisches Foul.
- 61.10 Das Missachten einer für die Auszeit geltenden Regel (wie in Regel 44 festgelegt) ist ein technisches Foul.
- 61.11 Ein technisches Foul wird ausgesprochen, wenn eine Mannschaft während der Spielzeit mehr als 10 Spieler auf dem Spielfeld hat (einschließlich der Spieler auf der Strafbank). Ausgenommen sind die Zeiten nach dem Erzielen eines Tores vor dem nächsten Wiederanpfiff, am Ende einer Spielperiode und während einer Auszeit jeglicher Art.
- 61.12 Ein technisches Foul wird ausgesprochen, wenn eine Mannschaft während der Spielzeit mehr Spieler als erlaubt auf dem tatsächlichen Spielfeld (ohne Spieler auf der Strafbank) hat. Ausgenommen sind die Zeiten nach dem Erzielen eines Tores vor dem nächsten Wiederanpfiff, am Ende einer Spielperiode und während einer Auszeit jeglicher Art.
- 61.13 Im Trainerbereich sind nur maximal vier Trainer erlaubt.
Es ist daher ein technisches Foul, wenn sich mehr als vier Trainer im Trainerbereich aufhalten. Ausgenommen sind die Zeiten nach dem Erzielen eines Tores vor dem nächsten Wiederanpfiff, am Ende einer Spielperiode und während einer Auszeit jeglicher Art.
Es ist ein technisches Foul, wenn ein Spieler oder Auswechselspieler (außer Spielertrainer wie in Regel 22.4 beschrieben) den Trainerbereich betritt. Ausgenommen sind die Zeiten nach dem Erzielen eines Tores vor dem nächsten Wiederanpfiff, am Ende einer Spielperiode und während einer Auszeit jeglicher Art.

- 61.14 Es ist ein technisches Foul, wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt, in dem der Ball lebendig im Spiel ist, mehr als vier lange Schläger auf dem Spielfeld hat, mit Ausnahme des Schlägers des ernannten Torwarts, der Schläger auf der Strafbank und der Schläger im Spielerbankbereich ausgenommen.
- 61.15 Ein Spieler, der das Spielfeld verlässt oder das Spielfeld betritt, muss dieses durch den Auswechselbereich tun. Ausnahmen sind: Nach einem Tor vor dem nächsten Wiederanpfiff, vor Beginn oder nach Ende einer Periode und während einer Auszeit jeglicher Art.
- Eine zusätzliche Ausnahme soll für einen verletzten Spieler gelten (wie in Regel 46.4 ii) beschrieben).
- 61.16 Wenn ein Spieler, Ersatzspieler, nicht spielendes Mitglied des Kaders, Trainer oder jegliche Person, die zu einer teilnehmenden Mannschaft gehört, keine anderweitige Erlaubnis von einem Schiedsrichter oder dem CBO hat, soll er oder sie sich in seinem/ihrem Spielerbankbereich aufhalten, es sei denn, er oder sie befindet sich legal auf dem Spielfeld, im Auswechselbereich oder im Strafbankbereich. Diese Regel soll während der kompletten Spielzeit angewandt werden. Einzige Ausnahme ist die Halbzeitpause.
- 61.17 Ein Spieler darf zu keiner Zeit absichtlich den gegnerischen Bankbereich betreten. Wenn ein Spieler aus dem normalen Spielgeschehen heraus unabsichtlich vom Spielfeld in den gegnerischen Bankbereich läuft, dann ist dies keine Regelwidrigkeit, vorausgesetzt, dass der Spieler unverzüglich den gegnerischen Bankbereich verlässt.
-
- AR 61.1 Rot im Ballbesitz und Blau hat zehn (10) Spieler auf dem Spielfeld. Ein blauer Spieler kommt illegal auf das Spielfeld. Er realisiert seinen Fehler und verlässt das Spielfeld. Sein Vergehen wurde bemerkt und durch eine geworfene Flagge markiert.
- Da er nun sowieso eine Strafzeit bekommt, betritt er erneut illegal das Spielfeld und geht in die Verteidigung. Rot punktet nicht.
- Regelung: Der blaue Spieler bekommt eine Strafzeit von 30 Sekunden. Ein Spieler kann nicht zweimal für das Vergehen „zu viele Spieler auf dem Feld“ während des gleichen Spiels (Angriffes) bestraft werden.
- Regelung: Wäre das zweite Vergehen von einem anderen Spieler begangen worden, dann müsste eine zweite Flagge geworfen werden.

Regel 62 Stalling – Zeitschinden

- 62.1 Jede absichtliche Aktion einer Mannschaft in Ballbesitz, den Ballbesitz außerhalb des Torraums (attack goal area) behalten zu wollen, ist, ohne erkennbaren Versuch, das gegnerische Tor anzugreifen, ein technisches Foul, bekannt als Zeitschinden (stalling).
- 62.2 Eine Mannschaft, die aufgrund von Strafzeiten mit weniger Spielern als die gegnerische Mannschaft spielt, kann kein Zeitschinden begehen.
- 62.3 Eine Mannschaft, die innerhalb des gegnerischen Torraums (attack goal area) in Ballbesitz ist, kann kein Zeitschinden begehen.
- 62.4 Wenn ein Schiedsrichter bei einer Mannschaft mit Ballbesitz außerhalb des gegnerischen Torraums das Gefühl hat, dass diese keinen Versuch macht, das gegnerische Tor anzugreifen, dann soll er sie mit „Get it in!“ auffordern, den Ball in den gegnerischen Torraum zu bringen. Nun muss die Mannschaft den Ball in zumutbarer Zeit in den gegnerischen Torraum passen oder tragen. Wenn der Ball erst einmal innerhalb des gegnerischen Torraums ist, muss die Mannschaft mit Ballbesitz den Ball in diesem Bereich halten.
- Wenn der Ball den Bereich verlassen sollte, bevor die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz gelangt, verliert die Mannschaft, die aufgefordert wurde, den Ball in den Torraum zu bringen, den Ball an die verteidigende Mannschaft, es sei denn, der Ball verlässt den Torraum:
- durch ein Foul der verteidigenden Mannschaft,
 - durch Abfälschen an einem Verteidiger oder
 - durch einen Schuss.
- 62.5 Wenn ein Schiedsrichter bei einer Mannschaft mit Ballbesitz innerhalb des gegnerischen Torraums das Gefühl hat, dass diese keinen Versuch macht, das gegnerische Tor anzugreifen, dann soll er sie mit „Keep it in!“ auffordern, den Ball im gegnerischen Torraum zu halten. Nun muss die Mannschaft den Ball innerhalb des gegnerischen Torraums halten.
- Wenn der Ball den Bereich verlassen sollte, bevor die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz gelangt, verliert die Mannschaft, die gebeten wurde, den Ball im gegnerischen Torraum zu halten, den Ball an die verteidigende Mannschaft, es sei denn, der Ball verlässt den Torraum:
- durch ein Foul der verteidigenden Mannschaft,

- durch Abfälschen an einem Verteidiger oder
- durch einen Schuss.

62.6 Diese Regel soll nicht verhindern, dass eine Mannschaft durch überlegtes Passspiel die Gegner aus ihren Positionen lockt.

62.7 Eine Zeitschinden-Warnung endet, wenn

- i) die verteidigende Mannschaft Ballbesitz erlangt,
- ii) ein Tor erzielt wurde oder
- iii) eine Spielperiode endet, so dass die nächste mit einem Face-Off begonnen wird

AR 62.1 Rot in Ballbesitz wurde mit „Get it in!“ gewarnt, aber hat den Ball noch nicht in den gegnerischen Torraum gebracht. Ein roter Pass wird nicht gefangen, Rot erobert aber den Ball zurück, bevor ein blauer Spieler den Ball erreicht.

Regelung: Die Zeitschinden-Warnung (stalling warning) ist immer noch gültig. Rot wird erneut mit „Get it in!“ aufgefordert den Ball im gegnerischen Torraum zu halten.

AR 62.2 Rot ist innerhalb des gegnerischen Torraums im Ballbesitz und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Ein roter Pass wird nicht gefangen. Der Ball wird aber von Rot aufgenommen, bevor ein blauer Spieler den Ball bekommen kann und bevor der Ball den gegnerischen Torraum verlassen hat.

Regelung: Die Zeitschinden-Warnung ist immer noch gültig.

AR 62.3 Rot wurde mit „Get it in!“ gewarnt, aber hat den Ball noch nicht in den gegnerischen Torraum gebracht. Rot verliert kurz darauf den Ball an Blau, bekommt den Ballbesitz dann aber wieder zurück.

Regelung: Die Zeitschinden-Warnung gilt nicht mehr, da es sich um eine neue Aufbausituation handelt.

AR 62.4 Rot ist im Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Rot verliert den Ball an Blau, erlangt den Ballbesitz dann aber wieder zurück.

Regelung: Die Zeitschinden-Warnung gilt nicht mehr, da es sich um eine neue Aufbausituation handelt.

- AR 62.5 Rot ist im Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Rot schießt auf das Tor.
- Regelung: Wenn der Ball das Spielfeld hinter dem Tor oder an den Seiten, die den Torraum begrenzen, verlässt und Rot den Ball zurückbekommt, dann besteht die Zeitschinden-Warnung noch immer.
- Regelung: Wenn der Ball einen Torpfosten trifft und das Spielfeld jenseits der Torraumlinie verlässt, gilt dies nicht als Foul. Wenn Rot den Ball zugesprochen bekommt, dann gilt die Zeitschinden-Warnung noch immer.
- Regelung: Wenn der Ball einen Torpfosten trifft, im Torbereich ein freier Ball wird und von Rot aufgenommen wird, dann ist die Zeitschinden-Warnung immer noch aktiv.
- Regelung: Wenn der Ball einen Torpfosten trifft und daraufhin bis jenseits der Torraumlinie abprallt, gilt dies nicht als Foul. Wenn Rot den freien Ball erobern sollte, dann ist die Zeitschinden-Warnung immer noch aktiv.
- AR 62.6 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Der Spieler mit Ballbesitz wird auf legale Weise gezwungen, den gegnerischen Torraum zu verlassen, oder tritt auf oder über eine den gegnerischen Torraum begrenzende Linie oder passt den Ball ins Aus.
- Regelung: Blau bekommt den Ball an dieser Stelle zugesprochen.
- AR 62.7 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Der Spieler mit Ballbesitz spielt den Ball aus dem gegnerischen Torraum in das Mittelfeld.
- Regelung: Wenn Blau als Resultat eines freien Balles in Ballbesitz kommt, geht das Spiel ununterbrochen weiter. Anderenfalls bekommt Blau den Ball an der Stelle, wo der Ball die Torraumlinie überquert, zugesprochen.
- AR 62.8 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Der Spieler mit Ballbesitz wird auf illegale Weise über eine den gegnerischen Torraum begrenzende Begrenzungslinie aus dem Spielfeld gebracht.
- Regelung: Der Blaue Spieler erhält eine Strafzeit, Rot behält den Ball und die Zeitschinden-Warnung bleibt bestehen.
- AR 62.9 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Der Spieler mit Ballbesitz wird auf illegale Weise aus dem gegnerischen Torraum in das Mittelfeld gezwungen.

Regelung: Eine Flagge wird geworfen und die Zeitschinden-Warnung behält ihre Gültigkeit.

AR 62.10 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Ein Pass prallt von einem blauen Spieler ab und geht ins Aus.

Regelung: Rot behält den Ballbesitz. Die Zeitschinden-Warnung behält ihre Gültigkeit.

AR 62.11 Rot ist mit Ballbesitz im gegnerischen Torraum und wurde mit „Get it in!“ oder „Keep it in!“ gewarnt. Ein Pass prallt von einem blauen Spieler ab und verlässt den Torraum ins Mittelfeld.

Regelung: Freier Ball. Sollte Rot den freien Ball wiedererlangen, dann behält die Zeitschinden-Warnung ihre Gültigkeit. Sollte Blau den freien Ball erlangen, dann geht das Spiel ununterbrochen weiter.

AR 62.12 Die rote Mannschaft ist mit einem Tor vorne und es sind nur noch wenige Minuten in der letzten Spielperiode zu spielen. Die rote Mannschaft ist durch eine Zeitstrafe in Unterzahl und somit kann gegen diese keine Zeitschinden-Warnung ausgesprochen werden. Der rote Spieler auf der Strafbank steht bewusst auf, um die Strafzeit zu stoppen, d.h. die Strafzeit steht und die Spielzeit läuft weiter.

Regelung: Unsportliches Verhalten vom roten Spieler auf der Strafbank. Er bekommt eine zusätzliche Zeitstrafe für ein unsportliches Verhalten extra zu der restlichen Strafzeit und die blaue Mannschaft bekommt den Ball zuerkannt.

Regel 63 Illegal crosse – Illegaler Schläger

63.1 Sollte es einem Schiedsrichter Kenntnis darüber erlangen, dass ein Spieler einen Schläger benutzt, der nach den Regeln 15 oder 16 illegal ist (anders als Trickkonstruktion oder Trickschnürung), dann soll der Schiedsrichter für dieses Vergehen ein technisches Foul an den Spieler aussprechen und vom Spieler verlangen, den Schläger zu ändern, so dass der Schläger regelkonform wird, oder der Spieler soll den illegalen Schläger gegen einen anderen Schläger austauschen.

63.2 Für ein zweites Vergehen dieser Art vom selben Spieler soll der Schiedsrichter ein technisches Foul aussprechen und den illegalen Schläger für die restliche Dauer des Spieles in die Obhut des offiziellen Anschreibers geben.

63.3 Wenn ein Spieler schießt, einen Ball passt, versucht, einen Gegenspieler

aufzunehmen, oder versucht, einen Ball auf dem Boden oder im Flug aufzunehmen und der Schlägerkopf löst sich dabei vom Schlägerschaft, dann hat dieser Spieler ein technisches Foul aufgrund eines illegalen Schlägers begangen.

Regel 64 *Illegal equipment – Illegale Ausrüstung*

64.1 Sollte es einem Schiedsrichter Kenntnis darüber erlangen, dass ein Spieler Ausrüstung *oder Schmuck* trägt, die nach den Regeln 17 und 18 illegal sind, dann soll der Schiedsrichter von dem Spieler verlangen, die Ausrüstung zu ändern, so dass die Ausrüstung regelkonform wird, oder der Spieler soll die illegale Ausrüstung gegen eine andere Ausrüstung austauschen.

Bei dem ersten Vergehen dieser Art hat der Spieler noch kein technisches Foul begangen.

Missachtet der Spieler diese Aufforderung, so wird er vom Spielfeld verwiesen, bis er sich um eine regelkonforme Ausrüstung bemüht. Ein Auswechselspieler darf sofort für diesen Spieler am Spiel teilnehmen.

64.2 Für ein zweites Vergehen dieser Art vom selben Spieler soll der Schiedsrichter ein technisches Foul aussprechen und er soll ihn bis zu dem Zeitpunkt, an dem er mit einer regelkonformen Ausrüstung antreten kann, des Feldes verweisen.

Regel 65 *Offside - Abseits*

65.1 Wenn der Ball lebendig im Spiel ist, ist eine Mannschaft im Abseits, wenn:

- i) sie weniger als drei (3) Spieler in der Angriffshälfte zwischen Mittellinie und gegnerischer Endlinie hat oder
- ii) sie weniger als vier (4) Spieler in der Verteidigungshälfte zwischen Mittellinie und eigener Endlinie hat.

Ausnahmen sind in Regel 65.4 beschrieben.

65.2 Außer in den Fällen, in denen ein Tor erzielt wurde, als eine oder beide Mannschaften im Abseits waren, sollen folgende Regeln gelten:

- i) Wenn nur eine Mannschaft im Abseits war, soll in Übereinstimmung mit Regel 50 ein technisches Foul verhängt werden.
- ii) Waren beide Mannschaften im Abseits und eine Mannschaften ist in Ballbesitz, so sollen beide Mannschaften sich auf regelkonforme

Positionen (on-side) begeben und das Spiel wird fortgeführt. Die Mannschaft, die Ballbesitz hatte, behält Ballbesitz.

- iii) Wenn beide Mannschaften im Abseits waren und keine Mannschaft in Ballbesitz war, so sollen beide Mannschaften sich auf regelkonforme Positionen (on-side) begeben und es soll ein Face-Off durchgeführt werden an dem Punkt, an dem der Ball war, als abgepfiffen wurde.

65.3 Folgende Regeln sollen angewendet werden, wenn eine oder beide Mannschaften im Abseits waren und ein Tor erzielt wurde.

- i) Wenn nur die verteidigende Mannschaft im Abseits war, zählt das Tor und es wird keine Zeitstrafe verhängt.
- ii) Wenn nur die angreifende Mannschaft im Abseits war, zählt das Tor nicht. Der Ball soll einem Verteidiger im Abstand von 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor zuerkannt werden.
- iii) Wenn beide Mannschaften im Abseits waren, zählt das Tor nicht und es soll 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor einen Face-Off geben.

65.4 Die folgenden Ausnahmen sollen für die vorangegangenen Abseitsregeln gelten:

- i) Wenn vier (4) oder mehr Spieler einer Mannschaft gleichzeitig eine Zeitstrafe verbüßen, muss die Mannschaft immer drei (3) Spieler in der Angriffshälfte und die restlichen Spieler in der Verteidigungshälfte haben.

Unter diesen Umständen soll keine Zeitstrafe daraus resultieren, dass weniger als vier (4) Spieler einer Mannschaft in der Verteidigungshälfte sind.

- ii) Wenn ein Spieler merkt, dass er ins Abseits geraten würde und statt zu stoppen ins Aus läuft statt ins Abseits, dann soll keine Zeitstrafe gegen seine Mannschaft ausgesprochen werden, obwohl sich nicht die notwendige Anzahl von Spielern in dieser Spielfeldhälfte befindet, solange dieser Spieler unverzüglich auf der korrekten Seite des Spielfeldes das Spielfeld wieder betritt.

65.5 Für die Abseitsregel gilt die Hand im Handschuh nicht als ein Teil des Schlägers, egal ob diese den Schläger umfasst oder nicht.

AR 65.1 Ein blauer Spieler überquert die Mittellinie und zwei rote Spieler gehen ins

Abseits, weil sie ihm hinterherjagen.

Regelung: Das verzögerte Abpfeifen (slow whistle technique) soll angewandt werden. Wenn ein Tor durch Blau erzielt wird, dann soll keine Strafzeit gegeben werden, weil das Tor die Zeitstrafen aufhebt. Wenn kein Tor erzielt wird, dann sollen beide roten Spieler eine 30-Sekunden-Zeitstrafe bekommen.

AR 65.2 Der freie Ball ist in der Nähe der Mittellinie, ein blauer Spieler check legal mit dem Körper einen roten Spieler und verursacht so, dass dieser ins Abseits geht.

Regelung: Außer bei der Anwendung des Vorteilsspiels, Regel 83 (play on), soll Blau den Ball bekommen.

AR 65.3 Der freie Ball ist in der Nähe der Mittellinie, ein blauer Spieler stößt illegal einen roten Spieler und verursacht so, dass dieser ins Abseits geht.

Regelung: Außer bei der Anwendung des Vorteilsspiels, Regel 83 (play on), soll Rot den Ball bekommen und es wird keine Zeitstrafe gegen den blauen Spieler verhängt, es sei denn, das Stoßen ist gewaltsam oder übertrieben ausgeführt. In diesem Fall soll ein persönliches Foul gegen den blauen Spieler verhängt werden.

AR 65.4 Ein blauer Spieler versucht, sich davor zu bewahren, ins Abseits zu laufen. Er behält seine beiden Füße in der erforderlichen Hälfte vom Spielfeld, aber er fällt über die Mittellinie. Seine Handschuhe, immer noch den Schläger umfassend, berühren die andere Hälfte des Feldes.

Regelung: Weil im Sinne der Abseitsregel die den Schläger haltende Hand im Handschuh nicht als Teil des Schlägers betrachtet wird, ist er im Abseits.

Regelung: Diese Regelung soll auch beim Torkreis und einem Face-Off in der Spielfeldmitte angewandt werden.

AR 65.5 Rot ist im Ballbesitz. Ein blauer Angreifer geht ins Abseits. Er bemerkt seinen Fehler und geht zurück, aber seine Regelwidrigkeit wird mit einer geworfenen Flagge markiert. Da er sowieso eine Zeitstrafe bekommt, läuft er zurück in die Verteidigung und geht „wieder ins Abseits“. Rot schafft es nicht zu punkten.

Regelung: Der blaue Spieler bekommt eine 30-Sekunden-Zeitstrafe, weil ein Spieler nicht zweimal während eines Spielzuges im Abseits sein kann.

Regelung: Wird ein zweites Abseits von einem anderen blauen Spieler verursacht, dann muss eine zweite Flagge geworfen werden.

AR 65.6 Rot hat drei Spieler auf der Strafbank. Die Mannschaft ist verpflichtet, drei Spieler in ihrer Angriffshälfte und vier Spieler in ihrer Verteidigungshälfte zu haben. Ein Face-Off in der Spielfeldmitte findet statt und die Handschuhe vom roten Face-Off-Spieler berühren die Mittellinie.

Regelung: Solange der rote Mittelfeldspieler immer noch unten in der Face-Off-Position ist, wird ihm zugestanden, nicht im Abseits zu sein, obwohl seine Handschuhe die Mittelfeldlinie berühren.

Wenn jeglicher anderer Teil von seinem Körper die Linie berührt, ist er im Abseits.

Wenn seine Handschuhe die Linie berühren, nachdem er die Face- Off-Position verlassen hat, ist er im Abseits.

Regel 66 Thrusting crosse at face of opponent – Drücken des Schlägers ins Gesicht eines Gegenspielers

66.1 Ein Spieler soll seinen Schläger nicht in das Gesicht eines Gegenspielers stoßen, drücken oder schlagen.

Regel 67 Lateness – Verspätung

67.1 Wenn eine Mannschaft es versäumt, zur vereinbarten Spielzeit spielbereit auf dem Spielfeld zu erscheinen, dann hat die Mannschaft ein technisches Foul begangen.

Abschnitt 10 – Persönliche Fouls

Regel 68 Die Strafe für persönliche Fouls

68.1 Die Strafe für ein persönliches Foul soll der zeitweilige Ausschluss vom Spiel für eine Zeit von ein (1), zwei (2) oder drei (3) Minuten Länge sein, abhängig von der Schiedsrichterentscheidung nach Bewertung von Absicht und Härte des Fouls.

Der Ball soll im Normalfall der Mannschaft gegeben werden, die gefoult wurde.

Wenn das Foul vor Beginn des Spiels, nach dem Erzielen eines Tores oder dem Ende einer Periode geschieht, dann soll der Ball der gefoulten Mannschaft an der Spielfeldmitte zuerkannt werden.

Regel 69 Die Natur eines persönlichen Fouls

69.1 Persönliche Fouls sind schwerwiegende Regelverstöße.

Jede Missachtung der Spielregeln wie im weiteren Verlauf dieses Abschnitts beschrieben soll ein persönliches Foul sein.

Regel 70 Illegal bodycheck – Illegaler Bodycheck

70.1 Ein Bodycheck gegen einen Gegenspieler, der nicht im Ballbesitz ist oder sich nicht innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem freien Ball oder innerhalb einer Entfernung von 9 Feet (2,74 m) zu einem Ball im Flug befindet, ist illegal.

70.2 Ein vermeidbarer Bodycheck gegen einen Gegenspieler, nachdem er den Ball geworfen hat, ist illegal.

70.3 Ein Bodycheck gegen einen Gegenspieler von hinten, unterhalb der Hüfte, zum oder oberhalb vom Nacken, ist illegal, es sei denn, der getroffene Spieler dreht seinen Rücken zu seinem Gegenspieler oder springt bzw. bewegt sich in solcher Weise, dass ein legal gestarteter Bodycheck diesen dann illegal aussehen lässt.

70.4 Wenn ein Spieler seine gestreckten Arme oder einen Arm für einen Bodycheck benutzt, dann müssen sie unterhalb der Schultern des Gegenspielers verbleiben, bis der Bodycheck vollständig ausgeführt ist. Beide Hände müssen den Kontakt mit dem eigenen Schläger beibehalten.

- 70.5 Das Bodychecken eines Gegenspielers mit dem Helm, bekannt als Spearing, ist illegal.
- 70.6 Das Bodychecken eines Gegenspielers, der auf der Erde liegt oder der auf einem oder beiden Knien ist, ist illegal.

Regel 71 *Slashing – Schlagen*

- 71.1 Unter keinen Umständen soll ein Spieler seinen Schläger mit vorsätzlicher Boshaftigkeit oder leichtsinniger Wucht in Richtung des Schlägers des Gegenspielers schwingen. Unter diesen Umständen ist ein Foul begangen, egal ob der gegnerische Schläger oder Körper getroffen wird oder nicht.
- 71.2 Ein Treffer vom Schläger am Helm oder Nacken des Gegenspielers ist illegal, außer dies geschieht während des Passens oder Schießens eines Spielers.
- 71.3 Ein Spieler soll beim Versuch den Ball aus dem Schläger des Gegenspielers herauszuschlagen, keinen Teil vom Körper des Gegenspielers, außer die Hand im Handschuh, welche den Schläger umfasst, treffen.
- Ein Treffer des Körpers soll nicht als illegal angesehen werden, wenn der Spieler mit Ballbesitz nicht an Kopf oder Nacken getroffen wird, sofern er seinen Schläger schützend die Wucht des gegnerischen Schlägers vorsätzlich mit seinem Körper abfangen wollte. Der Angriffsspieler darf hierzu alle Körperteile außer Kopf und Nacken benutzen.
- 71.4 Im Sinne dieser Regel ist ein bloßer Kontakt kein Schlag. Der Kontakt muss ein definitiver Treffer sein und keine bloße Berührung (brush).

Regel 72 *Cross-Check*

- 72.1 Ein Spieler darf einen Gegenspieler nicht mit einem Teil seines Schlägerschaftes checken, der zwischen seinen eigenen Händen ist, weder durch aktives Wegstoßen seines Schlägers, noch durch Ausgestreckthalten des Schlägers vor seinen Körper.

Regel 73 *Tripping – Beinstellen*

- 73.1 Ein Spieler soll mit keinem Teil seines Schlägers oder Körpers einem Gegenspieler absichtlich ein Bein stellen.

Regel 74 Unnecessary roughness – Unnötige Härte

- 74.1 Eine übertriebene, gewaltsame Verletzung der Regeln bezüglich Halten oder Stoßen ist ein persönliches Foul, bezeichnet als unnötige Härte.
- 74.2 Ein übertrieben gewaltsamer und absichtlicher Kontakt, ausgeführt von einem Verteidigungsspieler gegen einen Angriffsspieler, der eine legale oder illegale Blockposition (pick) eingenommen hat, soll als unnötige Härte bezeichnet werden.
- 74.3 Jegliches vermeidbares Agieren eines Spielers, das ein vorsätzliches und übertrieben gewaltsames Vergehen ist, soll als unnötige Härte behandelt werden, egal ob es mit dem Körper oder dem Schläger durchgeführt wurde.

Regel 75 Unsportsmanlike conduct – Unsportliches Verhalten

- 75.1 Kein Spieler, Auswechselspieler, nicht spielendes Mitglied aus dem Kader, Trainer oder andere zu der Mannschaft gehörende Person soll:
- i) Eine getroffene Schiedsrichterentscheidung anzweifeln.
 - ii) Versuchen die Entscheidung eines Schiedsrichters zu beeinflussen.
 - iii) Drohende, gottlose oder obszöne Ausdrücke oder Gesten gegenüber einem Schiedsrichter oder einem Mitglied des gegnerischen Kaders verwenden.
 - iv) Eine Handlung, die von den Schiedsrichtern als unsportlich eingeschätzt wird, begehen.
 - v) Das gleiche technische Foul wiederholt begehen.
- 75.2 Wenn eine Strafe aufgrund eines unsportlichen Verhaltens ausgesprochen wurde und die bestrafte Person weiterhin in einer unsportlichen Art agiert, dann hat der Schiedsrichter das Recht, ihn des Bankbereiches zu verweisen.
- 75.3 Kein Spieler oder Auswechselspieler soll einen Schläger mit Trickkonstruktion oder Trickschnürung benutzen, die konstruiert wurde, um den Ball zu halten und das normale und freie Herausschlagen des Balles von einem Gegenspieler zu verhindern. Dieses soll die Abmessungen des Schlägers wie in Regel 15 spezifiziert beinhalten.
- Kein Spieler soll einen Schläger benutzen, welcher so konstruiert, geschnürt oder verändert ist, dass er seinen Gegenspieler so verwirrt, dass dieser glaubt, dass ein Ball im Schlägerkopf ist, obwohl er es nicht ist, oder er vortäuscht, dass kein Ball im Schlägerkopf ist, obwohl er es ist.

Ein Spieler, der solch einen Schläger benutzt, soll eine 3-Minuten-Zeitstrafe bekommen und der Schläger soll für den Rest der Spielzeit in die Obhut des offiziellen Anschreibers gegeben werden.

Wenn ein Spieler, dessen Schläger legal für eine Schlägerprüfungsforderung gefordert wurde, oder ein Mitspieler, ein Mitglied seines Kaders, ein Trainer oder jegliche andere Person, die im direkten Zusammenhang mit der Mannschaft gebracht werden kann, den Schlägerkopf oder die Schnürung des Schlägerkopfes berührt oder jegliche Handlung durchführt, um die Schlägerprüfung zu verhindern oder dessen Ergebnis zu verfälschen, bevor die Schlägerprüfung durchgeführt werden konnte, dann soll jede dieser Personen eine 3-Minuten-Zeitstrafe bekommen.

75.4 Eine Mannschaft, die wiederholt gegen Regel 34 verstößt, indem sie eine eingeschränkte Zone beim Face-Off in der Spielfeldmitte missachtet, soll schuldig im Sinne des unsportlichen Verhaltens sein.

75.5 Eine Mannschaft, die wiederholt gegen Regel 34.1 iii) verstößt, indem sie während des Face-Offs in der Spielfeldmitte eine Spielverzögerung verursacht, soll schuldig im Sinne des unsportlichen Verhaltens sein.

Regel 76 Player committing 5 personal fouls – 5 persönliche Fouls eines Spielers

76.1 Jeder Spieler, der während eines Spiels fünf (5) persönliche Fouls begeht, soll von diesem Spiel ausgeschlossen sein (fouled out). Ihm soll nicht erlaubt werden, weiter am Spiel teilzunehmen.

76.2 Der Spieler, der vom Spiel ausgeschlossen wurde, darf durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Der Ersatzspieler darf den ausgeschlossenen Spieler erst dann ersetzen, nachdem dieser seine Strafzeit abgesessen hat.

Abschnitt 11 – Ausschlussfoul

Regel 77 Die Strafe für ein Ausschlussfoul

- 77.1 Die Strafe für ein Ausschlussfoul soll ein Ausschluss für den Rest des Spiels sein.
- 77.2 Im Falle eines Ausschluss Fouls gegen einen Spieler oder Auswechselspieler soll der In-Home der foulenden Mannschaft eine Zeitstrafe von drei (3) Minuten plus jegliche andere Zeitstrafen, die der ausgeschlossene Spieler verschuldet hat, absitzen.
- Ein Einwechslung kann nach Ablauf von drei (3) Minuten plus jegliche andere Strafzeiten, die der ausgeschlossene Spieler verschuldet hat, erfolgen.
- Es wird dringend empfohlen, dass der ausgeschlossene Spieler in seinem Spielerbankbereich bleibt. Egal, ob er dies tut oder nicht, hat sein Trainer bis zum Ende des Spiels die Aufsichtspflicht über ihn.
- 77.3 Im Falle eines Ausschluss Fouls gegen einen Trainer, ein nicht spielendes Mitglied des Kaders oder eine offiziell mit der Mannschaft in Verbindung stehende Person, soll der In-Home der foulenden Mannschaft eine Zeitstrafe von drei (3) Minuten plus jegliche andere Zeitstrafen, die der ausgeschlossene Spieler verschuldet hat, absitzen.
- Eine Einwechslung kann nach Ablauf von drei (3) Minuten plus jegliche andere Strafzeiten, die der ausgeschlossene Spieler verschuldet hat, erfolgen.
- Es wird dringend empfohlen, dass das ausgeschlossene Mannschaftsmitglied in seinem Spielerbankbereich bleibt. Egal, ob es dies tut oder nicht, hat sein Trainer bis zum Ende des Spiels die Aufsichtspflicht über ihn / sie.
- 77.4 Wenn ein Spieler, Auswechselspieler, Trainer, nicht spielendes Mitglied des Kaders oder eine offiziell mit der Mannschaft in Verbindung stehende Person ein Ausschlussfoul begeht, soll der leitende Turnierschiedsrichter direkt nach Spielende einen Bericht an die dafür zuständige Kommission schreiben. Wenn es keinen leitenden Turnierschiedsrichter gibt, so soll der Hauptschiedsrichter des Spiels den Bericht verfassen.

Regel 78 Die Natur eines Ausschlussfouls

- 78.1 Das vorsätzliche oder versuchte Schlagen eines Gegners, eines nicht

spielenden Mitglieds der gegnerischen Mannschaft, eines Trainers, eines Zuschauers oder irgendeiner das Spiel kontrollierenden Person mit der Hand, dem Schläger, dem Ball oder auf jede andere Art durch einen Spieler, einen Auswechselspieler, einen Trainer, ein nicht spielendes Mitglied des Kaders oder eine offiziell mit der Mannschaft in Verbindung stehende Person, kann ein Ausschluss Foul sein.

- 78.2 Wenn die Schiedsrichter die Bänke „eingefroren“ haben, weil sich eine Auseinandersetzung auf dem Spielfeld ereignet oder aus jeglichem anderen Grund, indem sie den Mannschaften signalisiert haben, dass sie in ihrem Bankbereich zu bleiben haben, MUSS ein Mitglied einer Mannschaft, welches sich an einem Schiedsrichter vorbeidrängt, um an der Auseinandersetzung teilzunehmen oder seinen Bankbereich zu verlassen, vom Spiel ausgeschlossen werden.

Ausgenommen hiervon ist das medizinische Personal einer Mannschaft, das den Bankbereich verlässt, um sich um ein verletztes Mitglied seiner Mannschaft zu kümmern.

- 78.3 Wenn zwei Spieler gegnerischer Mannschaften sich unsportlich auseinandersetzen und eine dritte Person sich dem Geschehen anschließt, kann dieser dritte Teilnehmer vom Spiel ausgeschlossen werden.

- 78.4 Eine Missachtung der Autorität der Schiedsrichter oder das Benutzen von Drohungen, Schimpfwörtern oder Beleidigungen in Sprache oder in Gesten oder ungebührliches Benehmen können ein Ausschluss Foul sein.

Abschnitt 12 – Durchführen von Strafen

Regel 79 Der foulende Spieler

- 79.1 Ein Spieler, der von einem Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe belegt wurde, soll seinen Schläger auf dem Weg zur Strafbank eine volle Armlänge über seinen Kopf hinaus strecken und sich unverzüglich im Strafbankbereich einfinden.
- Er muss gemäß den unten genannten Regeln auf der Strafbank verbleiben, bis er vom Strafzeitnehmer entlassen wird.
- 79.2 Die Strafzeit ist die Zeit, für die ein Spieler das Spielfeld verlassen muss. Der Zeitpunkt, an dem die Strafzeit zu laufen beginnt, ist, wenn der Spieler sich auf der Strafbank hingesetzt hat und ein Pfiff ertönt, um das Spiel wieder zu starten, oder, wenn ein Wiederanpfiff des Spiels bereits erfolgte, sobald sich der Spieler auf der Strafbank hingesetzt hat.
- Wenn es keinen freien Platz mehr auf der Strafbank gibt, dann soll der bestrafte Spieler auf einem Knie neben der Strafbank niederknien.
- 79.3 Wenn ein bestrafter Spieler nach Ablauf seiner Strafzeit das Spielfeld wieder betreten will, dann darf er die letzten fünf (5) Sekunden seiner Strafe auf einem Knie an der Seitenauslinie im Auswechselbereich zwischen der Mittelfeldlinie und dem Bankbereich seiner eigenen Mannschaft verbringen. Er muss das Spiel durch den Auswechselbereich betreten.
- Ein Spieler im Auswechselbereich, der dabei ist, das Feld zu betreten, muss für einen Spieler, der das Spielfeld verlässt, Platz machen.
- 79.4 Wenn ein Auswechselspieler einen bestraften Spieler ersetzen soll, dann soll der bestrafte Spieler die komplette Strafzeit auf der Strafbank verbringen. Der Auswechselspieler darf die letzten fünf (5) Sekunden der Strafzeit auf einem Knie an der Seitenauslinie im Auswechselbereich zwischen der Mittelfeldlinie und dem Bankbereich seiner eigenen Mannschaft verbringen, bevor er das Spielfeld durch den Auswechselbereich betritt.
- Der bestrafte Spieler soll nach Ablauf seiner Strafzeit in seinen Spielerbankbereich zurückkehren.
- 79.5 Eine Strafzeit läuft nur während der laufenden Spielzeit ab. Bei Unterbrechungen im Spiel für Auszeiten, werden auch die Strafzeiten temporär unterbrochen.

Während einer legitimen Auszeit oder zwischen den Spielperioden darf ein bestrafter Spieler die Strafbank verlassen. Er muss bei Wiederaufnahme des Spiels wieder auf der Strafbank sitzen und den Rest seiner Strafzeit dort verbringen.

79.6 Strafzeiten enden, wenn die Zeit der Strafe abgelaufen ist.

Ausnahme: Ein Tor wird gegen eine Mannschaft erzielt, welche einen oder mehrere Spieler für ein technisches Foul auf der Strafbank sitzen hat. Die verbleibenden Zeitstrafen für technische Fouls sollen dem Spieler oder den Spielern, gegen dessen/deren Mannschaft das Tor gefallen ist, erlassen werden.

Dies soll nicht bei persönlichen Fouls angewandt werden. Strafzeiten für persönliche Fouls müssen komplett abgesessen werden, egal ob ein Gegentor fällt oder nicht.

79.7 Wenn ein Torwart ein Foul begeht, welche eine Strafzeit mit sich bringt, soll der Schiedsrichter eine 30-Sekunden-Auszeit ausrufen, um ihm eine Auswechslung zu ermöglichen.

79.7★ Begeht ein Torwart ein Ausschlussfoul oder sein fünftes persönliches Foul, während die Nominated Defender-Regel angewandt wird, soll der Schiedsrichter eine Auszeit nehmen und der foulenden Mannschaft soll eine angemessene Zeit eingeräumt werden, um einen Ersatztorwart mit der vorgeschriebenen Schutzausrüstung zu bekleiden.

AR 79.1 Ein Spieler bekommt eine 30-Sekunden-Zeitstrafe für ein Halten und eine weitere 1-Minuten-Strafe für einen Slash. Die Fouls wurden in dieser Reihenfolge begangen. Die Gegenmannschaft punktet nach 15 Sekunden in seiner Strafzeit.

Regelung: Die Restzeit für das technische Foul wird gestrichen, so dass der Spieler noch eine Minute für das persönliche Foul abzusitzen hat ab dem Moment, in dem das Tor erzielt wurde.

AR 79.2 Wie oben, aber der Slash war vor dem Halten.

Regelung: Die gesamte Zeitstrafe für das technische Foul wird gestrichen, so dass der Spieler noch 45 Sekunden Reststrafzeit vom persönlichen Foul abzusitzen hat ab dem Moment, in dem das Tor erzielt wurde.

AR 79.3 Ein roter Spieler sitzt für ein technisches Foul für 30 Sekunden auf der Strafbank. Blau punktet. Nach dem Tor wird klar, dass der rote Spieler vor

Erzielen des Tores und vor Ablauf seiner Strafzeit das Spielfeld wieder betreten hat und dass er diesen Fehler selbst verschuldet hat.

Regelung: Der Rest der ursprünglichen Strafzeit ist durch das Tor aufgehoben und der rote Spieler muss keine Strafe für sein frühzeitiges Wiederbetreten des Spielfeldes absitzen, da dieses technische Foul vor dem Erzielen des Tores begangen wurde.

Regel 80 *Wiederbeginn des Spiels nach einer Strafe*

- 80.1 Wird ein Foul in der Verteidigungshälfte des Spielfelds der gefoulten Mannschaft begangen und eine Zeitstrafe wird ausgesprochen, so soll der Ball einem Spieler der gefoulten Mannschaft auf der Angriffsseite des nächsten Punktes der Mittelfeldlinie (in direkter Linie parallel zur Seitenlinie nach vorne gebracht) zugesprochen werden (free clear).
- 80.2 In allen anderen Fällen soll der Ball einem Spieler der gefoulten Mannschaft an dem Punkt zugesprochen werden, wo der Ball war, als das Spiel unterbrochen wurde. Es gelten folgende Ausnahmen:
- i) Der Ball ist innerhalb von 20 Yards (18 Meter) vom Tor. In diesem Fall soll der Ball seitlich vom Tor weg bewegt werden, bis er 20 Yards (18 Meter) vom Tor entfernt ist und irgendeinem Spieler der gefoulten Mannschaft zugesprochen werden.
 - ii) Im Falle eines Verstoßes des Torwarts oder eines Verteidigungsspielers gegen die Torkreisregeln, soll der Ball 20 Yards (18 Meter) vom Tor entfernt irgendeinem Angriffsspieler zugesprochen werden.
 - iii) Im Falle eines Verstoßes eines Angriffsspielers gegen die Torkreisregeln, der nicht mit einer Strafzeit geahndet wird, soll der Ball 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor einem Mitglied der Verteidigungsmannschaft zugesprochen werden.
- 80.3 Wenn ein Tor während eines verzögerten Abpfeifens (slow whistle technique) für ein technisches Foul Tor erzielt wird, dann soll keine Zeitstrafe verhängt werden.
- Wenn während eines verzögerten Abpfeifens kein Tor erzielt wird, dann soll eine Strafzeit verhängt werden. Der Ball wird der Angriffsmannschaft an der Stelle, wo der Ball war, als das Spiel unterbrochen wurde, unter Einhaltung von Regel 80.2 i) zuerkannt.

Regel 81 Simultane Fouls

- 81.1 Wenn ein Mitglied einer Mannschaft ein Foul verursacht und danach ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft ein Foul verursacht, dann sollen die Fouls als simultane Fouls angesehen werden, vorausgesetzt die Fouls wurden nicht durch einem Pfiff, um das Spiel wieder aufzunehmen, durch das Erzielen eines Tores oder durch das Ende einer Spielperiode getrennt.
- 81.2 Wenn simultane Fouls verursacht wurden, sollen die folgenden Regeln angewandt werden:
- i) Wenn alle Fouls technisch sind, werden die Fouls gestrichen und die Mannschaft mit Ballbesitz während des ersten simultanen Fouls behält den Ballbesitz an der Stelle, wo der Ball war, als der Pfiff ertönte. Wenn keine Mannschaft im Ballbesitz war, als das erste der simultanen Fouls passierte, wird es ein Face-Off geben an der Stelle, wo der Ball war, als der Pfiff ertönte. Oder wenn es während eines Face-Offs an der Spielfeldmitte passierte, bevor „Possession“ oder „Free Ball“ gerufen bzw. signalisiert wurde, wird der Face-Off an der Spielfeldmitte unter denselben Bedingungen wie der ursprüngliche wiederholt.
 - ii) Wenn mindestens eines der Fouls ein persönliches Foul war, dann soll für jedes Foul eine Strafzeit ausgesprochen und die folgenden Regelungen angewandt werden:
 - Wenn eine Mannschaft mehr Gesamtstrafzeit als die andere bekommt, dann soll die Mannschaft mit weniger Gesamtstrafzeit den Ball zuerkannt bekommen.
 - Wenn die Gesamtstrafzeiten gleich sind, dann soll die Mannschaft mit Ballbesitz, als das erste der simultanen Fouls passierte, den Ballbesitz behalten.
 - Wenn die Gesamtstrafzeiten gleich sind und keine Mannschaft Ballbesitz hatte, als das erste der simultanen Fouls passierte, dann soll es an dem Punkt, wo der Ball zum Zeitpunkt des Abpiffs war einen Face-Off geben. Oder wenn es während eines Face-Offs an der Spielfeldmitte passierte, bevor „Possession“ oder „Free Ball“ gerufen bzw. signalisiert wurde, wird der Face-Off an der Spielfeldmitte unter denselben Bedingungen wie der ursprüngliche wiederholt.

- iii) Für die Betrachtung der Gesamtstrafzeit soll ein Ausschlussfoul im Fall von simultanen Fouls als eine 3-Minuten-Zeitstrafe zählen.
 - iv) Es soll nach simultanen Fouls keinen free clear (siehe Regel 80.1) geben.
-

AR 81.1 Blau ist im Angriff und die Flagge für ein technisches Foul ist geworfen. Ein blauer Spieler verstößt gegen die Torkreisregeln.

Regelung: Das Spiel wird unterbrochen, sobald der Torkreisverstoß begangen wird. Die zwei technischen Fouls heben sich auf, keine Strafzeit wird ausgesprochen und Blau behält den Ballbesitz.

AR 81.2 Zwei rote Spieler gehen ins Abseits und Flaggen wurden geworfen. Ein blauer Spieler ist im Ballbesitz und begeht ein technisches Foul.

Regelung: Das Spiel wird unterbrochen, sobald der blaue Spieler das technische Foul begeht. Alle drei technischen Fouls werden gestrichen und keine Strafzeit wird ausgesprochen. Der Ball wird der blauen Mannschaft zuerkannt, die Ballbesitz hatte.

AR 81.3 Blau ist im Angriff und eine Flagge für ein persönliches Foul ist geworfen. Ein blauer Spieler begeht ein Torkreisverstoß.

Regelung: Das Spiel wird unterbrochen, sobald der Torkreisverstoß begangen wird. Beide Spieler bekommen eine Strafzeit. Blau bekommt den Ballbesitz, weil es weniger Gesamtstrafzeit hat.

AR 81.4 Zwei Rote Spieler gehen ins Abseits und Flaggen werden geworfen. Ein blauer Spieler im Ballbesitz begeht ein persönliches Foul.

Regelung: Das Spiel wird unterbrochen, sobald der blaue Spieler das persönliche Foul begeht. Alle drei Spieler bekommen eine Strafzeit und der Ball wird der Mannschaft mit weniger Gesamtstrafzeit zuerkannt. Wenn die Gesamtstrafzeit gleich ist, dann soll Blau den Ballbesitz behalten.

AR 81.5 Ein roter Spieler kommt gerade an der Strafbank an, weil er für ein technisches Vergehen eine 30-Sekunden-Strafzeit bekommen hat. Bevor das Spiel wieder angepiffen wird, begeht ein blauer Spieler oder Trainer ein technisches Foul.

Regelung: Die Fouls sind simultane technische Fouls und heben sich gegenseitig auf. Der rote Spieler kommt unverzüglich zurück ins Spiel.

AR 81.6 Ein roter Angreifer mit Ballbesitz wird von einem blauen Verteidiger gehalten und eine Flagge wird geworfen. Dann punktet der rote Spieler und begeht

unverzüglich nach dem Tor seinerseits ein persönliches Foul an seinem Gegenspieler, der ihn gehalten hat.

Regelung: Die Fouls sind nicht simultan, da sie durch ein Tor getrennt sind. Das technische Foul des blauen Spielers ist gestrichen. Der rote Spieler bekommt eine Strafzeit für sein persönliches Foul. Die blaue Mannschaft bekommt den Ball in der Spielfeldmitte.

Regel 82 Verzögertes Abpfeifen

- 82.1 Wenn ein Verteidigungsspieler ein Foul begeht und die Angriffsmannschaft in dem Moment, in dem das Foul passiert, Ballbesitz hat und aus Sicht des Schiedsrichters ein Zug zum Tor (scoring play) unmittelbar bevorsteht und das Foul den Angreifer, der Ballbesitz hat, nicht veranlasst, den Ball zu verlieren, dann soll der Schiedsrichter eine Flagge werfen und das Ertönen der Pfeife bis zu dem Zeitpunkt verzögern, an dem der Zug zum Tor beendet ist.
- 82.2 Der Zug zum Tor soll als beendet betrachtet werden, wenn:
- i) Die Angriffsmannschaft den Ballbesitz verloren oder einen Schuss, der gemäß Regel 82.5 geendet hat, genommen hat.
 - ii) Die Angriffsmannschaft die Gelegenheit, beim initialen Zug zum Tor zu punkten, klar verloren hat.
 - iii) Im Fall, dass eine Flagge geworfen wurde, als der Ball vor dem Tor der Verteidigungsmannschaft war, die Angriffsmannschaft den Ball hinter, dann vor und dann wieder hinter das gegnerische Tor gebracht hat.
 - iv) Im Fall, dass eine Flagge geworfen wurde, als der Ball hinter dem Tor der Verteidigungsmannschaft war, die Angriffsmannschaft den Ball vor und wieder hinter das gegnerische Tor gebracht hat.
 - v) Die Angriffsmannschaft, die in ihrem Torangriffsraum des Spielfeldes schon Ballbesitz hatte, den Ball aus ihrem Torangriffsraum heraus bringt.
- 82.3 Das verzögerte Abpfeifen (slow whistle technique) soll verwendet werden, egal ob das Foul gegen den Spieler mit Ballbesitz begangen wurde oder nicht.
- 82.4 Ein Pass ist ein durch einen Spieler kontrolliertes Zuspiel zu einem Mitspieler. Ein Pass kann durch die Luft geworfen, über den Boden geprellt oder zugerollt werden.

- 82.5 Während eines verzögerten Abpfeifens bleibt ein Schuss ein Schuss bis:
- i) Es völlig klar ist, dass ein Tor nicht erzielt wird.
 - ii) Dem Ball durch jegliches Mitglied der Angriffsmannschaft ein zusätzlicher Impuls gegeben worden ist.
 - iii) Durch ein Mitglied der Verteidigungsmannschaft Ballbesitz erlangt worden ist.
 - iv) Der Ball nach dem Treffen des Torwarts und/oder der Torrohre, einen Spieler der angreifenden Mannschaft berührt oder einen Spieler der verteidigenden Mannschaft außerhalb des Torkreises. In solch einem Moment soll der Ball unverzüglich als tot erklärt werden.

82.6 Wenn eine Flagge fehlerhaft geworfen worden ist, soll der Ball, wenn der Pfiff zur Spielunterbrechung ertönt, der Mannschaft zuerkannt werden, die Ballbesitz hat.

Wenn keine Mannschaft Ballbesitz hat, dann soll es ein Face-Off geben.

AR 82.1 Ein roter Spieler schießt während eines verzögerten Abpfeifens auf das Tor. Der Ball wird von einem Mannschaftsmitglied abgefälscht und kommt ins Tor.

Regelung: Tor, da dem Ball kein zusätzlicher Impuls gegeben wurde.

AR 82.2 Ein roter Spieler schießt auf das Tor während eines verzögerten Abpfeifens und ein Schiedsrichter ruft „Schuss“. Ein anderer roter Spieler steht vor dem Tor, fängt den Ball, schießt und trifft.

Regelung: Tor, da das, was für den Schiedsrichter wie ein Schuss aussah, tatsächlich ein Pass war.

AR 82.3 Ein roter Spieler schießt während eines verzögerten Abpfeifens auf das Tor. Der Schuss trifft den blauen Torwart, wird abgelenkt und berührt einen blauen Verteidiger, der innerhalb des Torkreises steht. Der Ball landet im Tor.

Regelung: Tor, da der Schuss weiterhin als Schuss galt. Nachdem der Ball den Torwart berührte, hat er keinen Angriffsspieler und keinen Verteidigungsspieler außerhalb des Torkreises berührt. Daher blieb der Schuss ein Schuss und das Tor zählt.

Regel 83 Vorteilsspiel – Play-On

83.1 Wenn ein Spieler während eines freien Balles ein technisches Foul begeht

und die nicht regelverstoßende Mannschaft durch das unverzügliche Stoppen des Spiels benachteiligt werden würde, dann soll der Schiedsrichter sichtbar und hörbar „Play-On“ signalisieren und das Ertönen der Pfeife bis zu dem Zeitpunkt, in der die Situation, die einen möglichen Vorteil bietet, beendet ist, wie folgt zurückhalten:

- i) Wenn die gefoulte Mannschaft Ballbesitz erlangt, dann endet die Play-On-Situation und der Schiedsrichter beendet das Signal.
- ii) Wenn die foulende Mannschaft Ballbesitz erlangt, dann ertönt ein Pfiff und die gefoulte Mannschaft bekommt Ballbesitz.
- iii) Wenn die gefoulte Mannschaft ein Foul begeht, dann ertönt der Pfiff und die Regel zu simultanen Fouls (Regel 81) wird angewandt.

83.2 Wenn die foulende Mannschaft während eines Vorteilsspiels ein weiteres Foul begeht, gelten folgende Regeln:

- i) Wenn das zweite Foul auch ein technisches Foul ist, wird erneut „Play-On“ gerufen und signalisiert.

Wenn die gefoulte Mannschaft Ballbesitz erlangt, dann endet die Play-On-Situation und der Schiedsrichter beendet das Signal.

Wenn die foulende Mannschaft Ballbesitz erlangt, dann ertönt ein Pfiff und die gefoulte Mannschaft bekommt Ballbesitz.

Es gibt keine Zeitstrafen.
- ii) Wenn das zweite Foul ein persönliches Foul ist, stoppt der Schiedsrichter unverzüglich das Spiel. Eine Zeitstrafe wird nur für das persönliche Foul verhängt.

AR 83.1 ★ Der Ball ist frei und in der Nähe der Mittelfeldlinie. Ein blauer Spieler stößt einen roten Spieler illegal und verursacht so, dass dieser ins Abseits geht. Es sieht so aus, als könne Rot zurück aus dem Abseits kommen, den Ball aufnehmen und auf das blaue Tor zulaufen.

Regelung: Der Schiedsrichter ruft „Play-On“.

Abschnitt 13 – Spezielle Situationen

Regel 84 Spezielle Situationen

- 84.1 Wenn ein Schiedsrichter veranlasst wird, eine Zeitstrafe gegen eine Mannschaft zu verhängen, wo kein eindeutig auszumachender Spieler involviert ist, oder wo die Zeitstrafe von jemand anderem als einem Spieler im Spiel, einem Spieler auf der Strafbank oder einem Spieler im Bankbereich verursacht wird, dann soll er die Zeitstrafe gegen den In-Home verhängen.
- Wenn mehrere Fouls dieser Art passieren, dann sollen die Zeitstrafen gegen weitere *Spieler der foulenden Mannschaft verhängt werden, die von ihrem Haupttrainer dazu ernannt werden.*
- 84.2 Wenn die Person, die das Foul verursacht, ein Spieler im Bankbereich oder ein Spieler auf der Strafbank ist, dann soll das Foul gegen ihn ausgesprochen werden und im Sinne der Aufzeichnung gegen ihn notiert werden. Er muss die Strafe selber absitzen.
- 84.3 Wenn der Ball sich in Kleidung oder Ausrüstung eines Spielers verfängt, außer in seinem Schläger, dann soll das Spiel unverzüglich unterbrochen werden, und es soll ein Face-Off geben.
- 84.4 Regel 84.3 soll nicht beim ernannten Torwart angewandt werden, wenn er sich in seinem Torkreis befindet. Wenn der Ball sich unter diesen Umständen in Schläger, Kleidung oder Ausrüstung des ernannten Torwarts verfängt, dann soll der Ball der Verteidigungsmannschaft 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor zugesprochen werden.
- 84.5 Sollte der Ball im Torkreis im Schlamm versinken, soll der Ball der verteidigenden Mannschaft 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor zuerkannt werden.
- 84.6 Sollte der Ball sich im Tornetz verfangen, soll die Zeit vom Schiedsrichter angehalten werden und der Ball soll der Verteidigungsmannschaft 20 Yards (18 Meter) seitlich vom Tor zuerkannt werden.
- 84.7 Im Falle eines Disputs soll die Gastmannschaft zuerst aus der Umkleidekabine gehen.

-
- AR 84.1 Eine einminütige Strafe wegen unsportlichen Verhaltens wurde gegen den blauen Trainer verhängt. Der blaue In-Home wird auf die Strafbank geschickt

und das Spiel wird wieder angepfeifen. Dann wird eine weitere einminütige Strafe wegen unsportlichen Verhaltens gegen den blauen Trainer ausgesprochen.

Regelung: Die zweite Zeitstrafe wird durch jeglichen anderen Spieler der blauen Mannschaft abgeleistet.

AR 84.2 Eine einminütige Strafe wegen unsportlichen Verhaltens wurde gegen den blauen Trainer verhängt. Der blaue In-Home wird auf die Strafbank geschickt, aber das Spiel wurde noch nicht wieder angepfeifen. Dann wird eine weitere einminütige Strafe wegen unsportlichen Verhaltens gegen den blauen Trainer ausgesprochen.

Regelung: Die zweite Zeitstrafe wird ebenfalls durch den In-Home abgeleistet, so dass er für zwei Strafzeiten für unsportliches Verhalten auf der Strafbank sitzt.

Anhang A – Schiedsrichterzeichen

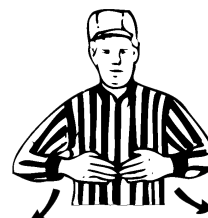
Prozedurale Signale



Auszeit / Time-Out



Tor



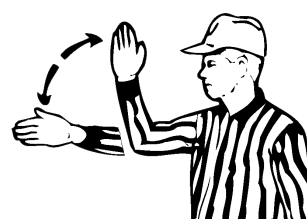
Face-Off



Ballbesitz / Possession



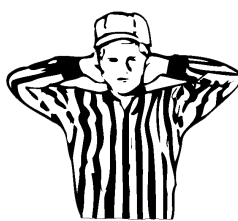
Kein Tor



Spielrichtung



Freier Ball / Loose Ball



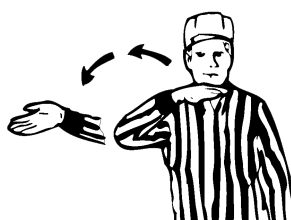
simultane Fouls



4-Sekunden-Zählung



Zeitschinden Warnung /
Stalling Warning



Wiederbetreten des Kreises



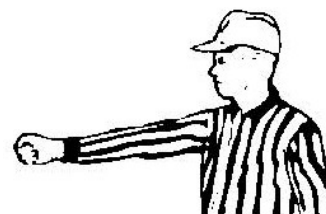
Unterbrechung wegen
Blutens



Play-On



Flagge ignorieren



unbeabsichtigter Pfiff

Signale für technische Fouls



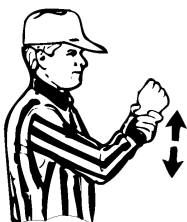
Technisches Foul – 30 Sek.



Behinderung / Interference



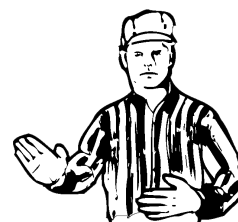
Illegaler Block



Halten / Holding



Abschotten /
Warding Off



Stoßen / Push



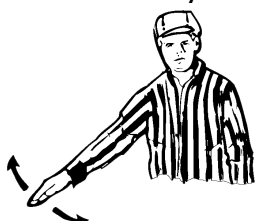
Fernhalten des Balles vom
Spiel / Withholding the Ball
from Play



Zeitschinden / Stalling



Abseits / Offside



Kreisverletzung / Crease
Violation

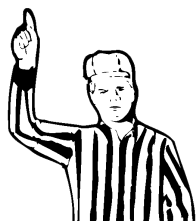


Illegale Ballberührung /
Illegally Touching the Ball



Illegale Handlung /
Illegal Procedure

Signale für persönliche Fouls



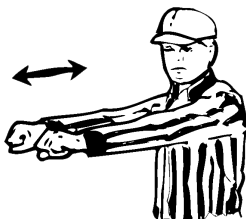
Persönliches Foul



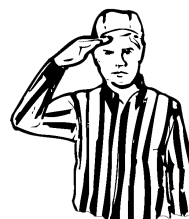
Illegal Bodycheck



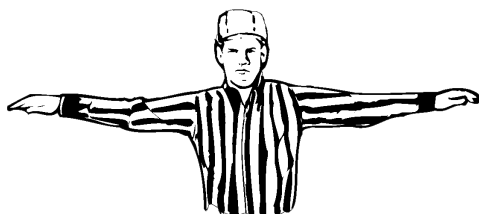
Slashing



Cross Check



unnötige Härte / Unnecessary Roughness



unsportliches Verhalten /
Unsportsmanlike Conduct

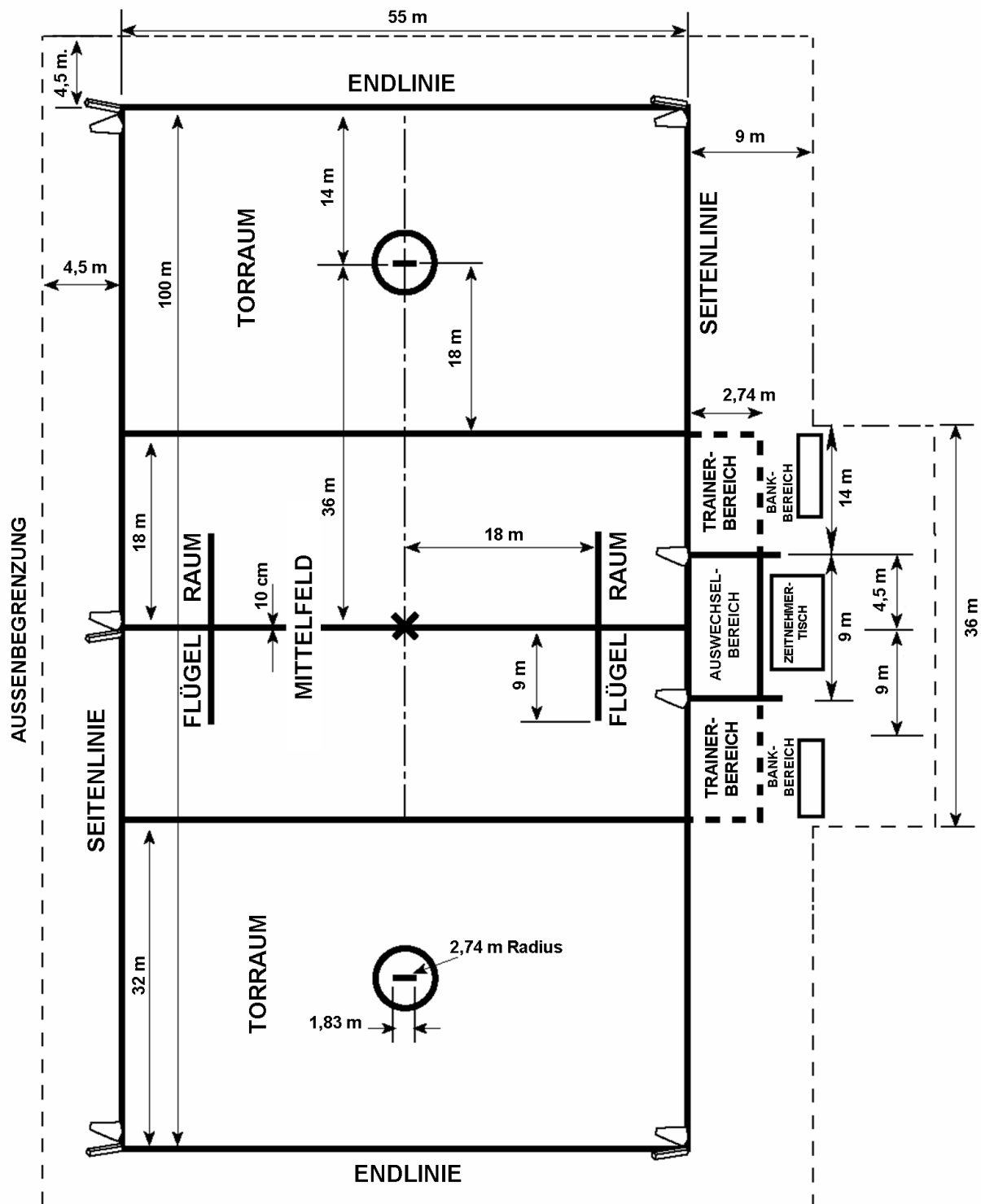


Bein stellen / Tripping



Ausschluss Foul / Expulsion Foul

Anhang B – Das Spielfeld



Anhang C – Offizielle Regelinterpretationen

Regelinterpretation #2010-01

Situation

Situation #1 Blau fordert legal eine Schlägerprüfung eines roten Schlägers. Bei der Prüfung durch den Hauptschiedsrichter stellt sich heraus, dass das Netz zwei- oder mehrfarbig ist. Keine Farbe ist gegenüber der/den anderen vorherrschend.

Situation #2 Blau fordert legal eine Schlägerprüfung eines roten Schlägers. Bei der Prüfung durch den Hauptschiedsrichter stellt sich heraus, dass das Netz einen abgegrenzten ein- oder mehrfarbigen Bereich hat, der sich vom restlichen Netz abhebt.

Interpretation

Situation #1 Gemäß Regel 16.6 muss das Netz im Wesentlichen einfarbig sein. Da es dies nicht war, ist der Schläger illegal.

Situation #2 Gemäß Regel 16.8 soll kein Spieler einen Schläger benutzen, der so konstruiert, geschnürt oder verändert ist, dass er dazu dient, den Gegenspieler in den Glauben zu versetzen, dass der Ball nicht im Schläger ist, obwohl er drin ist, oder dass der Ball im Schläger ist, obwohl er nicht drin ist. Kein ein- oder mehrfarbiger Bereich soll einem einfarbigen Netz hinzugefügt werden, welches als Kontrast dient, so dass der Bereich mit einem Ball im Schläger verwechselt werden könnte.

Entscheidung Laut Regel 63.1 soll der Schiedsrichter eine technische Strafe gegen den Spieler aussprechen und er soll verlangen, dass der Spieler den Schläger regelkonform anpasst oder gegen einen anderen tauscht. Wenn mit diesem Schläger ein Tor erzielt wurde und die Schlägerprüfung wurde vor dem Wiederanpfiff des Spiels gefordert, so zählt das Tor nicht.

Regelinterpretation #2010-02

Situation	Bei einem Face-Off hat der blaue Spieler beide Hände am Schlägerschaft. Seine rechte Hand umfasst dabei das Ende des Schlägerkopfes.
Interpretation	Regel 34.2 besagt: Beide Hände und Füße müssen sich links vom jeweiligen Schlägerkopf befinden.
Entscheidung	Gemäß Regel 34.2 müssen beide Hände links vom Schlägerkopf sein. Dies soll ausgelegt werden als: Beide Hände dürfen das Plastik des Schlägerkopfes nicht berühren und müssen links vom Plastik sein.

Regelinterpretation #2010-03

Situation

Situation #1 Soll der Schiedsrichter die Schlägerprüfung vollenden, sobald er festgestellt hat, dass der Schläger illegal ist.

Situation #2 Wenn bei einer Schlägerprüfung festgestellt wird, dass der Schläger auf mehrere Arten illegal ist, z.B. zu tiefe Tasche, zu enger Schlägerkopf, zu kurz, werden dann mehrere Strafen verhängt.

Entscheidung

Situation #1 Bei einer Schlägerprüfung werden alle Checks durchgeführt, auch wenn der erste direkt ergab, dass der Schläger illegal ist.

Situation #2 Wenn der Schläger auf mehrere Art, wie z.B. zu tiefe Tasche, zu enger Schlägerkopf und zu kurz, illegal ist, wird nur eine 3-Minuten-Zeitstrafe für unsportliches Verhalten verhängt. Da nur ein Schläger als illegal befunden wurde, wird auch nur eine 3-Minuten-Zeitstrafe für unsportliches Verhalten verhängt.

Regelinterpretation #2010-04

Situation

Situation #1 Beide Mannschaften sind vollständig. Blau in Ballbesitz wurde durch ein „Keep it in!“ gewarnt. Die Periode endet und die nächste startet mit einem Face-Off. Blau erlangt dabei Ballbesitz. Ist die Zeitschinden-Warnung immer noch gültig?

Situation #2 Beide Mannschaften sind vollständig. Blau in Ballbesitz wurde durch ein „Keep it in!“ gewarnt. Blau punktet und erlangt beim nächsten Face-Off erneut Ballbesitz. Ist die Zeitschinden-Warnung immer noch gültig?

Interpretation

Es gilt AR 62.3: *Rot wurde mit „Get it in!“ gewarnt, aber hat den Ball noch nicht in den gegnerischen Torraum gebracht. Rot verliert kurz darauf den Ball an Blau, bekommt den Ballbesitz dann aber wieder zurück.*

Regelung: Die Zeitschinden-Warnung gilt nicht mehr, da es sich um eine neue Aufbausituation handelt.

Entscheidung

In beiden Situationen gilt die Zeitschinden-Warnung nicht mehr.

AR 62.3 sagt, dass „die Zeitschinden-Warnung nicht mehr gilt, da es sich um eine neue Aufbausituation handelt“. Das Konzept einer neuen Aufbausituation soll verwendet werden, um eine Zeitschinden-Warnung zu beenden, wenn ein Tor erzielt wird oder die Periode endet in einem Face-Off. (Beide Situationen beenden eine Zeitschinden-Warnung wie in der neu verabschiedeten Regel 62.7 dargelegt.)

AR 62.3 soll auch angewandt werden, wenn der Torwart den Ball zweimal in seinen eigenen Torkreis spielt, ohne dass der Gegner zwischenzeitlich Ballbesitz hatte, vorausgesetzt, dass diese zwei Vorfälle durch das Ende einer Periode getrennt sind.

Regelinterpretation #2010-05

Situationen	Rot im Ballbesitz wurde mit einem „Keep it in!“ gewarnt. Ein roter Schuss geht am Tor vorbei ins Aus und der Ball wird Blau zugesprochen. Vor dem Wiederanpfeiff verzögert Blau das Spiel. Technisches Foul. Keine Zeitstrafe. Ballbesitz Rot. Gilt die Zeitschinden-Warnung immer noch?
Entscheidung	Blau wird anerkannt, Ballbesitz gehabt zu haben. Die Zeitschinden-Warnung ist aufgehoben.

Regelinterpretation #2010-06

Situation	Rot im Ballbesitz und Blau hat einen Spieler auf der Strafbank. Ein roter Spieler rollt den Ball zu einem Mitspieler, als die Periode endet.
Interpretation	Regel 39.2 besagt: Eine Mannschaft soll als im Ballbesitz gelten, wenn ein Spieler dieser Mannschaft Ballbesitz hat, oder wenn der Ball sich im Flug von einem Spieler zu einem Mitspieler befindet. Regel 82.4 besagt: Ein Pass ist eine durch einen Spieler kontrolliertes Zuspiel zu einem Mitspieler. Ein Pass kann durch die Luft geworfen, über den Boden geprellt oder zugerollt werden.
Entscheidung	Rot ist im Mannschafts-Ballbesitz (gemäß Regel 39.2 und 82.4). Da Blau einen Spieler auf der Strafbank hat, als die Periode endet, bekommt Rot den Ball zu Beginn der nächsten Periode zugesprochen, unabhängig davon, was für eine Art von Pass gespielt wurde (Regel 34.1 i). Rot wird an der relativ gespiegelten Position starten, an der der Ball war, als die letzte Periode endete.

Regelinterpretation #2010-07

Situation	Roter Torwart mit Ballbesitz wird durch Blau bedrängt und spielt den Ball in den eigenen Torkreis. Rot bleibt im Ballbesitz und ein roter Verteidigungsspieler spielt den Ball in den eigenen Torkreis, als er durch Blau bedrängt wird. Der rote Torwart geht daraufhin in den Torkreis zurück und nimmt den Ball auf.
Interpretation	Regel 49.5 besagt: Wenn ein Torwart, der außerhalb des Torkreises ist und dabei Ballbesitz hat, den Ball in den Kreis zurückwirft bzw. rollt und danach erneut in den Kreis geht und den Ball aufnimmt, dann soll das ein legale Aktion sein und die 4-Sekunden-Zählung soll starten. Wenn ein Torwart die gleiche Handlung wie oben beschrieben ein zweites Mal durchführt, ohne dass ein Gegenspieler zwischendurch Ballbesitz hatte, dann hat der Torwart ein technische Foul begangen.
Entscheidung	Regel 49.5 bezieht sich explizit auf einen Torwart. Wenn ein Verteidigungsspieler, nicht der Torwart, den Ball in den eigenen Torkreis spielt, so soll dies keinen Einfluss auf vorhergehenden Handlungen des Torwarts haben. Die Mannschaft kann jedoch mit einem „Get it in!“ aufgefordert werden, den Ball in den Angriff zu spielen.

Regelinterpretation #2010-08

Situation	Können die Shooting Strings eine andere Farbe als das Netz haben?
Interpretation	Regel 16.6 besagt: Die Maschen (mesh) des Netzes müssen im Wesentlichen eine Farbe haben.
Entscheidung	In Regel 16.6 bedeutet „im Wesentliche eine Farbe“, dass die Maschen alle eine einheitliche Farbe haben müssen. Dies bezieht sich nur auf die Maschen, d.h. die Shooting Strings dürfen andersfarbig sein.

Regelinterpretation #2010-09

Situation	Der Schlägerkopf eines blauen Spielers löst sich vom Schaft, während er am Spielgeschehen teilnimmt. Gemäß Regel 63.3 ist dies ein technisches Foul. Der Schlägerkopf ist jedoch gebrochen und hat sich deswegen vom Schaft gelöst.
Interpretation	Regel 59.2 besagt: Kein Spieler darf mit einem kaputten Schläger spielen. Kein Spieler darf mit einem kaputten Schläger am Spielgeschehen teilnehmen, er kann jedoch einen kaputten Schläger festhalten, solange er nicht im direkten Spielgeschehen involviert ist oder Einfluss darauf hat.
Entscheidung	Wenn sich der Schlägerkopf löst, gilt dies gemäß Regel 63.3 als technisches Foul, es sei denn, der Spieler zeigt an, dass sich der Schlägerkopf aufgrund eines Bruchs gelöst hat und der Schiedsrichter dies verifizieren kann. In solch einem Fall sollen die üblichen Regeln für einen gebrochenen Schläger gelten.

Regelinterpretation #2010-10

Situation	Ein blauer Verteidiger verliert seinen Schläger und lässt sich in die Verteidigung zurückfallen. Dort hält er mit seinen Unterarmen dreimal einen roten Angreifer mit Ballbesitz.
Interpretation	Regel 59.2 besagt: Kein Spieler, außer der ernannte Torwart im Torkreis, darf am Spiel teilnehmen, wenn er nicht mindestens mit einer Hand seinen eigenen Schläger festhält. Regel 75.1 v) besagt: Kein Spieler, Auswechselspieler, nicht spielendes Mitglied aus dem Kader, Trainer oder andere zu der Mannschaft gehörende Person soll das gleiche technische Foul wiederholt begehen.
Entscheidung	Der erste Verstoß ist ein technisches Foul für illegale Handlung. Der zweite Verstoß ist ein zweites technisches Foul für illegale Handlung. Der dritte Verstoß ist ein persönliches Foul für unsportliches Verhalten.