



INTERCROSSE

REGELBUCH

INOFFIZIELLE DEUTSCHE VERSION 1.0 / 2008
(Übersetzung der offiziellen Version 4.0 (2007.07))

INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1 – DAS SPIEL	4
ABSCHNITT 2 – DAS SPIELFELD	5
ABSCHNITT 3 – DIE AUSTRÜSTUNG	7
3.1 TORE.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
3.2 STICK.....	7
3.3 BALL.....	8
3.4 TRIKOT.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
3.5 FELDSPIELFELD.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
3.6 TORHÜTER.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ABSCHNITT 4 – DIE MANNSCHAFTEN	10
4.1 SPIELER.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
4.2 TRAINER STAB.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ABSCHNITT 5 – DIE OFFIZIELLEN	11
5.1 BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
5.2 SCHIEDSRICHTER.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
5.3 ZEITNEHMER.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
5.4 30-SEKUNDEN ZEITNEHMER.....	13
5.5 OFFIZIELLER PUNKTRICHTER.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
5.6 ASSISTENT DES PUNKTRICHTERS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ABSCHNITT 6 – DER SPIELABLAUF	15
6.1 ZIEL DES SPIELS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
6.2 REGULÄRE SPIELZEIT.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
6.3 VERLÄNGERUNG.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
6.4 MÜNZWURF.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
6.5 AUSZEIT.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ABSCHNITT 7 – DIE SPIELREGELN	17
7.1 SPIELER AUSWECHSELN.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.2 30-SEKUNDEN REGEL.....	17
7.3 5-SEKUNDEN REGEL.....	18
7.4 WALKING.....	18
7.5 EINE HAND AM STICK.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.6 BERÜHREN ODER SCHÜTZEN DES BALLS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.7 WERFEN DER AUSTRÜSTUNG.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.8 BALL IM AUS.....	20
7.9 COVERN DES BALLS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.10 DEN BALL ZURÜCK INS SPIEL BRINGEN.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.11 OFFENSIV-BLOCK.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.12 DEFENSIVPOSITION.....	23
7.13 MANNDECKUNG.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.14 TORKREIS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.15 VORTEILSREGEL.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
7.16 STRAFSCHUSS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ABSCHNITT 8 – DIE FOULS	27
8.1 ARTEN DER FOULS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
8.2 KÖRPERKONTAKT.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
8.3 PERSÖNLICHE FOULS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
8.4 TEAM FOULS.....	28
8.5 TECHNISCHE FOULS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
8.6 UNSPORTLICHES VERHALTEN.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
8.7 AUSSCHLUSS FOULS.....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.

ABSCHNITT 9 – DIE STRAFEN 30

9.1 PERSÖNLICHE FOULS **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**

9.2 TEAM FOULS 30

9.3 TECHNISCHE FOULS **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**

9.4 UNSPORTLICHES VERHALTEN **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**

9.5 AUSSCHLUSS FOULS **FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.**

ABSCHNITT 1 – DAS SPIEL

- 1.1 Intercrosse wird von 2 Mannschaften/ Teams mit je 5 Spielern auf einem Spielfeld gespielt.
- 1.2 Das Ziel der Teams ist es die meisten Tore gegen ihren Gegner zu erzielen und das gegnerische Team daran zu hindern Kontrolle über den Ball zu erlangen.
- 1.3 Der Ball kann mit dem Intercrosse Stick innerhalb der Spielregeln in jede Richtung gepasst, geworfen, gerollt oder geprellt werden.
- 1.4 Die Spieler können sich frei auf dem Spielfeld bewegen, sofern sie dabei nicht gegen die Spielregeln verstoßen.
- 1.5 Das Team, das am Ende der Spielzeit (mit oder ohne Verlängerung) die meisten Tore erzielt hat ist Sieger des Spiels.

ABSCHNITT 2 – DAS SPIELFELD

- 2.1 Das Spielfeld wird **court** genannt.
- 2.2 Das Spielfeld hat rechteckig, eben und rutschfest (bevorzugt aus Holz) zu sein und muss von allen Hindernissen befreit werden.
- 2.3 Das Spielfeld ist 40m lang und 20m breit. Die Maße werden an den Aussenkanten der Linien, die das Spielfeld begrenzen genommen. Diese Linien sind Teil des Spielfelds.
- 2.4 Alle Linien des Spielfeldes müssen dieselbe Farbe haben und sich gut vom übrigen Spielfeld abheben, um beste Sichtbarkeit zu gewährleisten. Die Linien haben mindestens 5cm breit zu sein.
- 2.5 Die Linien an den Längsseiten des Spielfeldes werden **Seitenlinien** und die Linien an denen die Tore aufgestellt werden **Grundlinien** genannt.
- 2.6 Das Spielfeld wird in 2 gleich große Hälften aufgeteilt. Diese Hälften werden durch die **Mittellinie** getrennt.
- 2.7 Die **Defensivzone** eines Teams ist die Hälfte des Spielfeldes in der es sein Tor verteidigt. Die **Offensivzone** des Teams ist die Hälfte des Spielfeldes in der es das gegnerische Tor angreift.
- 2.8 Mittig an beiden Grundlinien wird je ein Intercrosse-Tor aufgestellt. Der zwischen den Torpfosten liegende Teil der Grundlinie heißt **Torlinie**. Die Torpfosten werden direkt auf die Torlinie gestellt und an den Enden jener ausgerichtet.
- 2.9 Der Bereich des Torhüters wird wie folgt begrenzt: mit dem Mittelpunkt der Torlinie als Mittelpunkt wird innerhalb des Spielfeldes ein Halbkreis mit einem Radius von 2,75m (9') gezogen. Die Linie die diesen Bereich markiert muss 5cm breit sein und gehört zu diesem Bereich. Dieser Bereich wird **Torkreis** genannt.
- 2.10 Eine 5cm breite und 60cm lange Linie wird 9m von der Torlinie entfernt angebracht und sowohl mittig als auch parallel zur Torlinie ausgerichtet. Diese Linie markiert den Startpunkt für einen Strafschuss und wird somit **Strafschusslinie** genannt.
- 2.11 Außerhalb des Spielfeldes sind an der Mittellinie 1m hinter einer der Seitenlinien ein Tisch und 4 Stühle für das Kampfgericht und das während des Spiels nötige Equipment (Bedienelement der Anzeigetafel, 30-Sekunden-Uhr, etc.) aufzustellen



- 2.12 Der Bereich der Seitenlinie in dem es einem Team erlaubt ist Spieler auszuwechseln heißt **Wechselzone**. Die Wechselzone befindet sich auf derselben Seite des Spielfeldes wie der Tisch des Kampfgerichts. Sie beginnt in einer Entfernung von 3m von der Mittellinie und ist 8m lang.
- 2.13 Eine Bank für das Team sowie 2 Stühle für den Trainer und seinen Assistenten werden innerhalb der Wechselzone 1m hinter der Seitenlinie aufgestellt.
- 2.14 In allen 4 Ecken des Spielfeldes sowie an beiden Enden der Mittellinie werden orangefarbene Kegel aufgestellt. Sie sind außerhalb der Seiten und Grundlinien zu platzieren und sollen Spielern und Schiedsrichtern als Spielfeldmarkierungen dienen. 4 weitere Kegel werden an den Enden der Wechselzonen aufgestellt um auch diese zu markieren.
- 2.15 Das Dach bzw. das niedrigste Objekt über dem Spielfeld muss mindestens 7m vom Boden entfernt sein.
- 2.16 Die Beleuchtung des Spielfeldes soll 5380 Lux (500 foot candles) konstant halten. Die Beleuchtungsstärke-Messungen werden in der Mitte des Spielfeldes, in den Torkreisen und an zwei weiteren Punkten auf der linken und rechten Hälfte der Mittellinie durchgeführt, um einwandfrei festzustellen ob die Beleuchtung ausreichend ist.

ABSCHNITT 3 – DIE AUSRÜSTUNG

3.1 TORE

Das Intercrosse-Tor hat folgende Spezifikationen:

- Die Öffnung des Tores ist quadratisch bei 1,22m x 1,22m (48" x 48"). Die Tiefe der dreieckigen Form liegt bei 1,37 m (54")
- Die Front des Tores (Latte und beide Pfosten) wird aus zusammengeschweißten 46mm (1 ¾") Rohren in einem Stück gefertigt.
- Die dreieckige Rückkonstruktion wird aus 31 mm (1¼") Rohren gefertigt.
- Zur Verstärkung werden zwei 31 mm (1¼") Rohre in einem 45 Grad Winkel an die Latte und die dreieckige Rückkonstruktion geschweißt.
- 31mm (1¼") Verbindungsstäbe werden an die Rohre geschweißt, um das Netz zu befestigen.
- Die gesamte Konstruktion wird mit rotem Emaille-Lack überzogen.
- Das Gesamtgewicht des Tores beträgt mindestens 29,5 kg (65 pounds), um die Stabilität zu erhöhen.
- Das weiße Tornetz wird aus gewebten 3mm starken Nylonfäden hergestellt und ist engmaschig geknüpft.
- Das Netz hat die Form von 3 Dreiecken mit einer Öffnung von 1,22 m x 1,22 m (48" X 48"). Das Netz endet 1,37 m (54") hinter der Öffnung.
- Das Netz muss die Kraft des Balles so absorbieren können, dass dieser nicht wieder aus dem Tor heraus springt.

3.2 STICK

3.2.1 Feldspieler und Torhüter spielen mit dem gleichen Intercrosse Stick.

3.2.2 Der Stick besteht aus einem Kopf (Head), einem Guard und einem Schaft.

3.2.3 Der Kopf wird aus geformtem Kunststoff hergestellt und darf in keiner Weise modifiziert oder verformt werden.

3.2.4 Die Maße des Kopfes lauten :

- Innenlänge: 26 cm – 27.5 cm
- Maximale Breite: 17 cm – 17.5 cm
- Minimale Breite: 9 cm – 10 cm
- Tiefe: 8 cm – 9 cm

3.2.5 Die Maße des Guard lauten:

- Innenlänge: 9 cm – 10 cm
- Breite: ± 1 cm

3.2.6 Der Schaft ist aus Fieberglas, Metall oder Holz gefertigt.

3.2.7 Die Maße des Schaft lauten::

- Länge: 60 cm – 75 cm
- Umfang: 7 cm – 8 cm

3.2.8 Zum Schutz der Sportler muss das Ende des Schaftes mit einer Schutzkappe versehen werden.

3.2.9 Das Gesamtgewicht des Sticks liegt zwischen 280g und 380g.

3.3 BALL

3.3.1 Der Intercrosse Ball ist aus weichem Gummi.

3.3.2 Die Maße des Balles lauten:

- Gewicht: 80 g – 100 g
- Umfang: 23 cm – 25 cm

3.4 TRIKOT

3.4.1 Alle Spieler eines Teams tragen Trikots mit derselben Farbe, die sich von der Farbe der Trikots des Gegners zu unterscheiden hat. Sollten sich die Teams farblich nicht genug unterscheiden, so hat das Auswärtsteam die Farben zu wechseln.

3.4.2 Die Trikots sind nummeriert.

3.5 FELDSPIELER

Die Ausrüstung des Feldspielers besteht aus:

- Stick
- Trikot
- Sportschuhe
- Sporthose

3.6 TORHÜTER

Zusätzlich zu der Ausrüstung eines Feldspielers trägt der Torhüter eine spezielle Ausrüstung mit folgenden Spezifikationen:

3.6.1 Die Aufgabe der Spezialausrüstung des Torhüters besteht einzig und allein darin, Kopf und Körper zu schützen. Sie darf keine zusätzlichen Teile enthalten, die ihm unberechtigt in seiner Funktion als Torhüter nützen.

3.6.2 Helm und Gesichtsmaske

Der Torhüter hat einen Helm mit einer käfigartigen Gesichtsmaske zu tragen, um seinen Kopf und sein Gesicht zu schützen. Der Helm und die Maske müssen aus Materialien, die speziell zur Abwehr/ Dämpfung von Schlägen entworfen wurden, hergestellt sein.

3.6.3 Halsschutz

Der Torhüter hat einen Halsschutz zu tragen, den er an seinem Helm und seiner Gesichtsmaske befestigt.

3.6.4 Handschuhe

Der Torhüter kann jegliche Standard Eishockey oder Lacrosse Handschuhe nutzen. Keine zusätzlichen Materialien, keine weiteren Zubehörteile oder zusätzliche Protektoren dürfen innerhalb oder außerhalb der Handschuhe angebracht werden.

3.6.5 Hose

- Der Torhüter kann entweder die Hose eines American Football Spielers mit innen liegender Polsterung für zusätzlichen Schutz oder die Hose eines Eishockey Torhüters tragen. Von außen dürfen keine zusätzlichen Materialien an der Hose befestigt werden.
- Die maximale Breite für die Oberschenkel Protektoren (Außenmaß) beträgt 28cm (11"). Dieses Maß wird bei aufrecht stehendem Torhüter 13 cm (5") vom unteren ende der Hose entfernt genommen.
- Der Hüftschutz darf nicht breiter sein als die Oberschenkelprotektoren.

3.6.6 Beinschützer

- Der Torhüter kann jegliche Eishockey (Feldspieler), Baseball (catcher) oder Lacrosse Beinschützer tragen.
- Die Beinschützer dürfen am Knöchel nicht breiter als 15 cm, unterhalb des Knies nicht breiter als 20 cm und auf dem Knie nicht breiter als 25 cm sein. Jegliche zusätzliche vom Hersteller verbaute Schutzeinrichtung wird akzeptiert.
- Es wird keinerlei Veränderung des Auslieferungszustandes der Beinschützer geduldet.

3.6.7 Brust-, Schulter- und Armschutz

- Der Oberkörperschutz des Torhüters kann aus Einzelteilen oder einem Teil bestehen. Welche Ausrüstung auch immer genutzt wird, es müssen gewisse Beschränkungen bezüglich Größe und Form beachtet werden.
- Der Schulerschutz muss der Kontur der Schulter des Torhüters folgen, d.h. er muss abgerundet sein und darf nicht rechtwinklig oder spitz sein, um dem Torhüter zusätzliche Breite zu verleihen.
- Der Schulerschutz darf nicht mehr als 8 cm breiter als die schultern des Torhüters sein. Gemessen wird vom Ende der Schulter des Torhüters zum äußersten Punkt des Schulerschutzes.
- Der Schulerschutz darf nicht mehr als 5 cm höher als die Schulter des Torhüters sein. Gemessen wird von der Schulter zum höchsten Punkt des Schulerschutzes.
- Der Unterarmschutz darf nicht breiter als 20 cm sein.

ABSCHNITT 4 – DIE MANNSCHAFTEN

4.1 SPIELER

- 4.1.1 Die Mannschaften/ Teams können maximal 12 Feldspieler und 2 Torhüter für ein Spiel aufstellen.
- 4.1.2 In jeder Mannschaft trägt ein Spieler ein 'C' auf seinem Trikot, das ihn als Mannschaftskapitän ausweist. Der Mannschaftskapitän ist der einzige Spieler, dem es erlaubt ist Informationen von den Schiedsrichtern einzuholen. Diese Nachfragen haben auf höfliche und zivilisierte Art und Weise stattzufinden und dürfen nur getätigt werden, wenn der Ball für *tot* erklärt und die Spielzeit angehalten wurde.
- 4.1.3 Es dürfen nur die Spieler am Spiel teilnehmen, deren Namen zu Beginn des Spiels in den *Spielberichtsbogen* (score sheet) eingetragen wurden.

4.2 TRAINERSTAB

- 4.2.1 Maximal 4 Mitglieder des eingetragenen Mannschaftsstabes (Manager, Trainer, Co-Trainer, Physiotherapeut, etc.) sind an der Bank einer Mannschaft zugelassen. Diese 4 müssen sich innerhalb der Auswechselzone ihrer Mannschaft aufhalten, außer in den folgenden Situationen:
- Während einer Auszeit.
 - Um Informationen vom Kampfgericht einzuholen.
 - Um –mit Zustimmung der Schiedsrichter- einen verletzten Spieler auf dem Spielfeld zu versorgen.
- 4.2.2 Der Trainer und sein Assistent sind die einzigen Mannschaftsvertreter, die beim Kampfgericht Informationen bezüglich statistischer Werte einholen dürfen. Diese Nachfragen haben auf höfliche und zivilisierte Art und Weise stattzufinden und dürfen nur getätigt werden, wenn der Ball für *tot* erklärt und die Spielzeit angehalten wurde, um das Spiel nicht zu stören.
- 4.2.3 Spätestens 20 Minuten vor Beginn des Spiels muss jeder Trainer (oder Assistent) dem offiziellen Punktrichter eine Liste mit den Namen aller Spieler und deren Rückennummern übergeben. Neben dem Namen des Mannschaftskapitäns muss ein 'C' eingetragen werden. Die Namen des Trainers, seines Assistenten und jedes weiteren Mitgliedes des Mannschaftsstabes, das sich während des Spiels im Bereich der Mannschaftsbank aufhält müssen ebenfalls auf der Liste erscheinen.
- 4.2.4 Spätestens 10 Minuten vor Beginn des Spiels müssen beide Trainer die Mannschaftsaufstellungen auf dem Spielberichtsbogen des Punktrichters überprüfen und dies mit einer Unterschrift neben ihren Namen bestätigen.

ABSCHNITT 5 – DIE OFFIZIELLEN

5.1 BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN

- 5.1.1 Für jedes Spiel bestimmt der Ausschuss, der für das Schiedsgericht des Wettbewerbes verantwortlich ist, zwei Schiedsrichter. Einem der beiden wird die Funktion des Hauptschiedsrichters zugewiesen.
- 5.1.2 Dieser Ausschuss bestimmt des Weiteren die 4 Mitglieder des Kampfgerichts:
- Einen Zeitnehmer
 - Einen 30-Sekunden Zeitnehmer
 - Einen offiziellen Punktrichter
 - Einen Assistenten des Punktrichters

5.2 SCHIEDSRICHTER

- 5.2.1 Die Befugnisse der Schiedsrichter setzen ein, sobald diese den Bereich des Spielfeldes erreicht haben und enden erst, wenn sie den Spielberichtsbogen unterschrieben und alle Spieler den Bereich des Spielfeldes verlassen haben.
- 5.2.2 Bei Verletzung der Spielregeln haben die Schiedsrichter die Befugnis alle von den Spielregeln verlangten Sanktionen zu verhängen. Die Verletzungen der Spielregeln können sowohl auf als auch neben dem Spielfeld statt finden. Dies schließt die Bereiche hinter den Toren, an den Seitenlinien, bei den Mannschaftsbänken und am Tisch des Kampfgerichts mit ein.
- 5.2.3 Die Schiedsrichter können entscheiden, dass spiel zu unterbrechen, sobald sie es für nötig befinden. Hier einige Beispiele dazu:
- Wenn ein Spieler verletzt ist.
 - Wenn Wasser / Schweiß auf dem Spielfeld ist.
 - Wenn ein Torhüter ein Problem an seiner Ausrüstung hat.
 - Wenn ein Loch in einem der Tornetze ist.
- 5.2.4 Wenn eine Situation auf oder neben dem Spielfeld es verlangt, trifft der Hauptschiedsrichter die endgültige Entscheidung. Es ist ihm erlaubt sich mit dem anderen Schiedsrichter und/ oder dem Kampfgericht zu beraten.
- 5.2.5 Während eines Spiels werden alle anderen Entscheidungen, die nicht von den Spielregeln gedeckt sind vom Hauptschiedsrichter getroffen.
- 5.2.6 Vor Beginn des Spiels überprüfen die Schiedsrichter das Equipment, das während des Spiels genutzt wird: die Anzeigetafel und ihre Bedieneinheit sowie die 30-Sekunden Uhr. Das Kampfgericht assistiert den Schiedsrichtern bei diesen Überprüfungen.
- 5.2.7 Vor Beginn des Spiels kontrollieren die Schiedsrichter den vom Punktrichter angefertigten Spielberichtsbogen.



- 5.2.8 Sowohl vor Beginn des Spiels als auch am Ende jedes Viertels bzw. jeder Verlängerung haben die Schiedsrichter das Spielfeld, die Tore und die Tornetze auf regelkonformen Zustand zu überprüfen.
- 5.2.9 Die Schiedsrichter sorgen dafür, dass die Mannschaften zu den festgelegten Zeiten zum Aufwärmen und zu Beginn jedes Viertels und jeder Verlängerung im Bereich des Spielfeldes anwesend sind.
- 5.2.10 Die Schiedsrichter gestatten den Spielern ausschließlich ihre Spielkleidung zu tragen und verlangen das Entfernen aller Schmuck- / Kleidungsstücke oder Objekte die Verletzungen verursachen können.
- 5.2.11 Vor Anpfiff des Spiels stellt der Hauptschiedsrichter sicher, dass alle Mitglieder der Kampfgerichts auf den ihnen zugewiesenen Plätzen sind.
- 5.2.12 Die Schiedsrichter zeigen ein Tor dadurch an, dass sie beide Arme in die Höhe strecken. Mit einem Zeichen bestätigt der offizielle Punktrichter ihnen, dass das Tor auf dem Spielberichtsbogen vermerkt wurde.
- 5.2.13 Wenn die Spielregeln verletzt werden pfeift der Schiedsrichter das Spiel ab, um die Spielzeituhr anzuhalten. Der Schiedsrichter sagt dem Punktrichter durch benennen von Trikotfarbe und Rückennummer den foulenden Spieler an. Wenn kein Strafstoß erforderlich ist pfeift der andere Schiedsrichter das Spiel wieder an und bringt den Ball zurück ins Spiel, sobald der Punktrichter das Foul auf dem Spielberichtsbogen verzeichnet hat.
- 5.2.14 Alle Fouls, die zum Ausschluss irgendeines Mitglieds eines Teams führen werden von den Schiedsrichtern in einem Bericht auf der Rückseite des offiziellen Spielberichts bogens vermerkt.
- 5.2.15 Am Endes jeden Viertels, jeder Verlängerung oder irgendwann während des Spiels –sofern von Nöten- überprüfen die Schiedsrichter den Spielberichtsbogen um ihn zu bestätigen oder ggf. zu ändern.

5.3 ZEITNEHMER

- 5.3.1 Die Organisatoren des Spiels übergeben dem Zeitnehmer die Bedieneinheit für die Anzeigetafel und ein Ton-Signal.
- 5.3.2 Der Zeitnehmer ist sowohl für eine reibungslose Arbeitsweise seines Equipments als auch für die offizielle Spielzeit verantwortlich.
- 5.3.3 Er lässt die Spielzeit laufen oder hält sie an, gem. den Anweisungen der Schiedsrichter.
- 5.3.4 Durch betätigen des Ton-Signals kündigt er das Ende eines jeden Viertels oder jeder Verlängerung zum richtigen Zeitpunkt an.
- 5.3.5 Zwei Minuten vor Beginn des 1. und des 3. Viertels lässt der Zeitnehmer das Ton-Signal ertönen, um Spieler und Schiedsrichter auf den Beginn des Spiels bzw. das Ende der Halbzeitpause aufmerksam zu machen.

- 5.3.6 Sollte das Kampfgericht ein Problem mit den Schiedsrichtern diskutieren müssen, so ist der Zeitnehmer dafür verantwortlich die Schiedsrichter durch betätigen des Ton-Signals hierauf aufmerksam zu machen, sobald der Ball für *tot* erklärt wird oder das Spiel anderweitig unterbrochen wird.

5.4 30-SEKUNDEN ZEITNEHMER

- 5.4.1 Die Organisatoren des Spiels statten den 30-Sekunden Zeitnehmer mit einem entsprechenden Zeitmesser und einem Ton-Signal, welches sich von dem des Zeitnehmers unterscheidet aus. Er ist für die reibungslose Arbeitsweise seines Equipment verantwortlich .
- 5.4.2 Sobald ein Team in Ballbesitz gelangt startet der 30-Sekunden Zeitnehmer die 30-Sekunden Uhr, um den Spielern die für einen Torschuss verbleibende Zeit anzuzeigen.
- 5.4.3 Wenn der Ballbesitz wechselt (vom einen Team zum anderen) bevor die 30-Sekunden des angreifenden Teams abgelaufen sind muss er die 30-Sekunden Uhr (für das nun angreifende Team) neu starten.
- 5.4.4 Sollten die 30 Sekunden abgelaufen sein, ohne dass ein Schuss auf das Tor abgegeben wurde, so betätigt der 30-Sekunden Zeitnehmer sein Ton-Signal, um die Schiedsrichter zu informieren.

5.5 OFFIZIELLER PUNKTRICHTER

- 5.5.1 20 Minuten vor Beginn des Spiels muss der offizielle Punktrichter von jedem Team eine Liste mit den Namen der Spieler, ihren Rückennummern, dem Namen des Mannschaftskapitäns sowie den Namen des Trainers, seines Assistenten und jedes anderen Mitglieds des Mannschaftsstabes, dass sich im Bereich der Mannschaftsbank aufhält, erhalten. Diese Namen notiert er auf dem Spielberichtsbogen.
- 5.5.2 10 Minuten vor Beginn des Spiels lässt der offizielle Punktrichter die Liste der Namen der Spieler und ihrer Rückennummern von den Trainern überprüfen. Die Trainer bestätigen dies durch eine Unterschrift neben ihren Namen. Außer den Unterschriften der Trainer haben die Namen in Blockschrift geschrieben zu sein, um leserlich zu sein.
- 5.5.3 Während des Spiels hat der offizielle Punktrichter den anwachsenden Punktestand jedes Teams in die vorgesehenen Felder des Spielberichts bogens einzutragen.
- 5.5.4 Er notiert die Tore eines jeden Spielers in den vorgesehenen Feldern.
- 5.5.5 Er notiert alle von den Teams in Anspruch genommenen Auszeiten in den vorgesehenen Feldern.

- 5.5.6 Um Fouls in den Spielberichtsbogen einzutragen nutzt er die folgenden Kürzel:
- P : persönliches Foul
 - X : Team Foul
 - T : technisches Foul
 - A : unsportliches Verhalten
 - E : Ausschluss Foul
- 5.5.7 Sobald die Schiedsrichter einen Spieler eines Fouls belangen trägt er dies in den vorgesehenen Feldern ein.
- 5.5.8 Er trägt alle Team-Fouls in den vorgesehenen Feldern ein.
- 5.5.9 Er notiert alle technischen Fouls, die die Schiedsrichter gegenüber irgendeines der Mitglieder der Teams aussprechen.
- 5.5.10 Sobald ein Spieler das Maximum von 5 Fouls erreicht teilt er dies den Schiedsrichtern mit.
- 5.5.11 In jeder Halbzeit teilt er den Schiedsrichtern mit, ob ein Team insgesamt 10 Fouls erreicht hat.
- 5.5.12 Sobald irgendein Mitglied eines Teams eines zweiten technischen Fouls belangt wird, teilt er dies den Schiedsrichtern mit.
- 5.5.13 Wenn ein Spieler zum zweiten Mal des unsportlichen Verhaltens bezichtigt wird teilt er dies den Schiedsrichtern mit.
- 5.5.14 Während des Spiels bestätigt er die Punkte der Teams durch Addition der Tore der Spieler des jeweiligen Teams pro Viertel.
- 5.5.15 Sollten die Punkte im Spielberichtsbogen und auf der Anzeigetafel nicht übereinstimmen, so werden die Punkte vom Spielberichtsbogen als korrekt übernommen und die Punkte auf der Anzeigetafel werden dementsprechend angepasst.

5.6 ASSISTENT DES PUNKTRICHTERS

- 5.6.1 Der Assistent hat, wie der offizielle Punktrichter, alle Informationen bezüglich der Punkte der Teams, der Punkte der Spieler, Team Fouls, Fouls der Spieler und Fouls irgendwelcher Mitglieder des Teams zu notieren. Außerdem achtet er auf die von den Teams angeforderten Auszeiten.
- 5.6.2 Während des Spiels gleicht er diese Werte mit denen des offiziellen Punktrichters ab.
- 5.6.3 Er ist dafür verantwortlich den Trainern, jedes Mal wenn ein Spieler ein Foul begeht, die Gesamtanzahl der Fouls dieses Spielers zu nennen.

ABSCHNITT 6 – DER SPIELABLAUF

6.1 ZIEL DES SPIELS

- 6.1.1 Das Hauptziel des Spiels ist es, mehr Tore als das gegnerische Team zu erzielen. Das Team, das am Ende des Spiels mehr Tore erzielt hat wird zum Sieger des Spiels erklärt.
- 6.1.2 Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überwunden hat.

6.2 REGULÄRE SPIELZEIT

- 6.2.1 Ein Intercrosse Spiel besteht aus 4 Vierteln zu je 12 Minuten Spielzeit.
- 6.2.2 Jeweils nach dem 1. und 3. Viertel wird eine 2-minütige Pause eingelegt.
- 6.2.3 Zwischen dem 2. und 3. Viertel wird das Spiel für 5 Minuten unterbrochen. Dies ist die **Halbzeit-Pause**.
- 6.2.4 Das Team, das das 1. Viertel mit Ball begonnen hat beginnt auch das 3. mit Ball. Das andere Team beginnt das 2. und 4. Viertel mit Ball.
- 6.2.5 Zu Beginn jedes Viertels nimmt jeder Spieler eine Position in seiner Defensivzone ein. Der Ball wird entweder vom Torhüter selbst oder von einem seiner Mitspieler vom Torkreis aus ins Spiel gebracht. Sobald der Hauptschiedsrichter das Spiel angepfiffen hat dürfen die Spieler die Mittellinie überqueren.
- 6.2.6 Das Tonsignal der Anzeigetafel kündigt das Ende jedes Viertels an. Sobald das Signal ertönt wird der Ball für *tot* erklärt.
- 6.2.7 Zu jedem Viertel wechseln die Teams die Seiten auf dem Spielfeld. Die Mannschaftsbänke bleiben jedoch während des gesamten Spiels dieselben.

6.3 VERLÄNGERUNG

- 6.3.1 Sollte der Spielstand nach dem 4. Viertel ausgeglichen sein, so wird eine 5-minütige Verlängerung gespielt.
- 6.3.2 Das Team, das nach dieser Verlängerung die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel.
- 6.3.3 Sollte der Spielstand immer noch ausgeglichen sein, so wechseln die Teams die Seiten auf dem Spielfeld und es wird eine zweite 5-minütige Verlängerung gespielt.
- 6.3.4 Das Team, das am Ende der 2. Verlängerung die meisten Tore erzielt hat gewinnt das Spiel.
- 6.3.5 Sollte der Spielstand noch immer ausgeglichen sein, so wird der Sieger durch das *Penalty-Schiessen* ermittelt.

6.3.6 Ablauf des Penalty-Schiessens:

- Das Team, das den Münzwurf gewinnt wählt welches Team beginnen soll.
- Jedes Team benennt 4 Schützen für das Penalty-Schiessen.
- Die beiden Teams treten abwechselnd zum Penalty-Schiessen an, so dass ein Team die Schüsse 1, 3, 5 und 7 und das andere Team die Schüsse 2, 4, 6 und 8 abgibt. Kein Spieler darf mehr als einmal schießen.
- Das Team, das nach diesen 8 Penalty-Schüssen die meisten Tore erzielt hat gewinnt das Spiel.
- Sollte der Spielstand immer noch ausgeglichen sein, so benennt jedes Team einen weiteren Schützen. (*sudden death*).
- Sobald ein Team Punktet und das andere nicht hat das Team das gepunktet hat das Spiel gewonnen.
- Der *sudden death* wird solange mit immer neuen Schützen fortgeführt, bis der Gewinner ermittelt wurde.
- Jedes Team hat die Wahl ob es seine Torhüter mit als Schützen aufstellt.
- Wenn alle Spieler eines Teams einmal geschossen haben können sie noch einmal schießen, allerdings nur in derselben Reihenfolge wie zuvor.

6.4 MÜNZWURF

- 6.4.1 Zu Beginn des Spiels wird eine Münze geworfen um die Seiten des Spielfeldes und das Recht auf Ballbesitz zu wählen. Dasselbe findet auch zu Beginn der ersten Verlängerung statt, sofern erforderlich.
- 6.4.2 Das Team, das den Münzwurf gewinnt kann entscheiden, ob es entweder eine Spielhälfte wählt oder ob es das Spiel im Ballbesitz beginnen möchte. Entscheidet sich das Team für den Ballbesitz, so erhält das andere Team das Recht die Spielhälfte zu wählen.

6.5 AUSZEIT

- 6.5.1 Für jede Halbzeit erhält jedes Team 2 Auszeiten zu je 1 Minute.
- 6.5.2 Nicht genommene Auszeiten der 1. können nicht in die 2. Halbzeit übernommen werden.
- 6.5.3 Sollte es zur Verlängerung kommen erhält jedes Team eine 1-minütige Auszeit pro Verlängerung.
- 6.5.4 Ein Team kann eine Auszeit nur verlangen, wenn es im Ballbesitz ist.
- 6.5.5 Nur der Trainer und der Mannschaftskapitän einer Mannschaft dürfen Auszeiten nehmen. Dabei dürfen sie nur bei den Schiedsrichtern danach verlangen.
- 6.5.6 Ein Team kann seine Auszeit nutzen, um den Torhüter aufzuwärmen.

ABSCHNITT 7 – DIE SPIELREGELN

7.1 SPIELER AUSWECHSELN

- 7.1.1 Jedes Team hat zu jedem Zeitpunkt nur 5 Spieler in einer der folgenden Kombinationen auf dem Spielfeld:
- 4 Feldspieler und 1 Torhüter
 - 5 Feldspieler und keinen Torhüter
- 7.1.2 Spieler können jederzeit während des Spiels ausgewechselt werden.
- 7.1.3 Es darf nur innerhalb der Wechselzone ausgewechselt werden.
- 7.1.4 Der auswechselnde Spieler muss die Seitenlinie innerhalb der Wechselzone berühren oder überqueren bevor der einwechselnde Spieler das Spielfeld betreten darf.
- 7.1.5 Bei einer Auswechslung währen einer Auszeit müssen die Punkte 7.1.3 und 7.1.4 nicht beachtet werden.
- 7.1.6 Der Torhüter kann –nach denselben Regeln- durch einen anderen Torhüter oder einen fünften Feldspieler ausgewechselt werden.
- 7.1.7 Wenn ein Spieler ohne Ballbesitz das Spielfeld außerhalb der Wechselzone verlässt, so muss er an derselben Stelle wieder auf das Spielfeld zurückkehren.
- 7.1.8 Begeht das angreifende Team eine illegale Auswechslung, so wird ihm ein Teamfoul erteilt und der Gegner erhält den Ball.
- 7.1.9 Begeht das verteidigende Team eine illegale Auswechslung, so wird ihm ein Teamfoul erteilt und der Gegner erhält einen Strafschuss.

7.2 30-SEKUNDEN REGEL

- 7.2.1 Das Team in Ballbesitz hat 30 Sekunden Zeit, um auf das Tor des Gegners zu Schiessen, sonst bekommt der Gegner den Ball.
- 7.2.2 Wenn ein Team auf das Tor des Gegners schießt und dabei den Torhüter oder den/ die Torpfosten/ -latte trifft, aber wieder in Ballbesitz gelangt, so wird auf Zeichen des Schiedsrichters die 30-sekunden Uhr neu gestartet.
- 7.2.3 Schießt ein Team auf das Tor des Gegners und trifft stattdessen einen verteidigenden Feldspieler, so wird die 30-Sekunden Uhr nicht neu gestartet.
- 7.2.4 Wird vom Schiedsrichter ein Foul abgepfiffen, das keinen Wechsel des Ballbesitzes zur Folge hat, so wird das Spiel unterbrochen ,während der Schiedsrichter das Kampfgericht einweist, und auf sein Zeichen hin weitergeführt. Die 30-Sekunden Uhr wird nicht neu gestartet.
- 7.2.5 Nach einer Auszeit wird die 30-Sekunden Uhr nicht neu gestartet.

7.2.6 Wird ein Strafschuss erteilt, so erhält das Team, das den Ball zurück ins Spiel bringt *neue* 30-Sekunden für seinen Angriff. Die 30 Sekunden beginnen auf Zeichen des Schiedsrichters.

7.3 5-SEKUNDEN REGEL

7.3.1 Ein Spieler darf nicht länger als 5 Sekunden in Ballbesitz sein, ansonsten erhält der Gegner den Ball.

7.3.2 Die 5 Sekunden beginnen, sobald der Spieler in Ballbesitz ist.

7.3.3 Ein Ball wird als im Besitz eines Spielers angesehen, wenn er für einen kurzen Moment im Kopf des Sticks verweilt. Ein Ball, der sofort wieder aus dem Kopf herausspringt oder den Kopf oder nur den Stick berührt wird nicht als im Besitz des Spielers angesehen.

7.3.4 Ein Spieler, der den Ballbesitz nur verliert, um den Ball wieder aufzunehmen bekommt keine *neuen* 5 Sekunden zugesprochen. Er hat nur die Restzeit übrig, um das Spiel wieder aufzunehmen.

7.3.5 Der Ball darf sich nicht länger als 5 Sekunden im Torkreis befinden. Sollte es doch passieren erhält der Gegner den Ball. Sobald der Torhüter oder einer seiner Feldspieler den Ball unter Kontrolle hat beginnen die 5 Sekunden abzulaufen.

7.4 WALKING

7.4.1 Ein Spieler in Ballbesitz darf nur laufen oder stehen. Es ist ihm nicht gestattet mit dem Ball zu gehen. Sollte dies doch geschehen, erhält der Gegner den Ball.

7.4.2 Es wird entschieden, ob ein Spieler gegangen ist, nachdem er einen Schritt getan hat.

7.4.3 Es ist dem ballführenden Spieler erlaubt sich so oft zu drehen, wie er möchte, ohne unbedingt zu laufen.

7.4.4 Beim Drehen muss der ballführende Spieler einen Fuß permanent auf derselben Stelle am Boden halten (*Dreh-Fuß*), während er den anderen Fuß in jede Richtung bewegen kann.

7.4.5 Sobald der *Dreh-Fuß* den Kontakt zum Boden verliert muss der Spieler beginnen zu laufen.

7.4.6 Innerhalb des Torkreises ist es den Torhütern erlaubt mit dem Ball zu gehen.

7.5 EINE HAND AM STICK

- 7.5.1 Egal ob in der Offensive oder der Defensive, die Spieler müssen ihren Stick immer mit beiden Händen halten. Ansonsten erhält der Gegner den Ball.
- 7.5.2 Nur in den folgenden Situationen wird nur eine Hand am Stick toleriert:
- Um einen Pass zu fangen.
 - Um einen Pass zu werfen.
 - Um auf das Tor zu schießen.
 - Um einen Pass oder einen Schuss anzutauschen.
 - Um einen freien Ball aufzunehmen.
 - Während Auswechslungen.
 - Beim Wechsel von offensive zu defensive (oder umgekehrt) durch Spieler, die nicht im Ballbesitz sind oder noch keinen Gegenspieler decken.
- 7.5.3 Wenn ein Spieler nur eine Hand am Stick hat ist es ihm nicht erlaubt mit der freien Hand einen Gegenspieler wegzudrücken und so einen Vorteil zu erlangen.
- 7.5.4 Dem Torhüter ist es erlaubt sein Tor mit nur einer Hand am Stick zu verteidigen solange er sich im Torkreis befindet.

7.6 BERÜHREN ODER SCHÜTZEN DES BALLS

- 7.6.1 Es ist einem Spieler nicht erlaubt den Ball absichtlich mit irgendeinem Teil seines Körpers to stoppen, abzufälschen oder sonst irgendwie zu berühren.
- 7.6.2 Dem Torhüter ist es erlaubt den Ball absichtlich mit irgendeinem Teil seines Körpers zu berühren, so lange er im Torkreis ist.
- 7.6.3 Es ist einem Spieler nicht erlaubt einen freien Ball mit seinem Körper zu schützen.
- 7.6.4 Wenn ein Spieler den Ball illegal mit seinem Körper schützt oder berührt, so erhält der Gegner den Ball.
- 7.6.5 Sollte ein Spieler den Ball illegal mit seinem Körper schützen oder berühren um zu verhindern, dass der Gegner ein Tor erzielt, so wird dem Gegner ein Strafschuss zugesprochen.

7.7 WERFEN DER AUSTRÜSTUNG

- 7.7.1 Es ist den Spielern nicht erlaubt ihren Stick zu werfen.
- 7.7.2 Der Torhüter darf weder seine Handschuhe noch irgendwelche anderen Gegenstände werfen, um einen Schuss aufzuhalten.
- 7.7.3 Es ist den Spielern nicht erlaubt absichtlich das Tor zu verschieben, um einen Vorteil zu erlangen oder das Spiel zu unterbrechen.
- 7.7.4 Sollte eine dieser Situationen eintreten, so wird dem Gegner ein Strafschuss zugesprochen.

7.8 BALL IM AUS

7.8.1 Ein Ball wird als im Aus angesehen und hat zurück ins Spiel gebracht zu werden, wenn:

- Er das Dach oder ein Objekt über dem Spielfeld trifft.
- Er den Boden oder ein Objekt außerhalb des Spielfelds trifft.
- Er einen Spieler außerhalb des Spielfelds trifft.
- Ein Spieler befindet sich im Aus, wenn irgendein Teil seines Körpers den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt.

In jeder anderen Situation ist der Ball im Spiel.

7.8.2 Der Ball ist im Spiel, wenn er außerhalb des Spielfeldes in der Luft ist. Jeder Spieler, der mit beiden Füßen im Spielfeld steht darf ihn aufnehmen.

7.8.3 Wenn ein Spieler den Ball unabsichtlich über der Grundlinie seiner Defensivzone ins Aus befördert (außer bei einem Schuss auf das Tor, der vom Torhüter gehalten oder vom Stick eines Verteidigers abprallt) wird der Ball vom Gegner von hinter der Seitenlinie in Nähe der Grundlinie wieder ins Spiel gebracht.

7.8.4 Wenn ein Spieler den Ball absichtlich über der Grundlinie ins Aus befördert, so wird dem Gegner ein Strafschuss zugesprochen.

7.8.5 Geht der Ball über einer Grundlinie ins Aus (außer wie in 7.8.3 und 7.8.4 beschrieben), so wird der Ball vom Torkreis aus vom Torhüter oder einem seiner Feldspieler wieder ins Spiel gebracht.

7.8.6 Geht der Ball über einer Seitenlinie ins Aus, wird der Spieler, der ihn als letzter berührt hat verantwortlich gemacht. Prallt der Ball von einem Torpfosten ab und landet im Seitenaus, so wird das verteidigende Team verantwortlich gemacht. Das Team, das nicht dafür verantwortlich ist, dass der Ball im Aus ist bringt den Ball von der Stelle aus an der er ins Aus gegangen ist zurück ins Spiel.

7.8.7 Berührt der Ball die Decke oder irgendeinen anderen Gegenstand über dem Spielfeld, ist der Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat verantwortlich. Das Team, das nicht verantwortlich dafür ist, bringt den Ball von der Seitenlinie aus -auf Höhe der Stelle an der der Ball die Decke o.ä. berührt hat- zurück ins Spiel.

7.8.8 Trifft der Ball einen Schiedsrichter, der im Spielfeld steht und landet danach auch auf dem Spielfeld, so bleibt er im Spiel. Sollte ein im Spielfeld stehender Schiedsrichter den Ball irgendwie so ablenken, dass dieser im Tor landet, so wird das Tor nicht gewertet und der Ball wird vom angreifenden Team von der Seitenlinie –in der Nähe der Grundlinie- aus wieder ins Spiel gebracht. Die 30-Sekunden-Uhr wird nicht neu gestartet.

7.9 COVERN DES BALLS

7.9.1 Der erste Spieler, der einen freien Ball mit dem Kopf seines Sticks abdeckt (covert) und ihn so innerhalb des Spielfeldes stoppt gelangt in Ballbesitz.

- 7.9.2 Wenn der Spieler den Ball zwar covert, ihn aber dabei ins Aus befördert, so hat der den Ball nicht innerhalb des Spielfeldes unter Kontrolle gebracht. Der Gegner erhält den Ball.
- 7.9.3 Wenn der Spieler den Ball zwar covert, sich dabei aber mit einem Teil seines Körpers nicht innerhalb des Spielfeldes befindet, so hat er den Ball nicht innerhalb des Spielfeldes unter Kontrolle gebracht. Der Gegner erhält den Ball.
- 7.9.4 Wenn zwei Spieler gleichzeitig versuchen in Ballbesitz zu gelangen, einer durch covern der andere durch aufnehmen des Balls, und die beiden Sticks berühren sich, so erhält der Spieler, der versucht hat den Ball aufzunehmen Ballbesitz.
- 7.9.5 Covert ein Spieler den Ball innerhalb seiner Defensivzone, so wird der Ball von dort aus, wo er gecouvert wurde, zurück ins Spiel gebracht. Wenn ein Spieler zur Seitenlinie geht, um den Ball von dort wieder ins Spiel zu bringen, läuft das Spiel weiter. Ein Aus wird nicht gepfiffen.
- 7.9.6 Covert ein Spieler den Ball innerhalb seiner Offensivzone, so wird der Ball von dem Punkt auf der Seitenlinie aus, der der Stelle an der gecouvert wurde am nächsten ist, wieder ins Spiel gebracht.

7.10 DEN BALL ZURÜCK INS SPIEL BRINGEN

- 7.10.1 In den folgenden Situationen wird der Ball zurück ins Spiel gebracht:
- Nachdem ein Tor erzielt wurde.
 - Wenn der Ball ins Aus geht.
 - Wenn ein Spieler den Ball am Boden gecouvert und Ballbesitz erlangt hat.
 - Nach einem Strafschuss.
 - Wenn der Schiedsrichter den Ball einem Team nach einem Foul zuspricht.
 - Nach einer von einem Team, den Schiedsrichtern oder dem Kampfgericht genommenen Auszeit.
- 7.10.2 Nach einem Tor wird der Ball entweder durch den geschlagenen Torhüter oder einen seiner Feldspieler vom Torkreis aus zurück ins Spiel gebracht.
- 7.10.3 Ist der Ball im Aus, so wird der gem. Regel 7.8 zurück ins Spiel gebracht.
- 7.10.4 Wurde der Ball gecouvert, so wird er gem. Regel 7.9 zurück ins Spiel gebracht.
- 7.10.5 Nach einem Strafschuss wird der Ball, auf Zeichen des Schiedsrichters, vom Torkreis aus entweder durch den Torhüter oder durch einen Feldspieler des Teams gegen das der Strafschuss verhängen wurde zurück ins Spiel gebracht.



- 7.10.6 Nach einem Foul, das keinen Strafschuss nach sich zieht bringt ein Spieler des Teams, das das Foul nicht begangen hat den Ball wieder ins Spiel. Befand sich der Ball während des Fouls in der Offensivzone dieses Teams, so wird er von der Stelle auf der Seitenlinie, die der Stelle an der das Foul passierte am nächsten ist wieder ins Spiel gebracht. Wenn der Ball während des Fouls in der Defensivzone dieses Teams war, so wird er von genau der Stelle an der das Foul passierte wieder ins Spiel gebracht. Wenn ein Spieler in der Defensivzone zur Seitenlinie geht, um den Ball von dort wieder ins Spiel zu bringen, läuft das Spiel weiter. Ein Aus wird nicht gepfiffen.
- 7.10.7 Nach einer Auszeit durch ein Team, einen Schiedsrichter oder das Kampfgericht wird der Ball von dem Team, das unmittelbar vor der Auszeit in Ballbesitz war wieder ins Spiel gebracht. Der Ball wird von dem Punkt auf der Seitenlinie, der dem Punkt an dem sich der Ball zu Beginn der Auszeit befand am nächsten ist wieder ins Spiel gebracht. War der Ball zu Beginn der Auszeit im Torkreis, so wird er auch von dort aus wieder ins Spiel gebracht.
- 7.10.8 Um den Ball zurück ins Spiel zu bringen müssen folgende Regeln beachtet werden:
- Wenn ein Spieler den Ball zurück ins Spiel bringt müssen die Verteidiger im Radius von 2m Abstand von ihm halten. Sobald dieser Spieler einen Schritt macht darf sein Verteidiger sich nähern.
 - Der Spieler, der den Ball zurück ins Spiel bringt darf den 2m Radius nutzen, bevor die 5-Sekunden Regel startet.
 - Wenn ein Spieler versucht den Ball möglichst schnell zurück ins Spiel zu bringen, um dadurch einen Vorteil für sein Team zu Erlangen, und dabei den Verteidigern nicht die Möglichkeit gibt den geforderten 2m-Abstand einzuhalten, so wird diese Verletzung des Abstands nicht geahndet.
 - Der Spieler, der den Ball zugesprochen bekommt begibt sich selbst zur passenden Stelle, um den Ball zurück ins Spiel zu bringen. Dann wird das Spiel wieder aufgenommen und die 5-Sekunden Regel wird angewandt. Wenn der Ball von außerhalb des Spielfelds ins Spiel gebracht wird, darf der Spieler stehen bleiben oder zurück auf das Spielfeld laufen. Es ist dem Spieler nicht erlaubt sich mit dem Ball außerhalb des Spielfeldes zu bewegen. Tritt dies ein erhält der Gegner den Ball
 - Sollte ein Spieler absichtlich Zeit verschwenden während er den Ball an die richtige Stelle zur Fortsetzung des Spiels bringt, erhält der Gegner den Ball.

7.11 OFFENSIV-BLOCK

- 7.11.1 Der Offensiv-Block ist ein legaler Spielzug, um einen Mitspieler von seinem Verteidiger zu „befreien“. Der Block kann eingesetzt werden, um einen Spieler mit oder ohne Ballbesitz zu „befreien“.
- 7.11.2 Der Offensiv-Block ist legal, wenn der Spieler der ihn durchführt:
- Steht, wenn der Kontakt stattfindet.
 - Beide Füße auf dem Boden hat, wenn der Kontakt stattfindet.
 - Seinen Stick mit beiden Händen in einem 45 Grad Winkel oder senkrecht hält, wenn der Kontakt stattfindet.
- 7.11.3 Wenn der Block im Sichtfeld des Verteidigers (vor oder neben ihm) durchgeführt wird, darf sich der Offensivspieler so nah wie möglich am Verteidiger positionieren ohne Kontakt herbeizuführen.
- 7.11.4 Wenn der Block außerhalb der Sicht des Verteidigers (hinter ihm) durchgeführt wird, muss der Offensivspieler einen Abstand von einem Schritt zwischen sich und dem Verteidiger einhalten.
- 7.11.5 Wenn ein Block als illegal bewertet wird erhält der Gegner den Ball.
- 7.11.6 Wenn ein Verteidiger erkennt, dass ein Block gespielt wird und er absichtlich übertriebenen Kontakt mit dem Offensivspieler herbeiführt, erhält er ein Foul wegen unsportlichen Verhaltens.

7.12 DEFENSIVPOSITION

- 7.12.1 Der ballführende Spieler muss erwarten, dass gegen ihn verteidigt wird. Er muss darauf vorbereitet sein, jedes Mal wenn sich ein Gegner in legaler Defensivposition zu ihm postiert, stoppen oder seine Richtung ändern zu müssen. Manchmal sogar im Bruchteil einer Sekunde.
- 7.12.2 Ein Verteidiger hat eine legale Defensivposition eingenommen, wenn er:
- Dem Offensiv-Spieler gegenüber steht oder seitlich von ihm positioniert ist.
 - Beide Füße auf dem Boden hat.
 - Kontrolle über einen Bereich auf dem Spielfeld vor dem offensiven Spieler hat ohne Kontakt zu provozieren.
 - Beide Hände am Stick hat.
- 7.12.3 Sobald die legale Defensivposition eingenommen ist nimmt der Verteidiger einen Bereich des Spielfeldes für sich in Anspruch. Dieser Bereich wird an den Seiten durch die Breite seiner Beine, Arme und seines im 45-Grad Winkel gehaltenen Sticks; hinten durch sein Gesäß und vorne durch den 30cm vor seiner Brust gehaltenen Stick definiert. Dieser, vom Verteidiger beanspruchte, Bereich wird **Verteidigungsblase** genannt.

- 7.12.4 Sobald der Verteidiger seine legale Defensivposition eingenommen hat, darf er sich bewegen, um seinen Gegenspieler zu decken. Aber es ist ihm nicht erlaubt Arme, Ellbogen, Schultern, Hüfte, Beine, Knie oder seinen Stick auszustrecken, um die Bewegung des Offensivspielers zum Tor zu behindern.
- 7.12.5 Der Spieler, der den ballführenden Spieler –auf legale Weise- deckt darf den Kopf seines Sticks vor den seines Gegners halten, um einen Schuss oder Pass abzuwehren, so lange er dabei nicht seine Arme in Richtung seines Gegenspielers ausstreckt.
- 7.12.6 Wenn sich ein Spieler bewegt, um seine legale Defensivposition aufrecht zu erhalten, bewegt sich auch seine Verteidigungsblase. Während der Bewegung dürfen ein oder beide Füße den Boden für einen Augenblick verlassen, so lange die Bewegung seitlich zum angreifenden Spieler oder von ihm weg -aber nicht auf ihn zu- führt.
- 7.12.7 Wenn sich ein Spieler in **illegaler** Defensivposition befindet, erhält er ein persönliches Foul. Wenn sich der ballführende Spieler zum Tor bewegt hat, um einen Schuss abzugeben, so erhält der Spieler, der Opfer des Fouls ist, einen Strafschuss.
- 7.12.8 Um zu entscheiden ob ein Spieler ein Offensivfoul begangen hat, nutzen die Schiedsrichter die Folgenden Grundsätze:
- Hat der Verteidiger seine legale Defensivposition erreicht?
 - Hat der Verteidiger seinen Bereich unter Kontrolle?
 - Verletzt der Offensivspieler die Verteidigungsblase des Verteidigers?
- Wenn ja, dann entscheiden die Schiedsrichter auf Offensivfoul und das verteidigende Team erhält den Ball.
- 7.12.9 Hat der Verteidiger seine Verteidigungsblase errichtet, so darf er sich darin drehen, um jegliche Stöße zu dämpfen oder Verletzungen zu vermeiden.
- 7.12.10 Wenn ein Offensivspieler nicht versucht Kontakt zu vermeiden und einen Verteidiger bewusst übertrieben angreift erhält er ein Foul wegen unsportlichem Verhalten.

7.13 MANNDECKUNG

- 7.13.1 In der eigenen Defensivzone muss das Team, das nicht in Ballbesitz ist, durch Manndeckung verteidigen. Jeder Verteidiger muss in seiner Verteidigungszone einen anderen Angreifer mit weniger als 2m Abstand decken. Die Schiedsrichter gewähren den Verteidigern einen kurzen Moment, um die Manndeckung aufzustellen.
- 7.13.2 Wenn ein Verteidiger seinen Gegner innerhalb der eigenen Defensivzone mit mehr als 2m Abstand deckt, wird gegen sein Team ein Teamfoul wegen **Zonenverteidigung** ausgesprochen und der Gegner erhält einen Strafschuss.

7.13.3 Wenn zwei oder mehr Verteidiger innerhalb der eigenen Defensivzone denselben Gegner decken, wird gegen ihr Team ein Teamfoul wegen **Doppelverteidigung** ausgesprochen und der Gegner erhält einen Strafschuss.

7.14 TORKREIS

7.14.1 Unter keinen Umständen darf ein Offensivspieler, egal ob mit oder ohne Ball, die Linie, die den Torkreis markiert berühren oder übertreten.

7.14.2 Ein Direktabnahme-/ Sprungschuss, wie der Kempa-Trick im Handball, wird nicht toleriert. Selbst wenn der Angreifer den Boden nicht berührt, wird er als innerhalb des Torkreises angesehen.

7.14.3 Wenn der Ball frei im Torkreis des Gegners ist, darf ein offensiv Spieler ihn nicht mit seinem Stick zurückholen oder ins Tor schieben. Egal, ob der Ball auf dem Boden oder in der Luft ist (senkrechte Verlängerung des Torkreises).

7.14.4 Beim Schussversuch darf der ballführende Spieler beim Antäuschen oder nach dem Schuss mit dem Stick im Torkreis enden.

7.14.5 Nach einem Torschuss hat der Offensivspieler das Betreten des Torkreises zu vermeiden.

7.14.6 Wenn ein Offensivspieler nach erfolgreichem Torschuss, ohne den Torhüter zu berühren, im Torkreis landet, ist das Tor gültig, solange der Ball im Tor war bevor der Spieler im Torkreis gelandet ist.

7.14.7 Wenn ein Offensivspieler nach einem Torschuss im Torkreis landet und den Torhüter (absichtlich oder nicht) berührt erhält er ein persönliches Foul. War der Schuss erfolgreich, so zählt das Tor nicht.

7.14.8 Ein Spieler darf seinen Stick nicht über den Torkreis des Gegners halten, um den Torhüter oder irgendeinen gegnerischen Feldspieler zu behindern.

7.14.9 Wenn ein Schiedsrichter entscheidet, dass ein Spieler im Torkreis des Gegners ist, so erhält der Gegner des Spielers den Ball.

7.14.10 Wenn ein Offensivspieler im Torkreis war, das gegnerische Team allerdings bereits wieder in Ballbesitz ist, wird der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, um das Team in Ballbesitz nicht zu benachteiligen.

7.14.11 Wenn ein Offensivspieler absichtlich den Torhüter im Torkreis angreift erhält er ein Ausschluss Foul.

7.14.12 Jedem Verteidiger ist es erlaubt einen freien Ball in seinem Torkreis mit dem Stick zu stoppen oder aufzunehmen.

7.15 VORTEILSREGEL

- 7.15.1 Wenn ein Verteidiger ein Foul begeht, das einen Strafschuss zur Folge hat, das angreifende Team aber noch in Ballbesitz ist, so zeigt der Schiedsrichter das Foul durch heben seines Armes an, lässt das Spiel aber weiterlaufen bis die Angreifer auf das Tor schießen oder den Ballbesitz verlieren.
- 7.15.2 Fällt ein Tor, so verfällt der Anspruch auf einen Strafschuss. Fällt kein Tor, so wird das Foul ausgesprochen und dem angreifenden Team ein Strafschuss zugesprochen.
- 7.15.3 Begeht das verteidigende Team ein weiteres Foul, während der Vorteil läuft, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und dem angreifenden Team werden 2 Strafschüsse zugesprochen.

7.16 STRAFSCHUSS

- 7.16.1 Der Spieler, der den Strafschuss ausführt beginnt an der Strafschusslinie.
- 7.16.2 Der Torhüter muss bis zum Pfiff des Schiedsrichters im Torkreis bleiben.
- 7.16.3 Auf Pfiff des Schiedsrichters hat der offensiv Spieler 5 Sekunden Zeit, um auf das Tor zu schießen.
- 7.16.4 Der Offensivspieler läuft mit konstanter Bewegung auf das Tor seines Gegners zu. Der Ball muss in Bewegung bleiben. Es ist dem Spieler nicht erlaubt stehen zu bleiben ohne zu schießen.
- 7.16.5 Während des Laufens ist es dem Offensivspieler erlaubt Schüsse anzutauschen.
- 7.16.6 Mit einer der folgenden Situationen endet ein Strafschuss:
- Es fällt ein Tor.
 - Der Offensivspieler begeht ein Foul.
 - Der Torhüter begeht ein Foul.
 - Der Ball verlässt den Torkreis.
 - Der Torhüter erlangt Kontrolle über den Ball.
- 7.16.7 Wenn der Offensivspieler ein Foul begeht streicht der Schiedsrichter ihm den Strafschuss und gibt dem Torhüter den Ball.
- 7.16.8 Wenn der Torhüter ein Foul begeht und kein Tor fällt erhält der Offensivspieler einen zweiten Strafschuss.
- 7.16.9 Nach einem Strafschuss beginnt die Spiel-Uhr erst dann wieder zu laufen, wenn der Torhüter die Kontrolle über den Ball in seinem Torkreis erlangt hat. Dann pfeift der Schiedsrichter und das Spiel ist wieder freigegeben.

- 7.16.10 Wenn der Spieler, dem der Strafschuss zugesprochen wurde, verletzt ist und den Schuss nicht ausführen kann darf der Trainer mit Genehmigung der Schiedsrichter einen anderen Feldspieler, der zum Zeitpunkt der Regelverletzung ebenfalls auf dem Spielfeld war auswählen. Dieser Spieler führt den Strafschuss aus.

ABSCHNITT 8 – DIE FOULS

8.1 ARTEN DER FOULS

Die Schiedsrichter können 5 Arten von Fouls verhängen:

- persönliche Fouls
- Team Fouls
- technische Fouls
- unsportliches Verhalten
- Ausschluss Fouls

8.2 KÖRPERKONTAKT

8.2.1 Während eines Intercrosse Spiels bewegen sich –außer den 2 Torhütern– die 8 Feldspieler mit hoher Geschwindigkeit in unterschiedliche Richtungen auf begrenztem Raum. Dadurch kann Körperkontakt nicht vollkommen vermieden werden.

8.2.2 Ob ein solcher Körperkontakt zu bestrafen ist entscheiden die Schiedsrichter von Fall zu Fall nach den folgenden Grundsätzen:

- Folge dem Geist und den Zielen der Regeln und halte die Integrität des Spieles aufrecht.
- Sei konsequent in der Anwendung der Begriffe *Vorteil und Nachteil*. Schiedsrichter sollten nicht darauf aus sein den Spielfluss unnötig zu unterbrechen, nur um einen beiläufigen Körperkontakt, der weder dem verantwortlichen Spieler einen Vorteil noch seinem Gegner einen Nachteil verschafft, zu bestrafen.
- Entwickle ein Gespür für jedes Spiel, beachte dabei die Fähigkeiten der beteiligten Spieler sowie ihre Einstellung und ihr Verhalten während des Spiels.
- Halte das Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluss aufrecht, entwickle dabei ein *Gefühl* für das, was die Teilnehmer vorhaben und pfeife, was richtig für das Spiel ist.

8.3 PERSÖNLICHE FOULS

8.3.1 Ein persönliches Foul wird über einen Spieler verhängt, der illegalen Körperkontakt mit einem gegnerischen Spieler herbeiführt, egal ob der Ball im Spiel oder *tot* ist.

8.3.2 Ein persönliches Foul wird über einen Spieler verhängt, der einen Spieler oder seinen Stick hält, schubst, angreift, ihm ein Bein stellt, mit dem Ellbogen wegstößt oder schlägt.

- 8.3.3 Ein persönliches Foul wird über einen Spieler verhängt, der sich in illegaler Defensivposition befindet.
- 8.3.4 Ein persönliches Foul wird über einen Offensivspieler verhängt, der nach einem Schuss den Torkreis betritt und (absichtlich oder nicht) den Torhüter berührt.
- 8.3.5 Ein persönliches Foul wird über einen Spieler verhängt, der sich jegliche harte oder gewalttätige Spielweise leistet.

8.4 TEAM FOULS

- 8.4.1 Ein Team Foul wird nicht über einen bestimmten Spieler verhängt, aber nichtsdestotrotz zu den Gesamt-Fouls des Teams gezählt.
- 8.4.2 Ein Team Foul wird über ein Team verhängt, das illegal auswechselt.
- 8.4.3 Ein Team Foul wird über ein Team verhängt, das Zonenverteidigung anwendet.
- 8.4.4 Ein Team Foul wird über ein Team verhängt, das Doppelverteidigung anwendet.
- 8.4.5 Ein Team Foul wird über ein Team verhängt, das absichtlich das Spiel verzögert.

8.5 TECHNISCHE FOULS

- 8.5.1 Technische Fouls sind Fouls, die Körperkontakt mit einem Gegner nicht einschließen.
- 8.5.2 Ein technisches Foul wird über einen Spieler verhängt, der:
 - Respektlos mit den Schiedsrichtern, dem Kampfgericht oder seinen Gegnern kommuniziert.
 - Ausdrücke oder Gesten nutzt die sich eignen die Zuschauer zu beleidigen oder erzürnen.
 - Einen Gegner verbal provoziert.
 - Seine Hände oder seinen Stick nutzt, um einem Gegner die Sicht zu nehmen.
 - Absichtlich das Spiel verzögert.
 - Unbefugt das Spielfeld oder die Mannschaftsbank verlässt.
- 8.5.3 Ein technisches Foul wird über einen Trainer, seinen Assistenten oder irgendein anderes Mitglied des Mannschaftsstabes verhängt, wenn:
 - Respektlos mit den Schiedsrichtern, dem Kampfgericht oder Gegnern kommuniziert wird.
 - Ausdrücke oder Gesten genutzt werden, die sich eignen die Zuschauer zu beleidigen oder zu erzürnen.
 - Der Bereich der Mannschaftsbank verlassen wird, um sich auf einen Kampf einzulassen, anstatt den Schiedsrichtern –sofern diese es verlangen- zu helfen die Kontrolle über das Spiel zurück zu gewinnen.

8.6 UNSPORTLICHES VERHALTEN

- 8.6.1 Unsportliches Verhalten ist ein persönliches Foul, das über einen Spieler verhängt wird, dessen Spielweise, in den Augen der Schiedsrichter, nicht dem Geist und den Zielen der Regeln folgt.
- 8.6.2 Fouls durch unsportliches Verhalten werden konsequent während des gesamten Spiels bewertet.
- 8.6.3 Die Schiedsrichter dürfen nur die Handlungen der Spieler bewerten.
- 8.6.4 Um zu entscheiden, ob ein Foul unsportlich ist beachten die Schiedsrichter die folgenden Grundsätze:
- Wenn ein Spieler, der innerhalb der Regeln spielt übertriebenen Körperkontakt provoziert, dann wird der Körperkontakt als unsportlich bewertet.
 - Wenn ein Spieler einen Gegner schlägt, tritt oder absichtlich schubst oder ihn mit seinem Stick schlägt, so verdient dies ein Foul wegen unsportlichem Verhalten.
- 8.6.5 Begeht ein Spieler ein Foul, spielt aber nach dem Geiste und den Regeln des Intercrosse, so wird dieses Foul nicht als unsportliches Verhalten gewertet.

8.7 AUSSCHLUSS FOULS

- 8.7.1 Jede gewalttätige Handlung, der es an sportlichem Geist und einem Sinn für "Fair Play" mangelt und die sich vor, während oder nach einem Spiel ereignet hat ein Ausschluss Foul zur Folge.
- 8.7.2 Jegliche übertriebene Gewalt von Spielern, Trainern, Assistenztrainern und/ oder Mitgliedern des Mannschaftsstabes führt zu einem Ausschluss Foul.
- 8.7.3 Jeder Person, die schuldig an einem schamlosen körperlichen Angriff auf Gegner, Schiedsrichter, Kampfgericht oder Zuschauer ist wird mit einem Ausschluss Foul bestraft.

ABSCHNITT 9 – DIE STRAFEN

9.1 PERSÖNLICHE FOULS

- 9.1.1 Begeht ein Defensivspieler ein persönliches Foul gegen einen Offensivspieler (der in Ballbesitz ist oder nicht), so bleibt das angreifende Team in Ballbesitz. War der Offensivspieler dabei in der Bewegung zum Tor, um einen Schuss abzugeben, so wird dem Offensivspieler, der Opfer des Fouls ist, ein Strafschuss zugesprochen.
- 9.1.2 Begeht ein Offensivspieler ein persönliches Foul gegen einen Defensivspieler, so erhält der der Gegner den Ball.
- 9.1.3 Jeder Spieler, der während eines Spiels 5 Fouls angesammelt hat, wird vom Spiel ausgeschlossen. Er verbleibt für den Rest des Spiels auf der Mannschaftsbank und darf nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.

9.2 TEAM FOULS

- 9.2.1 Wird ein Team Foul wegen illegaler Auswechslung gegen das offensive Team gegeben, so erhält der Gegner den Ball. Wird es wegen illegaler Auswechslung gegen das defensive Team gegeben, so erhält der Gegner einen Strafschuss.
- 9.2.2 Wird ein Team Foul wegen Zonenverteidigung ausgesprochen, so erhält der Gegner einen Strafschuss.
- 9.2.3 Wird ein Team Foul wegen Doppelverteidigung ausgesprochen, so erhält der Gegner einen Strafschuss.
- 9.2.4 Wird ein Team Foul wegen Spielverzögerung gegen das angreifende Team gegeben, so erhält der Gegner den Ball. Wird es wegen Spielverzögerung gegen das verteidigende Team gegeben, so erhält der Gegner einen Strafschuss.
- 9.2.5 Wenn ein Team Foul einen Strafschuss auslöst, so wählt der gegnerische Trainer von den Feldspielern, die zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld waren, einen aus, der den Strafschuss ausführen wird.
- 9.2.6 Sobald ein Team 10 Fouls innerhalb einer Halbzeit erreicht hat wird ab dem zehnten Foul dem Gegner für jedes weitere Foul ein Strafschuss zugesprochen, selbst wenn das Foul eigentlich keinen zur Folge hätte.

9.3 TECHNISCHE FOULS

- 9.3.1 Wird über irgendein Mitglied eines Teams ein technisches Foul verhängt, so erhält der Gegner einen Strafschuss.
- 9.3.2 Der gegnerische Trainer wählt von den Feldspielern, die zum Zeitpunkt des Fouls auf dem Spielfeld waren, den Spieler aus, der den Strafschuss ausführen wird.

9.3.3 Nach dem Strafschuss bleibt der Ball in Besitz des Teams, das ihn ausgeführt hat und wird von der Seitenlinie vor dem Tisch des Kampfgerichts wieder ins Spiel gebracht.

9.3.4 Jedes Mitglied eines Teams, das wegen 2 technischen Fouls belangt wurde wird vom Spiel ausgeschlossen. Es hat 1 Minute Zeit das Spielfeld und die Sporthalle, in der das Spiel stattfindet, zu verlassen.

9.4 UNSPORTLICHES VERHALTEN

9.4.1 Wird über einen Spieler ein Foul wegen unsportlichen Verhaltens verhängt, so erhält das Opfer des Fouls einen Strafschuss.

9.4.2 Nach dem Strafschuss bleibt der Ball in Besitz des Teams, das ihn ausgeführt hat und wird von der Seitenlinie vor dem Tisch des Kampfgerichts wieder ins Spiel gebracht.

9.4.3 Ein Spieler der zweimal wegen unsportlichen Verhaltens belangt wurde wird vom Spiel ausgeschlossen. Er hat 1 Minute Zeit das Spielfeld und die Sporthalle, in der das Spiel stattfindet, zu verlassen

9.4.4 Der die Regel verletzende Spieler wird sofort für das nächste Spiel gesperrt.

9.4.5 Der Disziplinarausschuss wird den Vorfall untersuchen und ggf. die Sperre verlängern.

9.5 AUSSCHLUSS FOULS

9.5.1 Wird gegen ein Mitglied eines Teams ein Ausschluss Foul ausgesprochen, so erhält das Opfer des Fouls zwei Strafschüsse.

9.5.2 Ist das Opfer kein Feldspieler, so wählt der gegnerische Trainer aus seinen 12 Feldspielern den aus, der die zwei Strafschüsse ausführt.

9.5.3 Nach den zwei Strafschüssen bleibt der Ball in Besitz des Teams, das sie ausgeführt hat und wird von der Seitenlinie vor dem Tisch des Kampfgerichts wieder ins Spiel gebracht.

9.5.4 Jedes Mitglied eines Teams, das mit wegen eines Ausschluss Fouls belangt wurde wird vom Spiel ausgeschlossen. Es hat 1 Minute Zeit das Spielfeld und die Sporthalle, in der das Spiel stattfindet, zu verlassen.

9.5.5 Die, die Regel verletzende, Person wird sofort für das nächste Spiel gesperrt.

9.5.6 Der Disziplinarausschuss wird den Vorfall untersuchen und ggf. die Sperre verlängern.