



SegwayPolo Offizielle Regeln

v. 1.6.3

**International Segway Polo Association
(ISPA)**

Generelle Regeln.....	2
1. Das Feld.....	2
2. Ausrüstung	3
3. Teams und Spieler.....	4
4. Offizielle und deren Aufgabe.....	6
5. Spiel	8
Feldregeln	9
1. Start des Spiels.....	9
2. Start des Chukka.....	9
3. Tore	10
4. Ball außerhalb des Spielfeldes.....	11
5. Abgestiegener Spieler	12
6. Right of Way – Vorfahrt.....	13
7. Spielen des Balles	15
8. Gebrauch des Mallets	15
9. Unsportliches Verhalten	17
10. Strafen.....	17
11. Protest.....	19
Anhang A. Liste der zugelassenen Reifen	20
Anmerkungen.....	31

Generelle Regeln

1. Das Feld

- 1.1. Ein reguläres Spielfeld misst 61 Meter in der Länge und 39 Meter in der Breite. ([siehe Felddiagramm](#))
- 1.2. Die seitlichen Grenzen des Spielfeldes werden als Seitenlinie, die Grenzen an der Torseite werden als Torauslinie bezeichnet. Der Teil der Torauslinie zwischen den beiden Torpfosten wird Torlinie genannt. Alle Grenzen sollen klar markiert sein. Ein Seil ist keine geeignete Markierung, da der Segway oder das Mallet daran hängen bleiben können.
- 1.3. Die Torpfosten werden im Abstand von 2,4 Metern voneinander in der Mitte der Torauslinie platziert. Der Abstand zur Seitenlinie beträgt somit 18,3 Meter. Die Torpfosten haben eine Höhe von 1,5 Metern und werden so befestigt, dass sie federnd abknicken, wenn ein Spieler mit ihnen kollidiert. Sie müssen sich selbstständig wieder aufrichten. Die Federn sollen so stark sein, dass die Stangen nicht vom Wind gebogen werden. Die Torpfosten sind am oberen Ende durch die Torlatte miteinander verbunden. Die Torpfosten und Torlatte haben einen Durchmesser von 4-5cm. Das Tor wird rückseitig mit einem, nach rückwärts auslaufendem Netz verschlossen. Die Netze müssen eine Maschenbreite weit unter 10cm ausweisen, so dass der Ball nicht durch die Maschen geschossen werden kann.
- 1.4. Die Torzone (Goalzone) wird durch einen Halbkreis bestimmt, dessen Mittelpunkt = die Mitte der Torlinie ist. Der Radius des Halbkreises ist = die Länge der Torlinie (2,40m) ([siehe Torzonen Diagramm](#)).
- 1.5. Das Spielfeld wird von einer 1,5 Meter breiten Sicherheitszone umschlossen, welche von Gegenständen, Spielern, Fahrzeugen, Zuschauern etc. frei zu halten ist. Die Sicherheitszone ist notwendig. Sollte der zur Verfügung stehende Raum weniger als 1,5 Meter Breite haben, wird das Spielfeld, statt der Sicherheitszone verkleinert. Die Außenlinie der Sicherheitszone soll deutlich markiert werden.
- 1.6. Das Spielfeld wird folgendermaßen markiert:
 - 1.6.1. Markierungen entlang der Seitenlinie im Abstand von 15,25 Metern, um das Spielfeld in Viertel einzuteilen.
 - 1.6.2. Optional können zusätzliche Markierungen in einer anderen Farbe zwischen den Seitenlinienmarkierungen platziert werden.
 - 1.6.3. Die Markierungen der Torauslinie werden im Abstand von 9,15 Metern zueinander zwischen Torpfosten und Seitenlinie platziert.

[nach oben](#)

2. Ausrüstung

- 2.1.** Jedes serienmäßig von Segway Inc. gefertigte, selbstbalancierendes Fahrzeug – im allgemeinen Sprachgebrauch besser bekannt als HT, PT oder Segway.
- 2.1.1.** Die Räder müssen serienmäßig von Segway Inc. sein und dürfen ausschließlich auf den Fahrzeugen montiert sein, für welche sie serienmäßig geliefert werden.
- 2.1.2.** Die Reifen müssen Serienreifen, oder in der anhängenden Liste aufgeführt sein (siehe Anhang A). Die Reifen müssen folgende Anforderungen erfüllen:
- 2.1.2.1.** Beide Reifen müssen das gleiche Modell sein – auf Serienfelgen und für den Segway konzipiert.
- 2.1.2.2.** Kein Teil des Segway (Rad, Achse, Kotflügel etc.) darf vom Serienzustand abweichen.
- 2.1.2.3.** Die Reifen dürfen nicht stärker als + 0,07 Bar - abweichend vom durch Segway Inc. für das jeweilige Modell angegebenen Luftdruck gefüllt werden. Segway i2 = 1,03 bar / Segway X2 = 0,275 bar.
- 2.1.2.4.** Die Reifen dürfen die Fahrzeugbreite nicht erweitern.
- 2.1.2.5.** Alle Reifen müssen Luftreifen sein. Vollgummireifen, Gel- oder Schaumfüllungen, um den Reifen haltbarer zu machen, sind nicht gestattet.
- 2.1.2.6.** Die Reifen dürfen keine Gefahr für Spieler oder die Spielfläche darstellen.
- 2.1.3.** Eine Schutzausrüstung für den Segway darf montiert werden, aber die originale Breite des Segway nicht erweitern. Ein Spieler wird vor dem Spiel angehalten, Protektoren des Segways zu demontieren, wenn diese eine Gefährdung für andere Spieler darstellen.
- 2.2.** Als Typ-X Segway wird ein serienmäßiger Segway bezeichnet, der die Breite von 64,75cm (gemessen von Außenkante Rad zu Außenkante Rad) überschreitet. Zu keiner Zeit dürfen, während des Spiels mehr als 2 Typ-X Segways für ein Team auf dem Feld sein.
- 2.3.** Ein Schlüssel (Gen1) welcher die Höchstgeschwindigkeit von 20 Km/h nicht überschreitet, ist vorgeschrieben. Ein Segway darf keinesfalls in solcher Art modifiziert werden, dass die Höchstgeschwindigkeit von 20 Km/h überschritten wird.

- 2.4. Mallet:** Die Gesamtlänge eines Mallets darf 106,7cm nicht überschreiten. Der Schaft darf einen Durchmesser von 2,54cm nicht überschreiten. Der **gepolsterte** Malletkopf darf einen Durchmesser von 7,62cm, eine Länge von **25,40** cm und ein Gewicht von 283,5 Gramm nicht überschreiten. Der Malletkopf muss mit einem geschlossenzelligen Schaum von 0,6 cm Stärke rundum gepolstert sein. Die Polsterung muss am Malletkopf durch ein Tape gesichert werden, ohne die Form oder Funktion signifikant zu verändern. Weil die Mallet-Polsterung das Verletzungsrisiko der Spieler vermindert, werden die Mallets vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter inspiziert. Falls durch den Schiedsrichter festgestellt wird, dass ein Malletkopf unzureichend gepolstert ist, wird er den Spieler anhalten das Mallet auszutauschen. Sollte kein anderes Mallet verfügbar sein, kann der Schiedsrichter das Spiel mit Verzögerung starten, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Polsterung anzupassen.
- 2.5. Ball:** Der Ball soll einen Durchmesser von 10,16 cm - 10,8 cm haben und aus einem komprimierbaren Schaummaterial (Nerf) bestehen, um Verletzungen der Spieler oder Beschädigungen am Segway zu verhindern.
- 2.6. Schutzkleidung:** Jeder Spieler muss einen geeigneten Schutzhelm tragen, welcher mittels eines Kinnriemens am Kopf gesichert wird. Geeignetes Schuhwerk, Schutzmasken, oder Schutzbrillen werden empfohlen, sind aber nicht vorgeschrieben.
- 2.7. Feld Markierungen:** 10 flache Markierungshütchen und fußballtypische Eckfahnen sollten zur Markierung von Spielfeld und Tor genutzt werden. Zusätzliche 10 flache Markierungshütchen in einer anderen Farbe, können optional genutzt werden.
- 2.8. Jedes Ausrüstungsteil, inklusive der persönlichen Schutzausrüstung der Spieler, muss vom Material so beschaffen sein, dass kein anderer Spieler gefährdet wird.**

3. Teams und Spieler

- 3.1.** In offiziellen ISPA Spielen müssen alle Spieler das 16. Lebensjahr vollendet haben und ausreichende Erfahrung zeigen, um sich selber, andere Spieler, Zuschauer, etc. nicht zu gefährden
- 3.2.** Ein Spieler darf in einem Turnier nicht für mehr als ein Team spielen.
- 3.3.** Anzahl der Spieler pro Team: Ein Team darf höchstens mit 10 Spielern antreten.
- 3.4.** Anzahl der Spieler auf dem Feld: Kein Team darf mehr als 5 Spieler auf dem Feld haben, so lange der Ball im Spiel ist. Sanktionierte Spiele oder Turniere, wie in der ISPA Satzung beschrieben, dürfen nicht mit weniger als 5 Spielern pro Team gespielt werden.

Nicht sanktionierte Events können mit weniger als 5 Spielern pro Team gespielt werden, wenn es die Spielleitung vorgibt – sollten aber nicht mit weniger als 3 Spielern pro Team gespielt werden.

3.4.1. In dem Fall, dass ein Team nicht die notwendige Anzahl an Spielern auf das Feld bringen kann – ausgeschlossen hiervon ist die Disqualifikation eines oder mehrerer Spieler – kann die Turnierorganisation aus einer der folgenden Optionen wählen:

3.4.1.1. wenn es ein ISPA sanktioniertes Turnier ist:

Die Turnier-Organisation kann die erforderliche Menge Spielern für dieses Spiel reduzieren. Diese Entscheidung muss vor dem Spiel in Abstimmung mit beiden Team-Kapitänen getroffen werden. Falls das Team, welches die geforderten Spieler stellen kann, diese Entscheidung ablehnt, gilt das Spiel für das Team, welches die geforderte Anzahl an Spielern nicht stellen kann, als verloren.

3.4.1.2. wenn es ein kein ISPA sanktioniertes Turnier ist:

Die Turnierorganisation kann die benötigte Anzahl an Spielern für alle Spiele reduzieren. Diese Entscheidung muss vor dem ersten Spiel – in Abstimmung mit allen Team-Kapitänen getroffen werden. Falls ein Team diese Entscheidung ablehnt, gelten die Spiele des Teams, welches die geforderte Zahl an Spielern nicht stellen kann, so lange als verloren, bis die erforderliche Zahl gestellt werden kann.

3.5. Team-Farben: Jedes Team muss mit zueinander passenden Trikots spielen. Die Trikots müssen identisch in Farbe und Muster sein. Die Trikots müssen ausreichend verschieden zu den Trikots des gegnerischen Teams sein.

3.6. Konflikte in den Farben: Wenn sich nach Ansicht des Schiedsrichters die Trikots zweier gegnerischer Teams so weit gleichen, dass Missverständnisse entstehen können, muss das Team, welches in der Auslosung später gezogen wurde (Gastmannschaft) die Trikots wechseln. Ist keine Möglichkeit gegeben, festzustellen, welches Team später gelost wurde, wird ein Münzwurf entscheiden, welches Team die Trikots wechseln muss.

3.7. Auswechselungen:

3.7.1. Zwischen den Chukkas: Auswechslungen von Spielern dürfen nur zwischen den Chukkas stattfinden. Die Anzahl der Spieler auf dem Feld muss den Regeln entsprechen.

3.7.2. Defekter Segway: Wenn ein Segway defekt ist, darf er außerhalb des Spielfeldes getauscht werden oder ein anderer Spieler mit funktionsfähigem Segway spielt ersatzweise. Der Spieler darf wieder auf das Feld zurück, wenn das Spiel unterbrochen ist oder der Schiedsrichter ihn zur Rückkehr auffordert.

3.7.3. Verletzter Spieler:

- 3.7.3.1.** Wenn ein Spieler auf Grund von Verletzung oder Krankheit nicht in der Lage ist das Spiel weiter zu führen, darf dieser auch während des Chukkas ausgewechselt werden – ohne jedoch die Anzahl der erlaubten Spieler auf dem Feld zu überschreiten.
- 3.7.3.2.** Jeder Spieler, der das Spiel auf Grund von Krankheit oder Verletzung verlässt, darf frühestens zum folgenden Chukka ins Spiel zurück kehren. Sollte er im letzten Chukka ausgewechselt werden, darf er nicht mehr ins Spiel zurückkehren.
- 3.7.3.3.** Wenn ein Spieler durch ein Foul verletzt wird, soll die „Strafe 3“ ausgesprochen werden (siehe Strafe 3).

3.8. Kapitän:

- 3.8.1.** Jedes Team benennt einen Kapitän, welcher das alleinige Recht hat, strittige Fragen mit dem Schiedsrichter zu diskutieren.
- 3.8.2.** Ist der Kapitän nicht auf dem Feld, wird er durch einen Stellvertreter ersetzt, bis der Kapitän wieder auf dem Platz ist.

4. Offizielle und deren Aufgabe

4.1. Schiedsrichter:

- 4.1.1.** In allen ISPA Spielen muss ein Schiedsrichter eingesetzt werden. Seine Entscheidungen sind endgültig (anfechtbar durch Regel 9 Einspruch). Er soll durch einen Schiedsrichter Assistenten unterstützt werden.
- 4.1.2.** Der Schiedsrichter ist der einzige Offizielle mit der Autorität, das Spiel durch einen Pfiff zu stoppen.
 - 4.1.2.1.** Der Schiedsrichter stoppt das Spiel, wenn ein Verstoß gegen die Regeln vorliegt, um eine Strafe zu verhängen.
 - 4.1.2.2.** Der Schiedsrichter stoppt das Spiel, wenn der Tor- oder Linienrichter ein Tor bestätigt. Die Zeit wird nicht gestoppt, wenn der Ball die Spielfeldgrenze überschreitet.
 - 4.1.2.3.** Der Schiedsrichter stoppt das Spiel, wenn ein Spieler so stark verletzt wird, dass er das Spiel nicht fortsetzen kann.
 - 4.1.2.4.** Der Schiedsrichter muss auf einem Segway fahren, der Assistent darf zu Fuß gehen.

- 4.1.2.5.** Der Schiedsrichter soll, wenn möglich, kein Mitglied einer spielenden Mannschaft sein. Wenn kein unabhängiger Schiedsrichter verfügbar ist, soll ein Spieler eines Teams eingesetzt werden, welches im Turnier bereits ausgeschieden ist.
- 4.2.** Tor-Richter: Es soll, je Spielfeldseite ein Torrichter eingesetzt werden. Ausgerüstet mit Flagge und Reservebällen. Er kann vom Schiedsrichter zur Klärung eines Sachverhaltes hinzugezogen werden, wenn die Situation für diesen nicht einsehbar war. Er zeigt dem Schiedsrichter an,
- 4.2.1.** Wenn der Ball die Tor- oder Endlinie überschreitet und welches Team den Ball zuletzt berührt hat:
- 4.2.1.1.** Wenn der Ball die Torlinie, unterhalb der Torlatte und zwischen den Torpfosten überschreitet, hält er die Fahne gut sichtbar über seinen Kopf.
- 4.2.1.2.** Wenn der Ball die Endlinie passiert hat und zuletzt vom angreifenden Team berührt wurde, zeigt der Torrichter die Seite des Tores an, auf welcher der Ball die Endlinie überschritten hat. Der zu spielende Abschlag hat mindestens 3 Meter vom Torpfosten – weitest auf Höhe der Mitte, zwischen Seitenlinie und Torpfosten, auf der Endlinie zu geschehen.
- 4.2.1.3.** Wenn der Ball die Endlinie passiert hat und zuletzt vom verteidigenden Team berührt wurde zeigt dies der Torrichter dadurch an, dass er die Flagge energisch und gut sichtbar unterhalb der Hüfte schwenkt. Es wird die Strafe 2 ausgesprochen.
- 4.2.2.** Alle beobachteten Ereignisse, die dem Schiedsrichter entgangen sind, sollen ihm durch den Torrichter zugetragen werden.
- 4.3.** Linienrichter: Wenn möglich, sollten mindestens 2, besser noch 4 Linienrichter eingesetzt werden, die auf die Spielfeldhälften verteilt werden. Die Linienrichter sollen ebenfalls mit Fahnen und Ersatzbällen ausgestattet sein. Sie können bei unklaren Situationen als Unterstützung des Schiedsrichters hinzugezogen werden, wenn diese in Ihrer Nähe geschehen sind.
- 4.3.1.** Wenn der Ball die Seitenlinie überschritten hat, zeigt der Linienrichter mit seiner Flagge in die Richtung des Tores der Mannschaft, die den Ball seiner Meinung nach zuletzt berührt hat und platziert den Ball an dem Punkt der Seitenlinie, an der er sie überschritten hat.
- 4.3.2.** Alle beobachteten Ereignisse, die dem Schiedsrichter entgangen sind, sollen ihm durch den Linienrichter zugetragen werden.

- 4.4. Zeitrichter:** Es soll ein Zeitrichter anwesend sein, der die verstrichene Zeit der Chukkas überwacht und den Schiedsrichter auf Verlangen darüber informiert.
- 4.5. Schriffführer:** Es soll ein Schriffführer anwesend sein. Er protokolliert die geschossenen Tore, den Torschützen, den Zeitpunkt des Tores und weitere Statistiken, welche die Turnierleitung anfordert.
- 4.6. Sprecher / Moderator:** Für den Fall, dass während des Spieles ein Lautsprechersystem genutzt wird, darf der Moderator nicht den Eindruck erwecken, ein Offizieller zu sein. Er darf die Entscheidungen der Schiedsrichter nicht bewertend kommentieren – sie jedoch gerne für das Publikum erläutern. Stellt der Moderator eine Entscheidung des Schiedsrichters in Frage, soll er ersetzt werden.
- 4.7. Alle Offiziellen und Verantwortlichen des Spieles sind verpflichtet Ihre volle Aufmerksamkeit dem Spiel zu widmen. Der Gebrauch von Telefonen, Musikspielern, Pagern und ähnlichen ablenkenden Dingen während des Spieles sind ausdrücklich untersagt.**

5. Spiel

5.1. Anzahl der Chukka:

- 5.1.1.** Ein Spiel soll aus einer geraden Anzahl an Chukkas bestehen. Gespielt werden minimal 2 bis maximal 6 Chukkas. Ein reguläres Spiel besteht, wenn nicht durch die Turnierleitung anders festgelegt, aus 4 Chukkas.
- 5.1.2.** Die Turnierleitung soll die Anzahl der zu spielenden Chukkas vor dem Turnier festlegen – basierend auf der zur Verfügung stehenden Zeit und der Anzahl der Teams, welche das Turnier spielen.
- 5.1.3.** In Final- oder Semifinalspielen eines Turniers dürfen die Spiele mit max. 2 zusätzlichen Chukkas gespielt werden – Verlängerungs-Chukka nicht mit eingeschlossen.

5.2. Dauer eines Chukka:

- 5.2.1.** Die Dauer eines regulären Chukkas beträgt 8 Minuten.
- 5.2.2.** In dem Fall, dass das letzte reguläre Chukka mit einem Unentschieden endet, werden Verlängerungs-Chukkas mit einer Dauer von 5 Minuten gespielt. Es werden die vollen 5 Minuten gespielt, ungeachtet, wie viele Tore in diesem Chukka fallen. Sollte zu diesem Zeitpunkt keines der beiden Teams in Führung liegen, werden weitere Verlängerungs-Chukkas gespielt.

5.2.3. Die Spielzeit wird gestoppt, wenn ein Tor erzielt wurde oder das Spiel durch den Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen und dem Zeitnehmer angezeigt wird, die Zeit zu stoppen. Die Zeit läuft weiter, wenn der Ball wieder ins Spiel kommt.

5.2.4. 30 Sekunden vor Ende eines jeden Chukkas wird dies den Spielern und dem Schiedsrichter mit dem Ruf „30 Sekunden / 30 seconds“ angezeigt. Das Ende des Chukkas wird mit einem deutlichen akustischen Signal durch den Zeitnehmer angezeigt, unabhängig eines Schiedsrichterpfiffes. Das Chukka wird weiter gespielt, bis der Ball eine Seiten- oder Endlinie überschreitet „play until dead“ (Das Chukka endet nicht durch das Erzielen eines Tores).

5.3. Zeit zwischen den Chukkas:

5.3.1. Zwischen den beiden mittleren Chukkas wird eine 5minütige Pause eingelegt. Dies ist die Halbzeitpause.

5.3.2. Zwischen allen anderen Chukkas wird eine 3minütige Pause eingelegt – ebenso zwischen dem letzten regulären und den folgenden Verlängerungs-Chukkas.

Feldregeln

1. Start des Spiels

1.1 Die Teams müssen zu der Zeit, zu der ihr Spiel angesetzt wurde, anwesend sein.

1.2 Seitenwahl: Vor dem Start des Spiels treffen sich die Kapitäne der beiden Teams mit dem Schiedsrichter zur Seitenwahl. Hierfür stehen beispielhaft zwei Möglichkeiten zur Verfügung – gerade oder ungerade Zahl der angezeigten Finger hinter dem Rücken des Schiedsrichters, Kopf oder Zahlseite einer geworfenen Münze. Der Kapitän der richtig liegt, hat die Wahl, welches Tor sein Team im ersten Chukka verteidigt

1.3 Seitenwechsel: nach jedem gespielten Chukka findet ein Seitenwechsel statt – dies gilt ebenso für Verlängerungs-Chukkas.

2. Start des Chukka

2.1 Der Einwurf: Alle Spieler eines jeden Teams stellen sich auf der jeweiligen eigenen Seite der Mittellinie auf. Es müssen nicht alle, aber mindestens ein Spieler an der Mittellinie stehen, um den Einwurf anzunehmen. Der Schiedsrichter wird den Ball entlang der Mittellinie einrollen oder einwerfen und laut und deutlich das Kommando „play“ geben oder einen lauten Pfiff mit einer Trillerpfeife abgeben.

[nach oben](#)

Ab diesem Zeitpunkt dürfen die Spieler die Mittellinie überqueren und versuchen in Ballbesitz zu kommen.

2.2 Falscher Einwurf:

2.2.1 Wenn ein Team den Ablauf des Einwurfs missachtet, wird ein neuer Einwurf gestartet. Wenn dasselbe Team den Ablauf des neuen Einwurfs ein zweites Mal missachtet, wird vom Schiedsrichter die Strafe 1 ausgesprochen. Der Freistoß wird vom Zentrum der Mittellinie ausgeführt.

2.2.2 Wenn beide Teams den Ablauf des Einwurfes missachten, wird ein neuer Einwurf durch den Schiedsrichter vorgenommen.

3. Tore

3.1. Was wird als Tor gewertet?

3.1.1. Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball, nach Ansicht des Schiedsrichters die Torlinie zwischen den Pfosten und der Torlatte überquert hat. Der Schiedsrichter darf sich bei schwierigen Entscheidungen vom den Assistenten und den Spielern bei der Klärung unterstützen lassen. Final zählt jedoch die Entscheidung des Schiedsrichters.

3.1.2. Ein Tor, welches durch eine Strafe 1 erzielt wurde, wird gewertet.

3.2. Wie werden Tore gezählt?

3.2.1. Ein Tor wird dem angreifenden Spieler zugerechnet, der als letzter den Ball berührte, bevor der Ball die Torlinie überquerte.

Wenn der letzte Ballkontakt vor dem Überqueren der Torlinie von einem verteidigenden Spieler stattgefunden hat, wird das Tor dem Spieler angerechnet, der dem Tor in diesem Moment am nächsten war.

3.2.2. Fortsetzung des Spiels: Nach einem gewerteten Tor wird das Spiel durch einen Einwurf des Schiedsrichters an der Mittellinie – unter denselben Bedingungen wie beim Start des Chukkas - fortgesetzt.

3.3. Spielgewinn: Das Team, welches am Ende der Spielzeit die höhere Anzahl Tore erzielt hat, wird zum Gewinner erklärt.

3.4. Torzonen

3.4.1. Bei Verwendung der Torzonen gelten folgende Regeln:

- 3.4.1.1.** Es darf sich, während des gesamten Spieles, nur ein Spieler des verteidigenden Teams innerhalb der Torzone befinden. Befindet sich mehr als ein Spieler des verteidigenden Teams innerhalb der Torzone, wird ein Foul gegen das verteidigende Team (Penalty 1) ausgesprochen. Der Strafstoß wird auf Position „A“ des verteidigenden Teams ausgeführt (siehe Felddiagramm).
- 3.4.1.2.** Es darf sich, während des gesamten Spieles, kein Spieler des angreifenden Teams innerhalb der Torzone befinden. Befindet sich ein angreifender Spieler in der Torzone wird ein Foul gegen das angreifende Team (Penalty 1) ausgesprochen. Der Strafstoß wird durch das verteidigende Team innerhalb der Torzone ausgeführt.
 - 3.4.1.2.1.** Hat der Ball den Boden der Torzone berührt, darf kein Spieler des angreifenden Teams mehr den Ball spielen. Spielt ein Spieler des angreifenden Teams den Ball trotzdem, wird ein Foul (Penalty 1) gegen das angreifende Team ausgesprochen. Der Strafstoß wird durch das verteidigende Team innerhalb der Torzone ausgeführt.
 - 3.4.1.2.2.** Hat der Ball den Boden der Torzone berührt, darf nur der Spieler des verteidigenden Teams, der sich innerhalb der Torzone befindet, den Ball spielen. Spielt ein anderer Spieler des verteidigenden Teams den Ball trotzdem, wird ein Foul (Penalty 1) gegen das verteidigende Team ausgesprochen. Der Strafstoß wird durch das angreifende Team auf Position „A“ des verteidigenden Teams ausgeführt (siehe Felddiagramm).
- 3.4.1.3.** Befindet sich der Ball innerhalb der Torzone, hat aber dort den Boden noch nicht berührt, darf jeder Spieler den Ball spielen – solange er keine gefährliche Situation für einen anderen Spieler produziert.

4. Ball außerhalb des Spielfeldes

4.1. Wenn der Ball die Seitenlinie überquert hat:

- 4.1.1.** Das Team, welches den Ball nicht als letztes berührt hat, bekommt einen Freistoß von dem Punkt, an dem der Ball die Seitenlinie überquert hat. Der Ball darf nicht gespielt werden, bevor der Schiedsrichter „play“ gesagt, oder den Ball durch einen Pfiff freigegeben hat.

[nach oben](#)

- 4.1.2.** Die Spieler der Mannschaft, die den Ball als letztes vor dem Überqueren der Seitenlinie berührt hat, müssen sich bei der Ausführung des Freistoßes mindestens 4,5 Meter vom Ball entfernt aufhalten, bevor der Ball gespielt wird.
- 4.2.** Wenn der Ball die Endlinie außerhalb der Torpfosten überquert hat:
- 4.2.1.1.** Wenn der Ball als letztes von der angreifenden Mannschaft berührt wurde:
 - 4.2.1.2.** Das verteidigende Team bekommt einen Freistoß. Er wird von der Endlinie ausgeführt – nicht näher als 3 Meter vom Torpfosten und nicht weiter als die Mitte zwischen Pfosten und Seitenlinie.
 - 4.2.1.3.** Die Mitglieder des angreifenden Teams müssen mindestens 4,5 Meter vom Ball entfernt sein, bevor der Ball bespielt wird.
- 4.2.2.** Wenn der Ball vor dem Überqueren der Endlinie von einem Mitglied des verteidigenden Teams berührt wurde wird eine Strafe 2 gegen das verteidigende Team ausgesprochen.
- 4.3.** Der Schiedsrichter hat das alleinige Recht zu entscheiden, ob der Ball die Seiten- oder Endlinie überquert hat. Die Spieler setzen das Spiel fort, bis ein Pfiff des Schiedsrichters ertönt. Der Schiedsrichter soll seine Entscheidung auf die optischen Signale der Linien- oder Torrichter stützen.

5. Abgestiegener Spieler

- 5.1.** Ein Spieler darf keinen Fuß auf dem Boden **und muss mindestens einen Fuß auf dem Segway** haben, wenn er den Ball schlägt, oder den Schläger eines Gegners hakt.
- 5.2.** In dem Fall, dass ein Spieler von seinem Segway absteigt – ohne verletzt zu sein – wird das Spiel fortgesetzt und der Spieler ist selber verantwortlich für ein sicheres Wiederaufsteigen; oder – wenn er aus technischen Gründen nicht mehr auf den Segway aufsteigen kann, diesen schnellstmöglich vom Spielfeld zu bringen. Der Spieler darf den Ball nicht berühren, während er auf den Segway aufsteigt. Unbeabsichtigter Kontakt des Spielers mit dem Ball wird nicht geahndet.
- 5.2.1.** Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, auf seinen Segway zu steigen oder dieser nicht funktionsfähig ist, muss das Team ohne Ersatz weiter spielen, bis der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff unterbricht.
 - 5.2.2.** Zu keiner Zeit darf ein Spieler störend in das Spiel eingreifen, während er seinen Segway vom Spielfeld bringt.

[nach oben](#)

6. Right of Way – Vorfahrt

6.1. Die Balllinie:

- 6.1.1.** Wenn der Ball im Spiel ist, wird die Richtung, in die der Ball rollt, die Balllinie genannt. Jede Richtungsänderung des Balles definiert eine neue Balllinie.
- 6.1.2.** Wenn der Ball beim Schlag verfehlt wird, gilt die Richtung als Balllinie, in die der Spieler fuhr, als er den Ball verfehlte.

6.2. The Right of Way - Vorfahrt:

- 6.2.1.** Die Balllinie bestimmt die Vorfahrt zwischen zwei oder mehr Spielern in der Nähe des Balles. Die Vorfahrt wird dem Spieler gewährt,
- 6.2.2.** Kein anderer Spieler darf in den Weg der Vorfahrt fahren, diesen blocken oder kreuzen; außer es ist genügend Platz und es besteht keine Gefahr einer Kollision mit dem Vorfahrt habenden Spieler.

6.3. Entscheidung über die Vorfahrt / Right of Way:

6.3.1. Wenn zwei Spieler dem Ball folgen oder den Ball treffen:

- 6.3.1.1.** Wenn sich ein Spieler dem Ball klar in einem kleineren Winkel nähert als sein Gegner, hat er das Recht der Vorfahrt.
- 6.3.1.2.** Wenn sich zwei Spieler in etwa aus dem gleichen Winkel dem Ball aus verschiedenen Richtungen nähern, müssen beide Spieler die Balllinie auf der rechten Seite behalten.

6.3.2. Wenn ein Spieler den Ball verfolgend auf einen anderen Spieler trifft:

- 6.3.2.1.** Wenn ein Spieler die Balllinie auf seiner rechten Seite hat und der andere die Balllinie auf seiner linken Seite, hat der Spieler das Vorfahrtsrecht, der die Balllinie auf seiner rechten Seite hat.
- 6.3.2.2.** Wenn beide Spieler die Balllinie auf ihrer rechten Seite haben, muss jeder der beiden die Balllinie dort behalten, bis die Situation vorüber ist. (Fig. 4)
- 6.3.2.3.** Wenn beide Spieler die Balllinie auf ihrer linken Seite haben, hat der Spieler Vorfahrt, der den Ball verfolgt. Er darf die Balllinie kreuzen um den Ball auf der rechten Seite zu spielen. Sollte der Spieler sich entscheiden, den Ball weiter auf der linken Seite zu spielen, darf der Spieler, der auf den Ball trifft, diesen ebenfalls auf seiner linken Seite spielen.

- 6.3.3.** Wenn zwei Spieler parallel zueinander in der gleichen Richtung zum Ball fahren, haben diese das Vorfahrtsrecht gegenüber einem einzelnen Spieler, der in einem ähnlichen oder größeren Winkel zum Ball fährt – gleichgültig auf welcher Seite sich die Balllinie des Einzelspielers befindet (Bild 6).
- 6.3.4.** Zwei parallel fahrende Spieler haben nicht das Vorfahrtsrecht gegenüber einem Einzelspieler, der in einem kleineren Winkel auf den Ball zufährt.
- 6.3.5.** Zwei parallel fahrende Spieler müssen auf der gegenüberliegenden Seiten des Balles fahren und dem anderen erlauben, den Ball zu spielen.
- 6.3.6.** Ein Spieler mit dem Vorfahrtsrecht und einem Gegner auf der rechten Seite, muss den Ball auf seiner rechten Seite spielen, um dem Gegner eine Möglichkeit zu geben, den Ball zu spielen. In einem solchen Fall darf der angreifende Spieler keine Verletzung der Vorfahrt begehen und muss gegebenenfalls hinter dem ballführenden Spieler kreuzen.
- 6.3.7.** Ein nicht fahrender Verteidiger in der Balllinie begeht keine Verletzung der Vorfahrt, so lange er in dieser Position verweilt, bis der ballführende Spieler seine Position passiert hat, oder sich die Balllinie ändert.

In der Position verweilend meint, dass der verteidigende Spieler stationär bleibt und dem angreifenden Spieler genügend Möglichkeiten gibt zu stoppen, oder die Richtung zu ändern. Wenn der verteidigende Spieler nicht in seiner Position verweilt, und den angreifenden Spieler dadurch behindert oder eine Kollision verursacht, wird eine Strafe 1 gegen den verteidigenden Spieler ausgesprochen. Wenn der angreifende Spieler mit dem in der Position verweilenden Spieler kollidiert, wird eine Strafe 1 gegen den angreifenden Spieler ausgesprochen.

- 6.3.8.** Kein abgestiegener Spieler soll den Ball mit seinem Segway blocken, weil er damit eine Kollision mit einem anderen Spieler riskiert.
- 6.3.9.** Wenn sich die Balllinie ändert, muss der Spieler, der nun das Recht der Vorfahrt hat, anderen Spielern die Möglichkeit geben die Vorfahrtlinie zu verlassen. Während dieses Vorganges darf der Spieler, der die Vorfahrtlinie verlässt, den Ball nicht spielen.

7. Spielen des Balles

- 7.1. Ein Spieler darf den Ball mit jedem Körper- oder Ausrüstungsteil blocken – ihn aber mit nichts anderem, als seinem Mallet eine signifikante Richtungsänderung **zum eigenen, oder zum Vorteil des eigenen Teams** geben. Die Hand, die das Mallet hält, wird in dieser Regel, als Teil des Mallets angesehen.
- 7.2. Wenn ein Tor mit etwas anderem, als dem Mallet eines Spielers erzielt wurde (definiert in Feldregeln VII., den Ball spielen) wird vom Schiedsrichter bestimmt, ob es absichtlich war oder nicht. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass der Ball absichtlich mit etwas anderem, als dem Mallet ins Tor gebracht wurde, wird dem Team das Tor aberkannt und das verteidigende Team bekommt einen Freistoß von seiner Endlinie (Feldregeln IV, Ball aus dem Spielfeld, B).
- 7.3. Kein Spieler darf den Ball absichtlich mit seinem Körper oder seiner Ausrüstung transportieren.
- 7.4. Zu keiner Zeit darf ein Spieler den Ball mit kontinuierlichem Kontakt des Mallets (Ball schieben) über das Spielfeld bewegen.
 - 7.4.1. Kontinuierlicher Kontakt wird definiert als Mallet-zu-Ball-Kontakt länger als 1 Sekunde während der Spieler sich mit dem Ball fortbewegt.
 - 7.4.2. Wenn entschieden wurde, dass ein Spieler diese Regel verletzt hat, wird gegen sein Team die Strafe 1 ausgesprochen, der Strafstoß wird am Ort der Regelverletzung ausgeführt.
- 7.5. Wenn ein Ball versehentlich in der Ausrüstung des Spielers hängen bleibt, muss der Spieler ihn so schnell wie möglich von dort entfernen, ohne ihn signifikant nach vorne zu spielen.

8. Gebrauch des Mallets

- 8.1. Ein Spieler muss sein Mallet während des gesamten Spiels in der rechten Hand halten.
- 8.2. Ein Spieler darf den Ball, ungeachtet seiner Höhe zum Boden, mit seinem Mallet schlagen oder blocken – darf das Mallet aber nicht rücksichtslos oder gefährlich benutzen, wenn Gegenspieler in der Nähe sind. Wenn ein anderer Spieler unabsichtlich von einem Mallet getroffen wird, soll ein Foul ausgesprochen werden.

- 8.3.** Das Haken “Hook” ist wenn ein Spieler sein Mallet nutzt um ein gegnerisches Mallet am Schlag gegen den Ball zu hindern. Ein Spieler darf ein gegnerisches Mallet haken, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:
- 8.3.1.** Der Kontaktpunkt beider Mallets muss unter Hüfthöhe des Gegners sein.
 - 8.3.2.** Der Gegner ist dabei, den Ball zu schlagen.
 - 8.3.3.** Das Haken darf nicht rücksichtslos oder gefährlich ausgeführt werden. Wenn der Spieler von dem Mallet des Gegners getroffen wird, soll ein Foul ausgesprochen werden.
 - 8.3.4.** Ein gehaktes Mallet muss umgehend wieder frei gegeben werden. Das Haken darf die Vorwärtsbewegung des gehakten Spielers nicht behindern.
- 8.4.** Ein “Tap” besteht aus einem leichten Schlag auf das untere Drittel des gegnerischen Mallets. Ein Spieler darf das Mallet eines Gegners tappen wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:
- 8.4.1.** Beide Spieler sind in unmittelbarer Nähe des Balles und im direkten Bestreben die Kontrolle des Balls zu erhalten.
 - 8.4.2.** Beide Mallets befinden sich unterhalb der Hüfthöhe.
 - 8.4.3.** Das Tappen eines Mallets darf die Vorwärtsbewegung des Spielers nicht behindern.
- 8.5.** Ein Spieler darf mit seinem Mallet oder seinem Segway nicht absichtlich das Mallet eines Gegners einklemmen. Wenn ein Spieler merkt, dass er mit seinem Segway auf dem Mallet eines Gegners steht, muss er dieses so schnell wie möglich wieder frei geben. Sollte sich der Spieler weiterhin so bewegen oder stehen bleiben, dass das Mallet des Gegners eingeklemmt bleibt, wird ein Foul ausgesprochen.
- 8.6.** Wenn ein Spieler einen Gegner absichtlich mit seinem Mallet trifft oder den Versuch unternimmt ihn zu treffen, wird eine Strafe 4 ausgesprochen.

9. Unsportliches Verhalten

- 9.1. Kein Spieler darf absichtlich einen Gegenspieler mit seinem Körper oder seiner Ausrüstung berühren.
- 9.2. Kein Spieler darf eine Aktion durchführen – physisch oder verbal – mit der Absicht den Gegner einzuschüchtern oder von einer Aktion abzubringen, die er durchgeführt hätte, wenn der Regelverstoß nicht stattgefunden hätte.
- 9.3. Kein Spieler darf einen Offiziellen beschimpfen oder in abfälliger Weise über ihn oder einen Gegner sprechen.

10. Strafen

10.1. Strafe 1

- 10.1.1. Wenn eine Strafe 1 ausgesprochen wurde, wird dem gefoulten Team ein Freistoß vom dem Punkt zugesprochen, an dem die Regelverletzung stattfand. Kein Spieler des verteidigenden Teams darf dem Ball näher als 4,5 Meter sein, bevor er berührt wurde.
 - 10.1.1.1. Wenn das angreifende Team, im ersten Viertel des verteidigenden Teams gefoult wurde, wird der Strafstoß von der Mitte der Viertellinie des verteidigenden Teams geschossen. (position "A" on field diagram). Es darf nur ein verteidigender Spieler zwischen Ball und Tor sein. **Dieser Spieler muss sich, an beliebiger Position innerhalb der markierten Torzone befinden.** Der den Strafstoß ausführende Spieler muss von dem Punkt aus schießen, an dem der Ball durch den Schiedsrichter platziert wurde.
 - 10.1.1.2. Die anderen verteidigenden Spieler müssen mindestens 4,5 Meter vom Ball und 3 Meter von den Torpfosten entfernt sein und dürfen den Spieler, der den Strafstoß ausführt, nicht stören.
 - 10.1.1.3. Wurde der Ball durch den, als Verteidiger bestimmten Spieler (Goalie) geblockt, dürfen die anderen Spieler wieder in das Spiel eingreifen und das Spiel läuft normal weiter.
- 10.1.2. Wenn das foulende Team die Prozedur A verletzt und ein Spieler näher als 4,5 vom Ball entfernt ist und den Schuss stört, bekommt das gefoulte Team einen weiteren Strafstoß 1 zugesprochen.

10.2. Strafe 2 (Corner)

10.2.1. Wenn der Ball die Endlinie überquert und als letztes von einem verteidigendem Spieler oder dessen Ausrüstung berührt wurde:

10.2.1.1. Dem angreifenden Team wird ein Strafstoß zugesprochen von dem Schnittpunkt der Viertellinie und der Mitte zwischen Torpfosten und Seitenlinie. (position "B" on field diagram)

10.2.1.2. Alle Mitglieder des verteidigenden Teams müssen mindestens 4,5 vom Ball entfernt bleiben, bis dieser nach Freigabe berührt wurde.

10.2.1.3. Der Ball darf geschlagen werden, wenn der Schiedsrichter „play“ sagt oder pfeift.

10.2.1.4. Um auf das Tor zu schießen, muss der Spieler den Ball vor dem Schuss mit dem Mallet deutlich berühren – die Verteidiger dürfen sich dem Ball ab diesem Zeitpunkt nähern.

10.3. Strafe 3

10.3.1. Wenn ein Spieler durch ein Foul so verletzt wurde, dass der Schiedsrichter erlaubt, oder verlangt, dass sich der Spieler aus dem Spiel zurückzieht:

10.3.1.1. Der Kapitän des gefoulten Teams oder dessen Stellvertreter darf einen Spieler seiner Wahl des Teams, welches gefoult hat, vom Spiel suspendieren. Das suspendierte Team spielt mit einem Spieler weniger weiter.

Wenn der verletzte Spieler weiblich ist, muss der zu suspendierende Spieler ebenfalls weiblich sein. Vorausgesetzt es gibt die Anordnung die gleiche Anzahl weiblicher und männlicher Spieler auf dem Platz zu haben.

10.3.1.2. Alternativ darf für den verletzten Spieler ein Ersatzspieler eingesetzt werden. Wenn der verletzte Spieler weiblich ist, muss sie, wenn möglich durch einen weiblichen Spieler ersetzt werden. Falls dies nicht möglich ist, darf sie durch einen männlichen Spieler ersetzt werden. Das foulende Team muss fortfahren und sich auch weiterhin an die Beschränkungen bezüglich weiblicher und männlicher Spieler halten.

10.4. Strafe 4

- 10.4.1.** Wenn ein Spieler wiederholt Fouls begeht, ein gefährliches und absichtliches Foul begeht, in übermäßig aggressiver Art spielt, oder dem Schiedsrichter fortwährend durch schlechtes Benehmen in einer Weise auffällt, die nicht im Interesse des Spiels ist, kann der Schiedsrichter in seinem Ermessen eine Strafe 1 verhängen, oder den Spieler für eine, dem Schiedsrichter angemessene Zeit vom Spiel verbannen – auch für den Rest des Spiels. Es liegt in seinem Ermessen zu entscheiden, ob er für den suspendierten Spieler einen Ersatzspieler zulässt, oder nicht.
- 10.4.2.** Wenn ein Spieler mit diesem Verhalten fortfährt, soll der Schiedsrichter ihn für den Rest des Spieles suspendieren.
- 10.4.3.** Wenn ein Spieler in einem Turnier mehr als zweimal Strafe 3 verursacht, wird diesem Spieler die Spielberechtigung für den Rest des Turniers entzogen.

10.5. Strafe 5

Wenn ein Team zum Spielbeginn nicht anwesend ist – wenn ein Team Captain sich weigert das Team spielen zu lassen – wenn ein Team einen Spieler einsetzt, der vor dem Turnier nicht namentlich als Teammitglied genannt wurde – oder wenn ein Team Mitglied, nachdem er durch Strafe 3 vom Spiel suspendiert wurde, dem Schiedsrichter fortwährend durch schlechtes Benehmen in einer Weise auffällt, die nicht im Interesse des Spiels ist – gilt das Spiel für dieses Team als verloren. Das Spiel des Gegners wird als gewonnen gewertet.

11. Protest

- 11.1.** Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen werden durch die ISPA betrachtet, wenn dieser Protest sofort nach dem Spiel mündlich an den Schiedsrichter oder die Turnierorganisation gebracht - und detailliert spätestens 24 Stunden nach dem Vorfall schriftlich an die ISPA gemeldet wurde. Proteste gegen einen Vorgang der Turnierorganisation müssen mündlich bis spätestens zum Ende des Finalspiels des Turniers und detailliert schriftlich bis spätestens 24 Stunden danach angebracht werden. Alle schriftlichen Proteste müssen der ISPA übermittelt werden – per Post, Fax oder E-Mail. Schnellere Methoden der Übermittlung sollen vorgezogen werden, weil dadurch auch die Entscheidungen schneller getroffen werden können.

Anhang A. Liste der zugelassenen Reifen

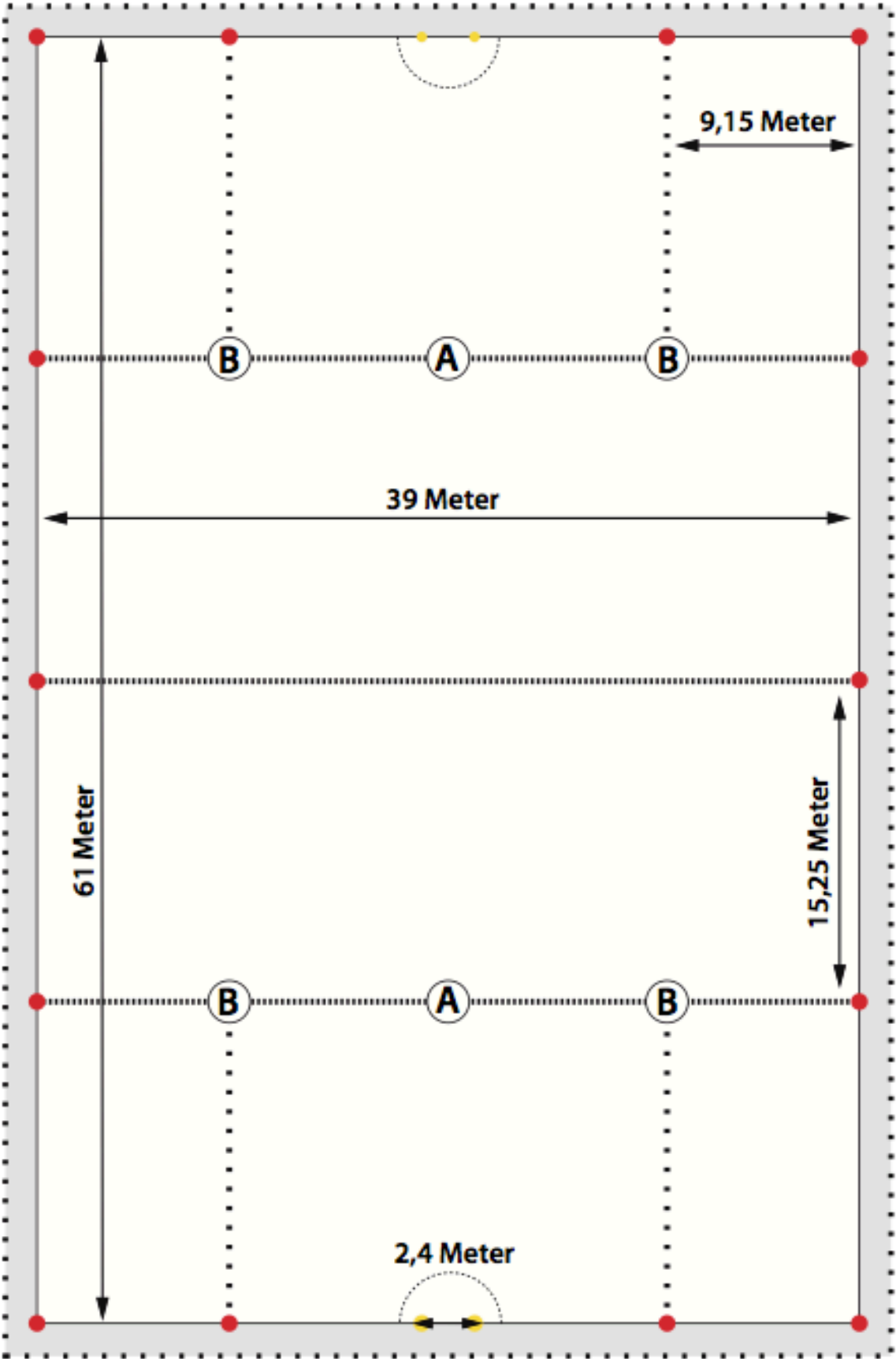
Alle hier aufgelisteten Reifen müssen übereinstimmen mit II. Equipment, A. ii.

1) IRC-SN23 "Urban Master Snow"

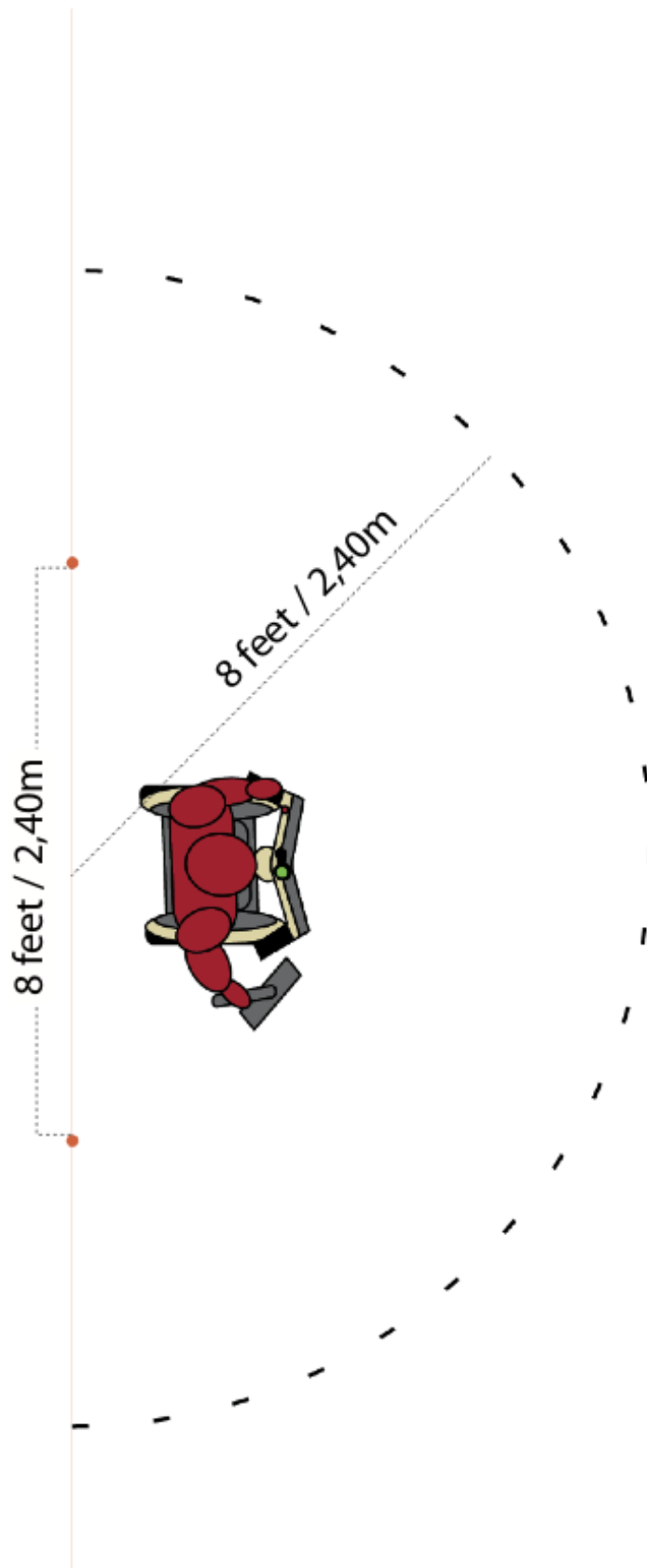
2) Heidenau „Snowtex“ K66 80/80-14 *nur für Gen 1 or Gen 2, i-series Segway PT*

- Ende der Liste –

Sicherheitszone - 1,5 Meter rundum



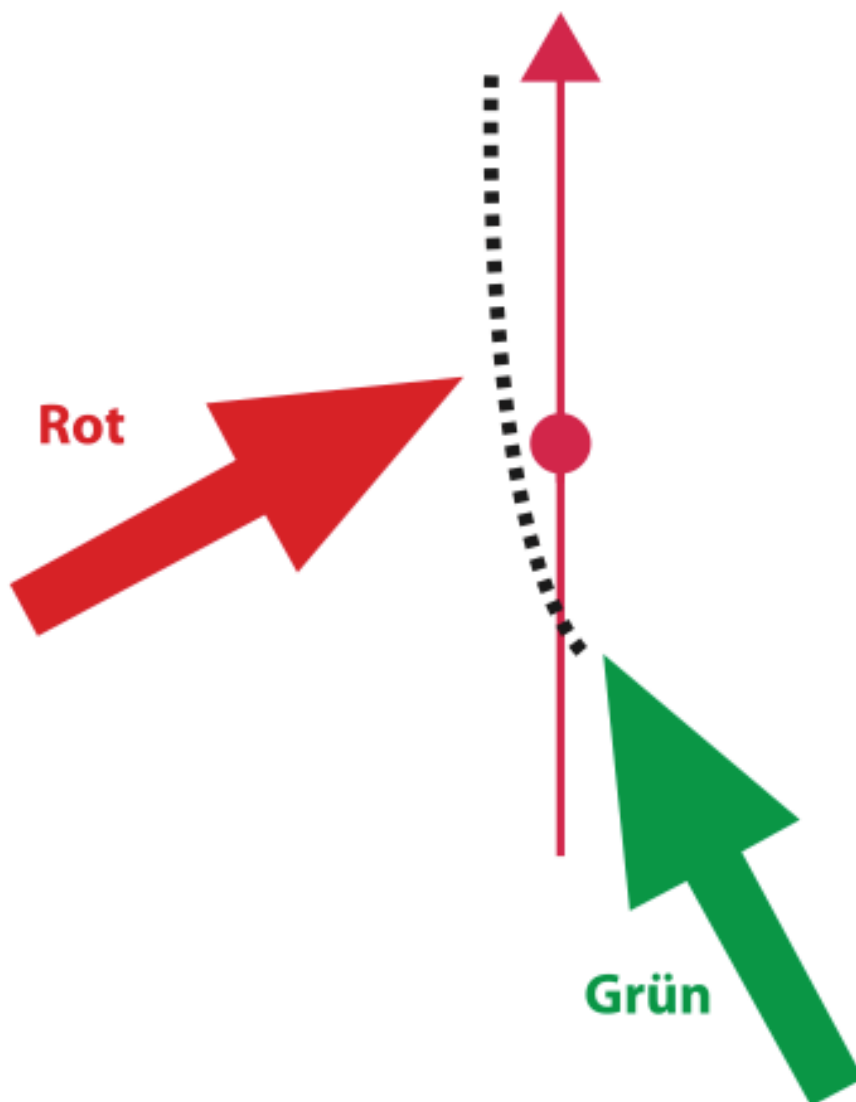
Torzone / Goalzone

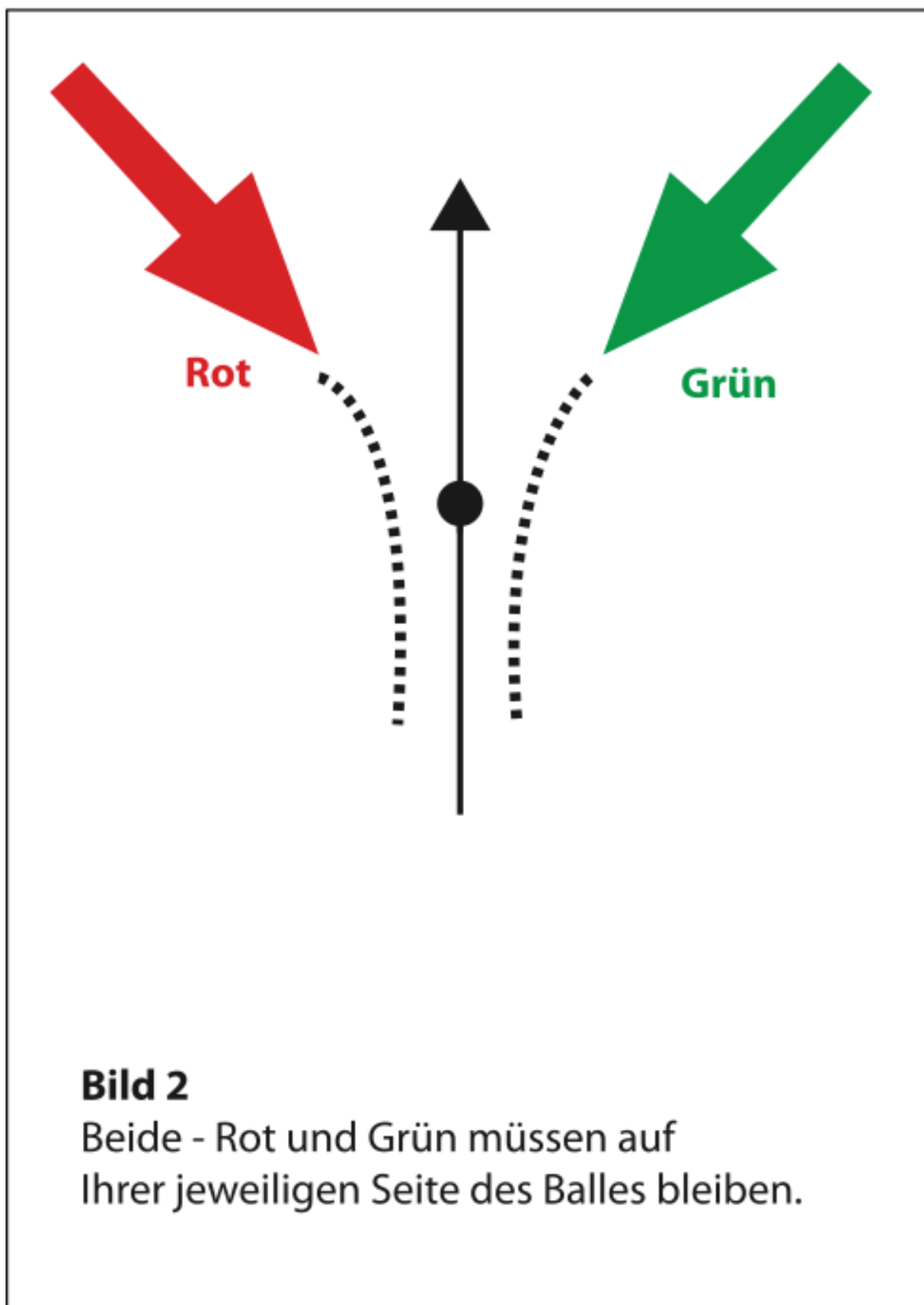


[zurück zu Feldregel 1.4](#)

Bild 1

Grün hat die Vorfahrt
um dem Ball zu folgen





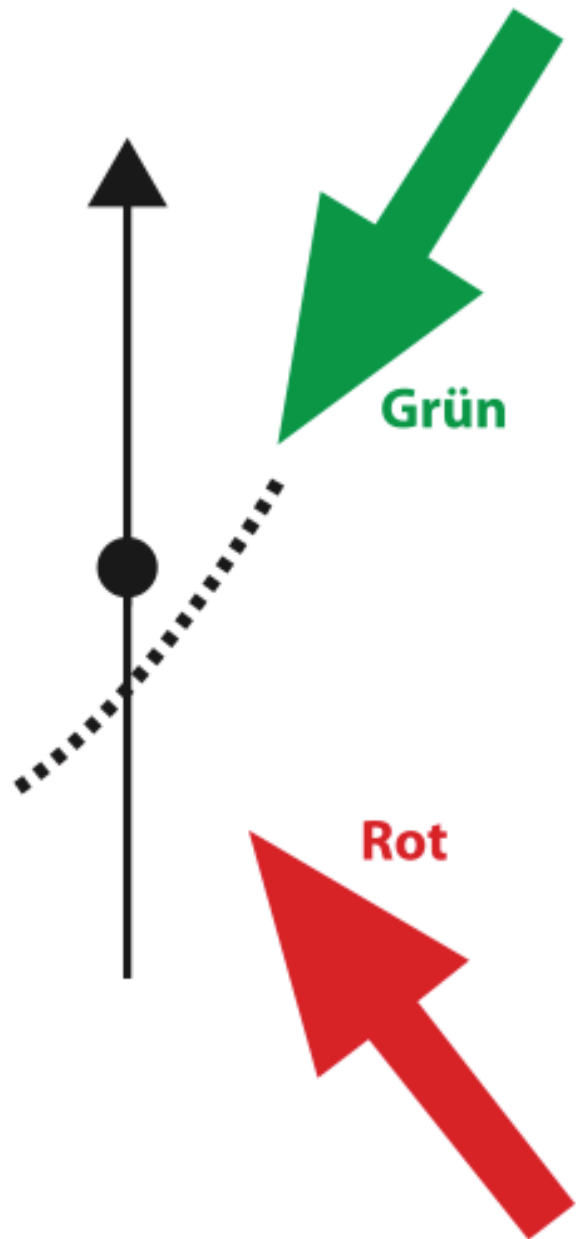
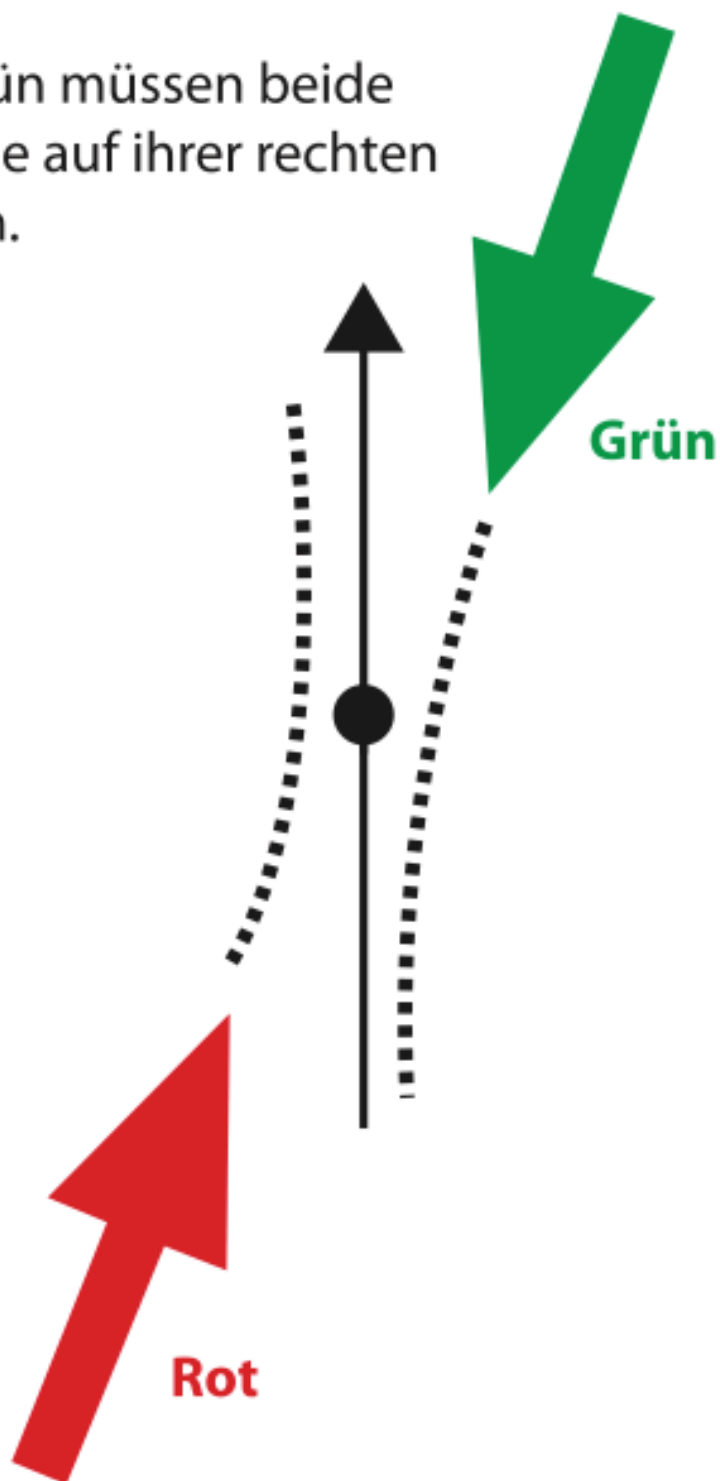


Bild 3

Grün hat die Vorfahrt und darf die Ball-Linie überqueren, um sein Spiel zu machen.

Bild 4

Rot und Grün müssen beide die Ball-Linie auf ihrer rechten Seite halten.



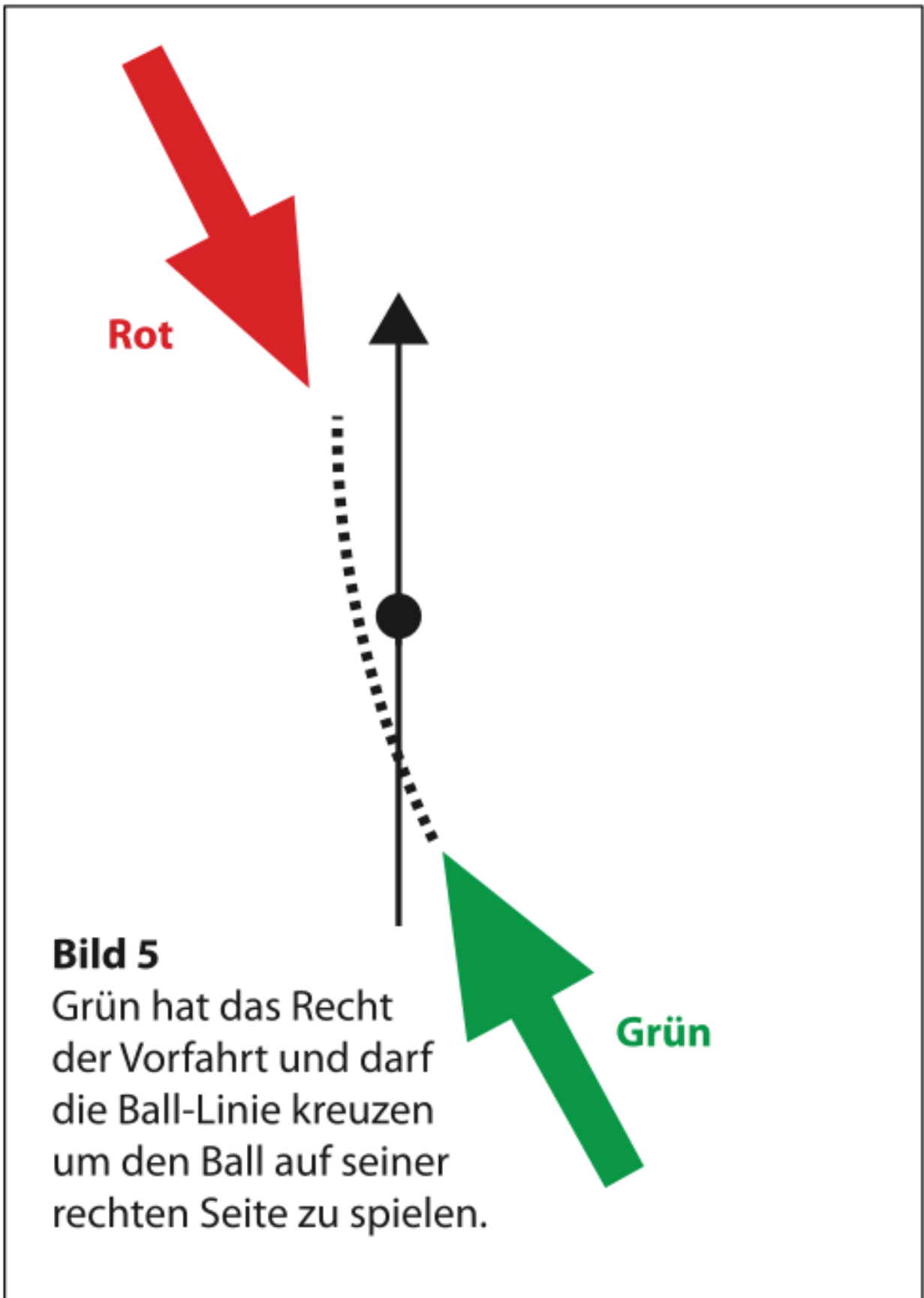
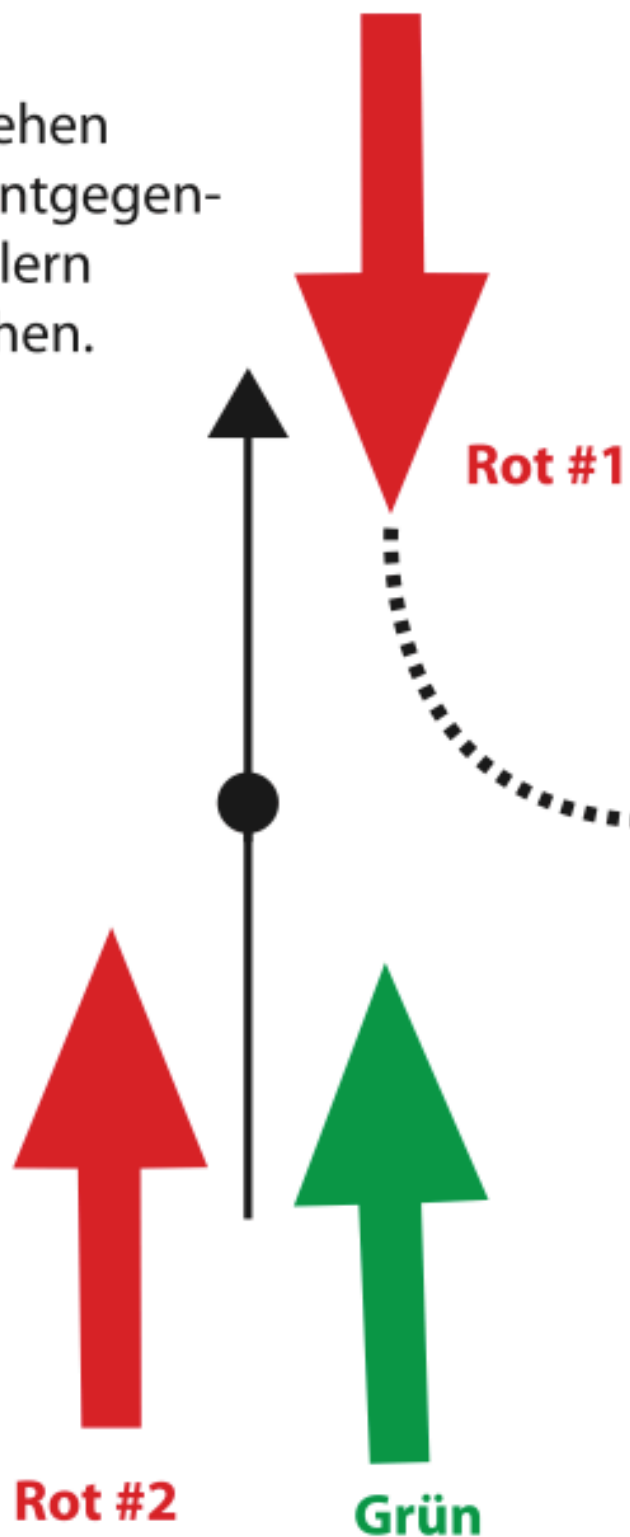


Bild 6

Rot #1 muss abdrehen
und den beiden entgegen-
kommenden Spielern
den Weg frei machen.



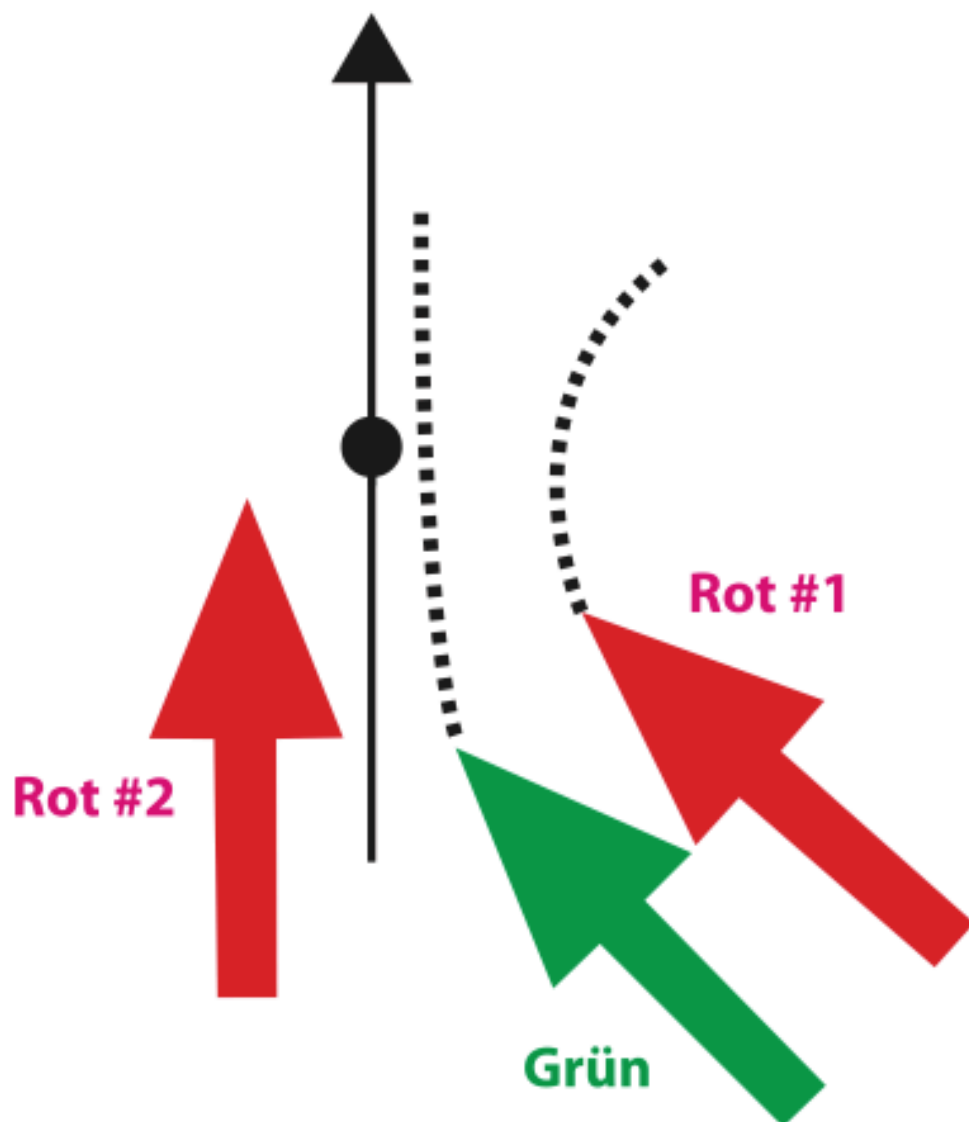
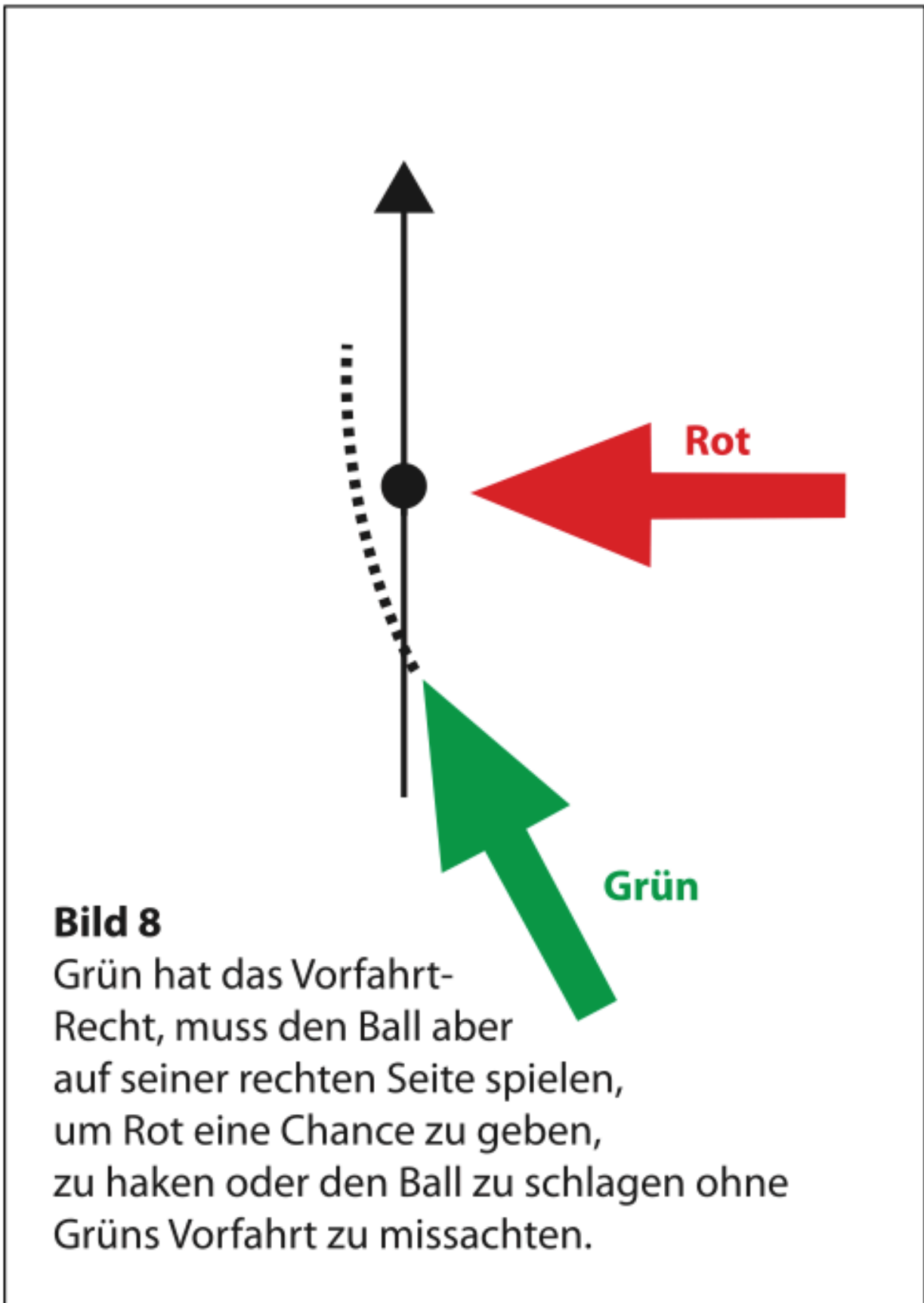


Bild 7

Rot #1 muss abdrehen
um Spieler grün ein
sicheres Spiel auf Rot #2
zu ermöglichen.



Anmerkungen

Anmerkungen oder Kommentare zu allen Punkten der Regeln sind herzlich willkommen. Bitte die Phase der Regeländerungsmöglichkeit beachten.

© 2009 Bay Area SEG & ISPA based on BPAA rules. Übersetzung 11/10 – Olaf Funke

[nach oben](#)