

Wichtigste Spielregeln und Wechselmodus

Aus Gründen der Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen die männliche Form gewählt, es ist jedoch immer auch die weibliche Form mitgemeint.

1. Spielbeginn / Bully

Zu Beginn jedes Spieles erfolgt ein Bully am Mittelpunkt. Zwei gegnerische Spieler stehen sich gegenüber und halten ihre Schläger parallel auf jeder Seite des Balles, ohne ihn zu berühren; die Schaufelspitze zeigt in Angriffsrichtung. Auf Pfiff des Spielleiters ist der Ball freigegeben.

2. Nach einem Torerfolg

Nach einem Torerfolg müssen alle Spieler des erfolgreichen Teams in die eigene Spielfeldhälfte zurückkehren. Das Team, welches ein Tor erhalten hat, beginnt das Spiel mit **einem Auswurf des Torhüters**. Sobald beide Teams bereit sind, pfeift der Spielleiter das Spiel an. Nach dem Pfiff darf das erfolgreiche Team auch wieder in die andere Spielfeldhälfte.

3. Freischlag / Ausball

Kommt es zu einem Ausball (der Ball verlässt das Spielfeld) oder zu einem Vergehen, wird das Spiel durch Pfiff des Spielleiters unterbrochen. Es gibt Freischlag. Dieser wird unmittelbar am Ort des Vergehens oder bei einem Ausball maximal 1 Meter von der Bande entfernt ausgeführt. Freischläge hinter der verlängerten Torlinie werden auf dem nächstgelegenen Bullypunkt ausgeführt. Der Gegner (und sein Stock) muss sofort 2 Meter Abstand nehmen. Bei Nichteinhalten des Abstandes pfeift der Spielleiter ab und sorgt sich darum, dass der Abstand eingehalten wird, bevor er das Spiel mittels Pfiffs wieder freigibt. Ziel ist es hier anzuleiten, um ein flüssiges Spiel zu bekommen. ALLE Freischläge (auch nach Ausbällen) können direkt zu einem Torerfolg führen.

4. Stockvergehen

Das Ausholen und Ausschwingen über Hüfthöhe sind verboten. Über Kniehöhe darf der Ball nicht mehr mit dem Stock gespielt werden. Mit dem eigenen Stock darf nicht an den Stock des Gegners oder dessen Körper geschlagen werden (auch nicht seitlich, von unten oder von oben). Bei wiederholten Vergehen oder destruktivem Verhalten, warnt der Spielleiter den fehlbaren Spieler.

5. Körperspiel

Im Zweikampf ist ein Abdecken des Balles mit dem Körper zulässig. Das Festhalten, Stossen mit den Händen und das rückwärts in den Gegner Laufen sind verboten. Das Hineinrennen in den Gegner sowie Halten und Checken sind ebenfalls nicht erlaubt. Bei wiederholten Vergehen oder destruktivem Verhalten, warnt der Spielleiter den fehlbaren Spieler.

6. Ball

Der Ball soll mit dem Stock gespielt werden. Es ist erlaubt sich den Ball mit dem Fuss vorzulegen oder einem Mitspieler zuzuspielen. Absichtliche mit dem Fuss erzielte Tore werden nicht gewertet. Es ist nicht erlaubt; Während dem Aufspringen, oder mit den Armen/Händen, dem Kopf oder auf dem Boden liegend den Ball zu spielen. Hat es Einfluss auf den Spielverlauf, erhält das gegnerische Team einen Freischlag zugesprochen.

7. Torhüter und Schutzraum

Der Torhüter spielt ohne Stock. Er ist in seinen Abwehraktionen frei, solange die Aktion dem Ball gilt. Er darf den Ball nur halten, wenn mindestens ein Körperteil den Boden im Torraum berührt. Der Torhüter darf beim Auswurf nicht behindert werden. Beim Auswurf muss der Ball vor der Mittellinie den Boden, einen Spieler oder dessen Ausrüstung berühren. Im Schutzraum darf sich kein Feldspieler (auch keiner aus dem eigenen Team) befinden. Wehrt der verteidigende Spieler den Ball ab, indem er (deutlich) im Schutzraum steht, dann erhält die gegnerische Mannschaft einen Freischlag (zentral vor dem Tor mit zweieinhalb Meter Abstand vom Schutzraum, damit die verteidigende Mannschaft eine Mauer stellen kann). Steht der Angreifer im Schutzraum, erhält das gegnerische Team einen Freischlag zugesprochen.

8. Fairplay / Zeitstrafen

Bei den E-Junior: innen werden **KEINE Zeitstrafen** (also keine kleinen und grossen Bankstrafen) ausgesprochen. ABER: Bei Vergehen gegen das Fairplay (z.B. Körper-Vergehen oder unschöne Stockschläge – insbesondere gegen den Körper oder ohne Chance auf den Ball) werden die Spieler durch den Spielleiter verwarnet. Der Spielleiter erklärt dem fehlbaren Spieler sein Vergehen und korrigiert ihn. Nach mehrmaliger Verwarnung muss der Spieler zur Beruhigung frühzeitig auf die Spielerbank sitzen. Die anderen zwei Spieler spielen die laufende Einsatzzeit in Unterzahl fertig. Beim nächsten Wechsel darf der Spieler wieder normal am Spiel teilnehmen. Idealerweise übernimmt der Trainer hier eine Vorbildfunktion und erläutert dem Spieler dessen Fehlverhalten, je früher, desto nachhaltiger wirkt sich dies aus.

9. Time-Out

Es darf **kein Time-Out** bezogen werden.

10. Wechselfehler

Wechselfehler (zu viele Spieler gleichzeitig auf dem Feld) haben einen Freischlag für das gegnerische Team zur Folge (bei einem Bullypunkt seitlich auf der Mittellinie).

11. Wechsel nach Vorgaben / Spieleraustausch / Spielfortsetzung nach Wechsel

Nach jeweils 90 Sekunden Spielzeit unterbricht ein durch das Spielsekretariat verwaltetes Piep-Signal das Spiel, um den Feldspieler einen sofortigen Wechsel zu ermöglichen. Alle Feldspieler verlassen das Spielfeld und drei neue Feldspieler je Team kommen aufs Feld, und zwar entsprechend der Reihenfolge der Zahlen, welche vor Spielbeginn festgelegt wurde. Zur einfachen und fairen Einhaltung der Wechsel-Reihenfolge wird empfohlen, die Kinder anhand der Wechselmodus-Zahlen auf der Wechselbank zu platzieren und die Kinder nach der Auswechslung jeweils hinten anschliessen zu lassen. Ziel ist es, dass alle Kinder eine gerecht verteilte Spielzeit erhalten.

Nach einem Wechsel-Unterbruch erhält die Mannschaft mit Ballbesitz einen Freischlag beim Bullypunkt, der zum Zeitpunkt des Signals dem Ball am nächsten lag. Der Spielleiter gibt das Spiel durch Pfiff frei, wenn beide Mannschaften bereit sind. Die nächsten 90 Sekunden laufen dabei ohne Unterbruch weiter.

Wenn der Trainer eines spielenden Teams während eines Spiels feststellt, dass das gegnerische Team die Wechselreihenfolge nicht einhält, kann der Trainer dies dem Spielleiter melden. Sodann weist der Spielleiter das mutmasslich fehlbare Team auf die Anschuldigung hin und meldet dem Spielsekretariat, dass es die Wechselreihenfolge beim angeschuldigten Team fortan überprüfen soll. Sollte das Spielsekretariat daraufhin feststellen, dass sich das verwarnte Team nicht an die Wechselreihenfolge hält, wird das Spiel abgebrochen und das Spielsekretariat spricht gegen das fehlbare Team eine Forfait-Niederlage (0:5) aus.

Quelle: grösstenteils Swiss Unihockey, einige Punkte übernommen von JLZ-Interpretationen und ergänzt für die neue Saison durch den ZSUV.