

REGEL 10 – FOULSPIEL

DEFINITIONEN

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers innerhalb des Spielgeländes, die Buchstaben und Geist der Regeln des Spiels widerspricht. Dies schließt Behinderung, unsportliches Verhalten, wiederholte Regelverstöße, gefährliches Spiel und schlechtes Benehmen ein.

10.1 BEHINDERUNG

(a) Angreifen oder schubsen. Wenn ein Spieler und ein Gegner nach dem Ball rennen, darf kein Spieler den anderen angreifen oder schubsen, außer Schulter gegen Schulter.

Strafe: Straftritt

(b) Vor den Ballträger laufen. Ein Spieler darf nicht absichtlich vor einem Mitspieler, der in Ballbesitz ist, stehen oder sich bewegen um dadurch einen Gegner zu hindern:

- den Ballträger zu tackeln oder
- einen möglichen Ballträger (sobald dieser in Ballbesitz kommt) zu tackeln.

Strafe: Straftritt

(c) Tackelnde Spieler blockieren. Ein Spieler darf sich nicht absichtlich in eine Position bewegen, die einen Gegner daran hindert den Ballträger zu tackeln.

Strafe: Straftritt

(d) Den Ball blockieren. Ein Spieler darf sich nicht absichtlich in eine Position bewegen, die einen Gegner daran hindert den Ball zu spielen.

Strafe: Straftritt

(e) Ballträger rennt in einen Mitspieler. Ein Spieler, der in Ballbesitz ist, darf nicht in Mitspieler laufen, die sich vor diesem Spieler befinden.

Strafe: Straftritt

10.2 UNSPORTLICHES VERHALTEN

(a) Absichtlicher Regelverstoß. Ein Spieler darf nicht absichtlich gegen eine Regel verstoßen oder sich unsportlich verhalten. Der Spieler, der absichtlich gegen eine Regel verstößt, muss entweder ermahnt oder verwart werden, oder er muss sofort des Feldes verwiesen werden

Strafe: Straftritt

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre. Ein Spieler, der einen Versuch durch ein Foulspiel verhindert, muss entweder verwart und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten Spielzeit bestraft oder des Feldes verwiesen werden.

(b) Zeitverschwendung. Ein Spieler darf nicht absichtlich Zeit verschwenden.

Strafe: Freitritt

(c) Ins Seitenaus werfen. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit der Hand oder dem Arm ins Seitenaus, Malfeld-Seitenaus oder Malfeld-Endaus werfen, platzieren, schieben oder schlagen.

Strafe: Straftritt auf der 15m Linie, wenn der Verstoß zwischen der Seitenauslinie und der 15m Linie stattfand oder an der Stelle des Verstoßes wenn der Verstoß an irgendeiner anderen Stelle auf dem Spielfeld begangen wurde, oder 5 m vor der Mallinie und mindestens 15m von der Seitenauslinie entfernt, wenn der Verstoß im Malfeld stattfand.

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre.

10.3 WIEDERHOLTE REGELVERSTÖSSE

(a) Wiederholter Regelverstoß. Ein Spieler darf nicht wiederholt gegen eine Regel verstoßen. Ein wiederholter Regelverstoß ist eine Tatsache. Ob der Spieler die Absicht hatte den Verstoß zu begehen ist irrelevant.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler, der für einen wiederholten Regelverstoß bestraft wird, muss verwarnet und mit einer Zeitstrafe bestraft werden.

(b) Wiederholter Regelverstoß der Mannschaft. Wenn mehrere Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt den gleichen Verstoß begehen, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob dieses einen wiederholten Verstoß darstellt. Wenn dieses so ist, verwarnet der Schiedsrichter die ganze Mannschaft und wenn der Verstoß noch einmal wiederholt wird, verwarnet der Schiedsrichter den (die) schuldigen Spieler und schließt ihn (sie) mit einer Zeitstrafe vom Spiel aus. Wenn ein Spieler der gleichen Mannschaft dann den gleichen Verstoß noch einmal wiederholt, wird er des Feldes verwiesen.

Strafe: Straftritt

Ein Strafversuch soll zuerkannt werden, wenn der Verstoß einen Versuch verhindert, der sonst wahrscheinlich erzielt worden wäre.

(c) Wiederholte Verstöße: Der Schiedsrichter entscheidet, wie viele Verstöße einen wiederholten Verstoß ausmachen. Es muss diesen Standard bei Seniorenspielen immer sehr strikt anwenden. Wenn ein Spieler dreimal gegen eine Regel verstößt, muss der Spieler vom Schiedsrichter verwarnet werden.

Der Schiedsrichter darf bei Junioren- oder Jugendspielen, wo Verstöße auf Grund mangelnder Regelkenntnisse oder Fähigkeiten geschehen können, den Standard etwas weniger strikt anwenden.

10.4 GEFÄHRLICHES SPIEL UND SCHLECHTES BENEHMEN

(a) Boxen oder schlagen. Ein Spieler darf einen Gegner nicht mit der Faust oder dem Arm einschließlich Ellenbogen, Schulter, Kopf oder Knie(en) schlagen.

Strafe: Strafftritt

(b) Trampeln. Ein Spieler darf nicht auf einem Gegner herumtrampeln.

Strafe: Straftritt

(c) Treten. Ein Spieler darf einen Gegner nicht treten.

Strafe: Straftritt

(d) Bein stellen. Ein Spieler darf einem Gegner keinen Bein oder Fuß stellen.

Strafe: Straftritt

(e) Gefährliches Tackeln. Ein Spieler darf einen Gegner nicht zu früh, zu spät oder gefährlich tackeln.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Schulterlinie tackeln (oder versuchen zu tackeln). Ein Tackle um den Hals oder Kopf eines Gegners ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

Ein Tackling mit steifem Arm ist gefährliches Spiel. Ein Spieler begeht ein „Tackle mit steifem Arm“, wenn ein steifer Arm benutzt wird, um einen Gegner zu schlagen.

Strafe: Straftritt

Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, zu tackeln, ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

Ein Spieler darf einen Gegner, dessen Füße in der Luft sind, nicht tackeln.

Strafe: Straftritt

(f) Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, angehen. Außer in einem Gedränge, Ruck oder Paket, darf ein Spieler einen Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, nicht festhalten, schubsen, angreifen oder behindern.

Strafe: Straftritt

(g) Gefährliches Anrennen. Ein Spieler darf einen Gegner, der in Ballbesitz ist, nicht angreifen oder umstoßen ohne zu versuchen diesen Gegner zu umfassen.

Strafe: Straftritt

(h) Ein Spieler darf nicht gegen ein Ruck oder Paket anrennen. Das Anrennen schließt jede Berührung ohne Armeinsatz und ohne Bindung der Spieler ein.

(i) Einen Springer in der Luft angreifen. Ein Spieler darf weder den Fuß noch die Füße eines Gegners, der in der Gasse oder im offenen Spiel zum Ball springt, schlagen oder daran ziehen.

Strafe: Straftritt

(j) Einen Spieler hoch zu heben und ihn dann fallen zu lassen oder so zu Boden zu bringen, dass seine Füße noch in der Luft sind und der Spieler mit dem Kopf und/oder Oberkörper zuerst in Bodenkontakt kommt ist gefährliches Spiel.

Strafe: Straftritt

(k) Gefährliches Spiel in einem Gedränge, Ruck oder Paket. Die erste Reihe eines Gedränges soll nicht gegen ihren Gegner anstürmen.

Strafe: Straftritt

(i) Erste-Reihe-Stürmer dürfen ihre Gegner nicht absichtlich hoch heben oder sie aufwärts aus dem Gedränge drücken.

Strafe: Strafrtritt

(j) Spieler dürfen nicht in ein Ruck oder ein Paket hineingehen ohne sich an einem Mitspieler zu binden.

Strafe: Strafrtritt

(k) Spieler dürfen ein Gedränge, Ruck oder Paket nicht absichtlich zusammenbrechen lassen.

Strafe: Strafrtritt

(l) Vergeltung. Ein Spieler soll keine Vergeltung ausüben. Wenn ein Gegner eine Regelwidrigkeit begeht, soll ein Spieler nichts unternehmen, was für diesen Gegner eine Gefahr darstellt.

Strafe: Strafrtritt

(m) Unsportliches Verhalten. Ein Spieler soll innerhalb des Spielgeländes keine Aktion unternehmen, die gegen den Geist von guter Sportlichkeit gerichtet ist.

Strafe: Strafrtritt

(n) Schlechtes Benehmen während der Ball nicht im Spiel ist. Während der Ball nicht im Spiel ist, soll ein Spieler sich nicht schlecht benehmen oder auf irgendwelche Art einen Gegner stören.

Strafe: Strafrtritt

Die Strafe ist dieselbe wie auch für die Abschnitte 10.4 (a)-(k), außer dass der Strafrtritt auf der Stelle, an der das Spiel weitergespielt worden wäre, stattfindet. Wenn diese Stelle auf oder innerhalb von 15 Meter zur Seitenauslinie ist, ist die Marke für den Strafrtritt auf der 15m-Linie in gleicher Höhe mit der Stelle des Verstoßes.

Wenn das Spiel mit einem 5m-Gedränge wieder starten würde, ist die Marke für den Strafrtritt an dieser Stelle.

Wenn das Spiel mit einem 22m-Antritt wieder starten würde, darf die nicht schuldige Mannschaft den Strafrtritt irgendwo auf der 22m-Linie ausführen.

Wenn ein Strafrtritt verhängt worden ist, aber die schuldige Mannschaft verhält sich weiter unsportlich, bevor der Tritt ausgeführt worden ist, verwarnt der Schiedsrichter den schuldigen Spieler oder verweist ihn des Feldes und verlegt die Marke des Strafrtrittes um 10 Meter nach vorne. Diese Strafe bezieht sich auf den ursprünglichen Verstoß, so wie auf das unsportliche Benehmen.

Wenn einer Mannschaft ein Strafrtritt zuerkannt worden ist, aber ein Spieler dieser Mannschaft verhält sich unsportlich, bevor der Tritt ausgeführt worden ist, verwarnt der Schiedsrichter den schuldigen Spieler oder verweist ihn des Feldes, annulliert den ursprünglichen Tritt und ordnet einen Strafrtritt für die gegnerische Mannschaft an.

Wenn ein Verstoß außerhalb der Spielfläche begangen wird, während der Ball im Spiel ist, und dieser Verstoß nicht von diesen Regeln abgedeckt ist, ist die Marke des Strafrtrittes auf der 15m-Linie, auf gleicher Höhe des Verstoßes.

Spätes Angreifen eines Treters

(o) Spätes Angreifen eines Treters. Ein Spieler darf einen Gegner, der gerade den Ball getreten hat, nicht absichtlich angreifen oder behindern.

Strafe: Die nicht schuldige Mannschaft hat die Wahl eines Straftritts, entweder an der Stelle des Verstoßes oder dort, wo der Ball aufspringt.

Stelle des Verstoßes. Wenn der Verstoß innerhalb des Malfelds des Treters stattfindet, ist die Marke für den Tritt 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle des Verstoßes.

Wenn der Verstoß im Seitenaus stattfindet, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle des Verstoßes.

Wo der Ball aufspringt: Wenn der Ball im Seitenaus landet, ist die Marke für den Straftritt auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat.

Wenn der Ball innerhalb 15 Meter von der Seitenauslinie aufspringt, ist die Marke auf der 15m-Linie auf gleicher Höhe mit der Stelle, wo der Ball aufspringt.

Wenn der Ball innerhalb des Malfeldes, im Malfeldseitenaus oder hinter der Malfeld-Endauslinie aufspringt, die Marke für den Straftritt 5 Meter vor der Mallinie, auf einer Linie durch die Stelle, wo der Ball die Mallinie überquert hat, jedoch mindestens 15 Meter von der Seitenauslinie entfernt.

Wenn der Ball die Malstangen und Querlatter berührt, ist die Stelle für den Straftritt da, wo der Ball auf dem Boden aufspringt.

(o) Fliegender Keil und Kavallerie-Angriff. Eine Mannschaft darf keinen „Fliegenden Keil“ oder „Kavallerie-Angriff“ ausführen.

Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

„Fliegender Keil“. Diese Art von Angriff findet meistens in der Nähe der Mallinie statt, wenn der angreifenden Mannschaft ein Straftritt oder Freitritt zuerkannt worden ist.

Der Treter kickt den Ball an und startet den Angriff, entweder dadurch, dass er selbst auf die Mallinie zuläuft, oder den Ball zu einem Mitspieler passt, der dann auf die Mallinie zuläuft. Sofort binden sich Mitspieler beidseitig des Ballträgers in einer Keilformation. Oft befinden sich einer oder mehrere dieser Spieler vor dem Ballträger. Dieses an sich ist regelwidrig. Der fliegende Keil ist potentiell gefährlich für Spieler, die versuchen ihn zu stoppen. Er ist regelwidrig.

Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

„Kavallerie-Angriff“. Der „Kavallerie-Angriff“ findet meistens in der Nähe der Mallinie statt, wenn der angreifenden Mannschaft ein Straftritt oder Freitritt zuerkannt worden ist.

Angreifende Spieler stellen sich auf eine Linie ininigem Abstand hinter dem Treter auf. Diese angreifenden Spieler stehen meistens 1 bis 2 Meter auseinander. Auf ein Signal des Treters stürmen sie vorwärts. Wenn sie näher kommen, tritt der Treter den Ball an und passt ihn zu einem von ihnen. Bis der Ball gespielt worden ist, muss die verteidigende Mannschaft mindestens 10 Meter von der Marke entfernt oder hinter der Mallinie bleiben, falls diese näher ist. Der „Kavallerie-Angriff“ ist potentiell gefährlich. Er ist regelwidrig.

Strafe: Straftritt an der Stelle des ursprünglichen Verstoßes.

(q) Es darf bei Foulspiel Vorteil gespielt werden, aber wenn der Verstoß einen wahrscheinlichen Versuch verhindert, muss ein Strafversuch zuerkannt werden.

(r) Ein vom Schiedsrichter-Assistenten angezeigt Vergehen kann mit Vorteil oder einem Staftritt an der Stelle geahndet werden, wo das Vergehen stattfand.

(s) Alle Spieler müssen die Autorität des Schiedsrichters respektieren. Sie dürfen die Entscheidungen des Schiedsrichters nicht diskutieren. Sie müssen (außer beim Ankick oder einem Staftritt nach einer Verwarnung, einer gelben oder roten Karte) das Spiel sofort unterbrechen, wenn der Schiedsrichter pfeift.

Strafe: Staftritt an der Stelle des Verstoßes.

10.5 STRAFEN

(a) Jeder Spieler, der gegen die Regel 10 verstößt, muss ermahnt oder verwarnet und mit einer Zeitstrafe von 10 Minuten bestraft oder des Feldes verwiesen werden.

(b) Ein Spieler, der verwarnet und mit einer Zeitstrafe bestraft wurde und ein zweites Mal gegen die Regel 10 verstößt muss des Feldes verwiesen werden.

10.6 GELBE UND ROTE KARTEN

(a) Wenn ein Spieler in einem internationalen Spiel verwarnet worden ist und vorübergehend des Feldes verwiesen worden ist, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler die gelbe Karte.

(b) Wenn ein Spieler in einem internationalen Spiel des Feldes verwiesen worden ist, zeigt der Schiedsrichter diesem Spieler die rote Karte.

(c) Für andere Spiele kann der Veranstalter oder der verantwortliche Verband entscheiden ob gelbe oder rote Karten in den Spielen Verwendung finden.

10.7 EIN SPIELER DES FELDES VERWEISEN

Ein Spieler, der des Feldes verwiesen worden ist, nimmt nicht länger am Spiel teil.