



SEGWAYPOLO

ÜBERSETZUNG DER OFFIZIELLEN REGELN

Hinweis: Sollte diese Übersetzung in Teilen von dem originalen Inhalt abweichen, gelten die offiziellen englischen Regeln. Bei der Übersetzung handelt es sich um eine Hilfe und nicht um das offizielle Regelwerk.

v. 1.7.3

International Segway Polo Association (ISPA)

Datum des Inkrafttretens: 1. Januar 2017

(ersetzt v 1.6.3)

Überblick

Die offiziellen Regeln für SegwayPolo sollen eindeutige und faire Regeln für den Sport festlegen. Sie sind von jedem Schiedsrichter aus sicherer Entfernung einheitlich umzusetzen. Ihr Hauptziel ist die Förderung und Beibehaltung eines sicheren Spielumfelds und die Aufstellung von Richtlinien, die unabhängig vom Schiedsrichter oder Land eingehalten werden. Diese Regeln werden durch eine Reihe von Videos ergänzt, die Spielern und Schiedsrichtern helfen sollen, die einheitliche Umsetzung der Regeln zu verstehen.

Verantwortung und Haftung

Teilnehmer am SegwayPolo müssen die Regeln des SegwayPolos und die anderen Informationen in dieser Druckschrift kennen. Es wird von ihnen erwartet, sich stets an die Regeln zu halten.

Die Sicherheit steht dabei immer an erster Stelle. Alle am Spiel Beteiligten müssen mit Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit und die Sicherheit anderer handeln.

Alle geltenden nationalen Gesetze müssen eingehalten werden.

Spieler müssen sicherstellen, dass ihre Spielausrüstung durch ihre Qualität, Materialien oder ihr Design keine Gefahr für sie selbst oder andere darstellt.

Die International Segway Polo Association (ISPA) übernimmt keine Haftung für Schäden oder Verletzungen, die sich [unter jeglichen Umständen] aus einem SegwayPolo-Turnier ergeben.

Die Überprüfung der Einrichtungen oder Ausrüstung, die vor einem Spiel erfolgt, beschränkt sich darauf sicherzustellen, dass die Regeln und sportlichen Anforderungen eingehalten werden.

Schiedsrichter spielen eine wichtige Rolle bei der Kontrolle des Spiels und bei der Sicherstellung von Fair Play. Die ISPA hat Workshops zu veranstalten, um Kenntnisse und Kompetenzen der Schiedsrichter zu verbessern.

Umsetzung und Zuständigkeit

Die Regeln des SegwayPolo gelten für alle Spieler und Offiziellen bei von der ISPA sanktionierten Spielen. Bei nicht sanktionierten Spielen werden die Veranstalter dazu angehalten, die gleichen Regeln anzuwenden. Nationale Verbände können das Datum der Umsetzung auf nationaler Ebene nach ihrem Ermessen festlegen.

Das Datum der Umsetzung für die Regeln der Version 1.7.3. für internationale Turniere ist der 1. Januar 2017.

Die Regeln werden vom ISPA Rules Committee im Auftrag der International Segway Polo Association ausgegeben. Das Urheberrecht dazu besitzt die International Segway Polo Association.

Überarbeitung der Regeln

Das ISPA Rules Committee überprüft regelmäßig alle Regeln des SegwayPolos. Es berücksichtigt dabei Informationen und Beobachtungen aus einer Vielzahl von Quellen, darunter nationale SegwayPolo-Verbände, Spieler, Trainer, Funktionäre, Offizielle, Medien und Zuschauer zusammen

mit Spiel- und Turnierberichten, Videoanalyse, Regelerprobungen und Turnierregelungen, welche die Regeln abändern. Ideen, die bereits mit Genehmigung des ISPA Rules Committee unter lokalen oder beschränkten Umständen erprobt worden sind, sind besonders wertvoll. Regeländerungen können sich in diesem Fall auf praktische Erfahrungen stützen.

Allgemeine Regeln	5
1. Das Spielfeld	5
2. Ausrüstung.....	7
3. Teams und Spieler.....	8
4. Offizielle und deren Aufgabe.....	10
5. Spiel.....	13
Feldregeln	14
6. Start des Spiels.....	14
7. Start des Chukkas.....	14
8. Tore	15
9. Ball außerhalb des Spielfeldes.....	16
10. Abgestiegener Spieler	17
11. Verhaltensregeln (ersetzt Right of way).....	17
12. Spielen des Balles.....	18
13. Gebrauch des Mallets.....	19
14. Unsportliches Verhalten.....	20
15. Strafen	21
16. Protest	23
Anhang A. Liste der zugelassenen Reifen.....	23
Anmerkungen	24

Anmerkungen zu Änderungen

Alle Änderungen an den Regeln werden **Grün hervorgehoben** oder durchgestrichen. {Alle Anmerkungen oder Regelauslegungen werden dunkelrot und kursiv geschrieben.}

REGELÄNDERUNGEN

Die ISPA-Turnierregeln, die in die SegwayPolo-Regeln für 2017 aufgenommen worden sind, sind: -

- 1.1 Flexibilität bei der Größe des Spielfeldes.
- 1.3 Flexibilität bei der Größe des Tors.
- 1.5 Vergrößerung der Sicherheitszone um das Spielfeld.
- 11 Ersetzung der Vorfahrtsregel („Right of Way“).

ANWENDUNG DER REGELN

Das ISPA Rules Committee sieht weiterhin mit Besorgnis, dass einige Regeln nicht einheitlich angewendet werden.

- 2.1.2.2 Keine Seite der Handgriffe darf entfernt werden.
- 2.1.3 Ständer müssen entfernt werden.
- 2.7 Eishockey-Feldspielerhandschuhe sind erlaubt (Eishockey-Torhüterhandschuhe nicht).
- 8.1.2 Ein Tor wird aberkannt, wenn der Torschütze die Kontrolle über seinen Segway verliert, während er dabei ist, ein Tor zu schießen, und dies zu einem Sturz oder Zusammenstoß führt.
- 8.4.1.2 Ein Tor wird aberkannt, wenn der Torschütze seinen Segway bei Befahren der Torzone nicht anhalten kann.
- 8.4.1.3 Es gibt keine 5-Sekunden-Regel für einen Torhüter, den Ball freizugeben.
- 9.3 Der Schiedsrichter kann Signale von der Person erhalten, die den Ball berührt hat, bevor er die Linie überquert hat.
- 13.3.2 Ein Spieler darf den Mallet eines Gegners nicht seinerseits tappen, um zu verhindern, dass er den eigenen Mallet „hakt“.
- 13.3.5 Wenn Mallets aneinander hängen bleiben, müssen beide Spieler aufhören sich zu bewegen, bis die Mallets wieder frei sind.

Allgemeine Regeln

1. Das Spielfeld

- 1.1. Das reguläre Spielfeld misst **zwischen 55 Metern (180 feet) und 68 Metern (220 feet) 200 feet (61 metres)** in der Länge **und zwischen 35 (115feet) Metern und 43 Metern (140 feet) 128 feet (39 metres)** in der Breite (siehe [Felddiagramm](#)). Es wird empfohlen, die **Spielfeldbreite so anzupassen, dass die gesamte Spielfläche 2379 Quadratmeter Größe hat, sofern dies machbar ist. Die bevorzugte Spielfeldgröße für internationale Spiele misst 61 Meter (200 feet) in der Länge mal 39 Meter (128 feet) in der Breite.** *{Die Änderung der Länge hat zum Ziel, vorhandene Linien auf Hockeyspielfeldern (55 Meter) und Fußballspielfeldern (68 Meter) benutzen zu können. Die Änderung der Breite soll dazu dienen, dass Spieler den gleichen Platz zum Fahren auf dem Spielfeld wie zuvor haben.}*
- 1.1.1. **Die bevorzugte Spielfläche ist Kunstrasen (Allwetterspielfeld). Wenn dies nicht verfügbar ist, darf SegwayPolo auf flachem und ebenem Gras oder einem ähnlichen leicht zu befahrenden Untergrund gespielt werden. Unter keinen Umständen darf SegwayPolo auf harten Untergründen wie Holz, Asphalt oder Beton gespielt werden.**
- 1.2. Die seitlichen Grenzen des Spielfeldes werden als Seitenlinie, die Grenzen an beiden Enden des Spielfelds (Torseiten) werden als Torauslinie bezeichnet. Der Teil der Torauslinie zwischen den beiden Torpfosten wird als Torlinie bezeichnet. Alle Grenzen müssen klar mit **Torpfosten Linien oder/und** kurzen Markierungshütchen markiert sein. Ein Seil oder eine Schnur ist keine geeignete Markierung, da der Segway oder das Mallet daran hängen bleiben können.
- 1.3. **Tore: Senkrechte Torpfosten verbunden durch eine waagerechte Querlatte („Torlatte“) werden in der Mitte jeder Torauslinie aufgestellt. Der Torpfosten und die Torlatte ist weiß (oder eine andere zugelassene Farbe) und präsentiert eine vordere Fläche, die zwischen 50 und 75 mm breit ist. Die Latten können zylinderförmig sein. Der Abstand zwischen der Innenkante der Torpfosten misst 2,4 Meter. Der Abstand von der Unterkante der Torlatte zum Boden misst 1,5 Meter. Eine Toleranz von plus oder minus 5 Zentimetern ist zulässig, um die verfügbaren Torgrößen zu berücksichtigen. Alle Tore in einem Turnier/Spiel müssen die gleiche Größe haben. Die Tore 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 Tore müssen ein Netz haben, das von der Stirnseite des Tors oben und unten abgesetzt ist, sodass der Ball im Netz gefangen werden kann. Das Tornetz muss eine Maschengröße von maximal 5 cm haben und muss so befestigt sein, dass der Ball nur nach vorn über die Torlinie und nicht nach hinten oder zur Seite hindurchrollen kann. Das Netz darf nicht so straff sein, dass der Ball von ihm abprallen und aus dem Tor springen kann.**
- 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. Eine Torzone (Goalzone) muss vor jedem Tor markiert werden. Die Torzone wird durch einen Halbkreis bestimmt, dessen Mittelpunkt gleich der Mitte der Torlinie ist. Der Radius des Halbkreises ist gleich der Länge der Torlinie, 2,40 Meter (8 feet) [\(siehe Torzonendiagramm\)](#) *{Torzonen werden häufig mit Kunststoffpunkten in regelmäßigen gleichen Abständen markiert.}*
- 1.5. Das Spielfeld wird von einer mindestens 1,5 3 Meter (5 10 feet) breiten Sicherheitszone umschlossen, welche von Zuschauern, Fotografen, Gegenständen und anderen Gefahren frei zu halten ist. Falls eine permanente Absperrung vorhanden ist, kann diese Sicherheitszone auf 1,5 Meter (5 feet) verkleinert werden. Die Sicherheitszone ist notwendig: Sollte der zur Verfügung stehende Raum nicht ausreichen (weniger als 1,5 Meter Breite haben), ist das Spielfeld zu verkleinern, nicht die Sicherheitszone. Die Außenlinie der Sicherheitszone muss deutlich mit Markierungshütchen, Seilen oder einer Kreide- oder Farblinie markiert werden.
- 1.6. Das Spielfeld wird darüber hinaus folgendermaßen markiert:
 - 1.6.1. Markierungshütchen für die Strafstoßlinie sind 15 Meter (50 feet) von den Torauslinien entlang der Seitenlinie und auf dem Mittelpunkt jeder Seitenlinie aufzustellen, um das Spielfeld in vier Teile einzuteilen. *{Geändert, um die Flexibilität bei der Spielfeldgröße zu berücksichtigen.} {Diese sind wichtig, um dem Schiedsrichter erkennen zu helfen, wann er einen Freistoß vom Punkt gibt und wann er eine Strafe ausspricht.}*
 - 1.6.2. Eine Markierung muss auf dem Spielfeld an beiden Enden entweder mit einem Klebeband oder Kreide angebracht werden, um den Strafstoßpunkt (15 Meter (50 feet) von der Mitte der Torauslinie) und die Ecken (10 Meter (34 feet) auf beiden Seiten von der Mitte der Torauslinie und 15 Meter von der Torauslinie auf beiden Seiten des Spielfelds entfernt) zu kennzeichnen. Optional können zusätzliche Markierungen in einer anderen Farbe entlang der erforderlichen Seitenlinien angebracht werden. *{Zusätzliche Markierungshütchen entfernt, da sie auf Kunstrastenplätzen als nicht notwendig erachtet werden.}*
 - 1.6.3. Die Markierungen der Torauslinie werden im Abstand von 10 Metern (34 feet) auf beiden Seiten der Mitte der Torauslinie platziert. Die Markierungen der Torauslinie werden im Abstand von 9,15 Metern zueinander zwischen Torpfosten und Seitenlinie platziert. *{Zur Vereinfachung geändert}*

2. Ausrüstung

- 2.1. Jedes serienmäßig von Segway Inc. gefertigte, selbstbalancierende 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 an den Fahrzeugen montiert sein, für welche sie serienmäßig geliefert werden.
 - 2.1.2. Die Reifen müssen Serienreifen sein oder auf der genehmigten Reifenliste (siehe Anhang A) stehen. Die Reifen müssen folgende Anforderungen erfüllen:
 - 2.1.2.1. Beide Reifen müssen das gleiche Modell sein und auf Serienfelgen montiert sein, die für das jeweilige Segway-Modell konzipiert sind.
 - 2.1.2.2. Kein Teil des Segways (Rad, Achse, Kotflügel usw.) darf vom Serienzustand abweichen. *{Keine Seite der Handgriffe darf entfernt werden.}*
 - 2.1.2.3. Die Reifen dürfen keinen höheren Luftdruck haben, als den durch Segway Inc. für das jeweilige Modell angegebenen.
 - 2.1.2.4. Die Reifen dürfen die Fahrzeugbreite nicht überschreiten.
 - 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, Ausrüstung oder die Spielfläche darstellen.
 - 2.1.3. Eine Schutzausrüstung für den Segway darf montiert werden, aber die originale Breite des Segways nicht überschreiten. Ein Spieler wird vor dem Spiel angehalten, Protektoren des Segways zu demontieren, **wenn diese nach Meinung des Schiedsrichters** eine Gefährdung für andere Spieler darstellen. *{Ständer müssen von Segways entfernt werden.}*
 - 2.1.4. Die Batterien müssen Serienakkus sein oder auf der genehmigten Akkulleiste (siehe Anhang B) stehen.
- 2.2. Als Typ-X Segway („X-Modell“) wird ein serienmäßiger Segway bezeichnet, der die Breite von 64,75 cm (25.5 inches) (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. *{Es wird dazu geraten, Typ-X Segways nicht auf Kunstrasen einzusetzen, obwohl noch nie Beschädigungen durch einen Segway aufgetreten sind. Die X2s hinterlassen mehr Spuren auf der Tragschicht als Typ-i2-Segways und alles, was die zukünftige Verfügbarkeit von Kunstrasen gefährdet, sollte vermieden werden }*
- 2.3. Ein Schlüssel (Gen1), welcher ein Überschreiten der Höchstgeschwindigkeit von 20 km/h (12.5 mph) nicht zulässt, ist vorgeschrieben. Ein Segway darf keinesfalls in solcher Art

modifiziert werden, dass die Höchstgeschwindigkeit von 20 km/h (12.5 mph) überschritten wird.

- 2.4. Mallet: Die Gesamtlänge eines Mallets darf 107 cm (42 inches) nicht überschreiten. Der Schaft darf einen Durchmesser von 2,54 cm (1 inch) nicht überschreiten. Der gepolsterte Malletkopf darf einen Durchmesser von 8 cm (3 inches), eine Länge von 25,50 cm (9 inches) und ein Gewicht von 285 Gramm (10 ounces) nicht überschreiten. Der Malletkopf muss mit einem geschlossenzelligen Schaumstoff von 0,635 cm (1/4 inch) 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.

- 2.4.1 Bricht ein Mallet während des Spiels, entspricht es nicht mehr den Regeln und darf im Spiel nicht mehr verwendet werden. Bei Verwendung eines gebrochenen Mallets wird eine Strafe 1 verhängt.

- 2.5. Ball: Der Ball muss einen Durchmesser von 10,0 ± 2 cm (4 inches) – ~~10,8~~ 11 cm (4.25 inches) haben und aus einem komprimierbaren Schaumstoffmaterial („Nerf“) bestehen, um Verletzungen der Spieler oder Beschädigungen am Segway zu verhindern.

- 2.6. Schutzkleidung: Jeder Spieler muss einen geeigneten Schutzhelm tragen, welcher geltenden nationalen Sicherheitsnormen entspricht und die Rückseite des Kopfes ausreichend schützt und welcher mittels eines Kinnriemens am Kopf gesichert wird. Adäquates Sicher befestigtes, geschlossenes Sport Schuhwerk ist vorgeschrieben. Schutzmasken bzw. Schutzbrillen werden empfohlen, sind aber nicht vorgeschrieben. Helme, die das Gesichtsfeld beschränken, wie Integralhelme für Motorradfahrer, sind verboten. Hartplastikvisiere und Teile von Helmen mit scharfen Kanten sind verboten. *{Gesichtsschutz, der von Spielern benutzt wird, ist erlaubt, darf aber keine scharfen Kanten haben und darf die Sicht nicht behindern.}*

- 2.7. Jedes Ausrüstungsteil, inklusive der persönlichen Schutzausrüstung der Spieler, oder des Segways muss vom Material her so beschaffen sein, dass kein anderer Spieler gefährdet wird. Ausrüstung darf nicht für einen unfairen Vorteil sorgen (z. B. „Wing Suit“ für Torhüter). *{Normale Handschuhe für Eishockey-Feldspieler und Cricket-Schlagmänner sind erlaubt.}*

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, solange 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 Turnierorganisation kann die benötigte Anzahl an 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, **hat das Team, welches die geforderte Anzahl an Spielern nicht stellen kann, die Option, mit 3 oder mehr Spielern gegen das andere Team mit der vollständigen Anzahl an Spielern anzutreten.** ~~das Spiel 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.** Auswechslungen:
- 3.7.1.** ~~Zwischen Chukkers~~ **Freiwillige** 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 das **Segway** 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 aufgrund 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 aufgrund von Krankheit oder Verletzung verlässt, darf frühestens zum folgenden Chukka ins Spiel zurückkehren. 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. **Der Kapitän muss sich durch Tragen einer unübersehbaren Armbinde identifizieren.** *{Es wäre höflich, wenn sich jeder Kapitän dem anderen Kapitän und dem Schiedsrichter vor Beginn eines Spiels vorstellen und Hände schütteln könnte.}*
- 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 XI Einspruch). Er ist durch einen Schiedsrichterassistenten zu unterstützen. *{Der Schiedsrichter sollte sich beiden Kapitänen vorstellen und sie bitten, falls sie irgendwelche Bedenken über etwas auf dem Feld haben, diese Bedenken bei einer geeigneten Unterbrechung des Spiels ihm gegenüber zu äußern, statt sie ihm während des Spiels zuzurufen.}*
- 4.1.2. Der Schiedsrichter und der Schiedsrichterassistent sind die einzigen Offiziellen 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. *{Der Schiedsrichter sollte eine Seite des Spielfelds abdecken und der Assistent die andere Seite des Spielfelds und dabei sollten sie dem Spielverlauf in der Nähe der Seitenlinien folgen.}*
- 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.
- 4.1.2.6. Der Schiedsrichter und sein Assistent sollten wissen, wo sich die Spieler jeweils auf dem Spielfeld befinden und sie sollten die Bewegungen von Spielern, welche versuchen, sich auf dem Spielfeld zu bewegen, nicht behindern. *{Dies lässt sich am einfachsten erreichen, indem sie nahe der Außenseite der Seitenlinien bleiben, da es nicht immer einfach ist, einen Spieler zu sehen, der sich für einen Pass positioniert.}*
- 4.1.2.8. Wenn ein Ball einen Schiedsrichter oder seinen Segway trifft, wird das Spiel fortgesetzt.
- 4.1.2.9. Der Schiedsrichter darf unter keinen Umständen ein Mobilgerät benutzen, rauchen oder einen Vaporizer oder ähnliche ablenkende Dinge benutzen.

4.2. Torrichter: 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 Torlinie vollständig überquert hat und damit im Tor ist, und welches Team den Ball zuletzt berührt hat:
 - 4.2.1.1. Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat und im Tor ist, hält der Torrichter die Fahne gut sichtbar über seinen Kopf.
 - 4.2.1.2. Wenn der Ball die Torauslinie außerhalb des Tores vollständig passiert hat und zuletzt vom angreifenden Team berührt wurde, zeigt der Torrichter die Seite des Tores an, auf welcher der Ball die Torauslinie überquert hat. Der zu spielende Abschlag ist von einem Punkt auf der Torauslinie zwischen der äußeren Ecke der Torzone und der 10 Meter (34 feet) Markierung auf der Torauslinie, auszuführen.
 - 4.2.1.3. Wenn der Ball die Torauslinie 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

(Ecke) ausgesprochen. *{Geändert in „Ecke“, da es so am häufigsten im Spiel bezeichnet wird.} {Falls keine Torrichter zur Verfügung stehen, wird es im Spiel als sportlich fair gesehen, wenn der letzte Spieler, der den Ball berührt hat, den Schiedsrichter darüber informiert; in diesem Fall ist es in Ordnung, wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung ändert.}*

4.2.1.4 Wenn ein nicht befugter Spieler in die Torzone eingefahren ist oder ein anderer Verstoß aufgetreten ist, muss der Torrichter seine Hand heben und den Schiedsrichter durch Zuruf darauf aufmerksam machen. *{Der Torrichter sollte dies signalisieren, indem er beide Arme über Kreuz hochhält.}*

4.2.2. Alle beobachteten Ereignisse, die dem Schiedsrichter entgangen sind, sollen ihm durch den Torrichter zugetragen werden.

4.3 Linienrichter: *Im SegwayPolo werden Linienrichter nicht mehr benötigt. {Mit dem Aufkommen durchgehender weißer Linien auf Kunstrasenspielfeldern werden Linienrichter seit einigen Jahren nicht mehr eingesetzt, daher wurde die Entscheidung getroffen, dass sie nicht mehr erforderlich sind, sie sind aber auch nicht verboten.} {Wenn es keine Linienrichter gibt, wird es im Spiel als sportlich fair gesehen, wenn der letzte Spieler, der den Ball berührt hat, den Schiedsrichter darüber informiert; in diesem Fall ist es in Ordnung, wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung ändert.}* Die Linienrichter, **falls vorhanden**, *(Wenn möglich, sollten mindestens 2, besser noch 4 Linienrichter eingesetzt werden, die auf die Spielfeldhälften verteilt werden)* müssen 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 **vollständig** überquert 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 überquert 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. Schriftführer: Es soll ein Schriftführer anwesend sein. Er protokolliert die geschossenen Tore, den Zeitpunkt, den Torschützen 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 oder eines Offiziellen 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, und ähnlichen ablenkenden Dingen während des Spieles ist ausdrücklich untersagt.

5. Spiel

5.1. Anzahl der Chukkas:

- 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 Halbfinalspielen eines Turniers dürfen die Spiele mit max. 2 zusätzlichen Chukkas gespielt werden – Verlängerungs-Chukkas nicht mit eingeschlossen.

5.2. Dauer eines Chukkas:

- 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 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 von einem Schiedsrichterpfiff. Das Chukka wird weiter gespielt, bis der Ball eine Seiten- oder Endlinie überquert – „play until dead“. (Das Chukka endet nicht durch das Erzielen eines Tores.) *{Es ist eine gute Idee, wenn der Schiedsrichter und sein Assistent die Sätze „30 Sekunden/30 seconds“ und „play until dead“ wiederholen, um dem Zeitnehmer anzuzeigen, dass sie ihn gehört haben, und um sicherzustellen, dass auch alle Spieler es gehört haben.}*

5.3. Zeit zwischen den Chukkas:

- 5.3.1. Zwischen den beiden mittleren Chukkas wird eine 5-minütige Pause eingelegt. Dies ist die Halbzeitpause. *{Diese Zeit kann verkürzt werden, wenn beide Team-Kapitäne und alle Offiziellen zustimmen.}*
- 5.3.2. Zwischen allen anderen Chukkas wird eine 3-minütige Pause eingelegt – ebenso zwischen dem letzten regulären und den folgenden Verlängerungs-Chukkas. *{Dies kann verkürzt werden, wenn beide Team-Kapitäne und alle Offiziellen zustimmen.}*

Feldregeln

6. Start des Spiels

- 6.1. Die Teams **müssen** ~~sollen~~ zu der Zeit, zu der ihr Spiel angesetzt wurde, anwesend und **spielbereit** sein. **Andernfalls kann eine Strafe 5 ausgesprochen werden.**
- 6.2. 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.
- 6.3. Seitenwechsel: Nach jedem gespielten Chukka findet ein Seitenwechsel statt – dies gilt ebenso für Verlängerungs-Chukkas.

7. Start des Chukkas

- 7.1. 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. Ab diesem Zeitpunkt dürfen die Spieler die Mittellinie überqueren und versuchen, in Ballbesitz zu kommen. *{Es ist in Ordnung, wenn ein Spieler mit seinem Mallet stochert, um in Ballbesitz zu kommen, aber Schwingen des Mallets in der Gasse produziert eine gefährliche Situation und dem anderen Team wird dann eine Strafe 1 (Strafstoß) zugesprochen. Der Strafstoß ist von der Mitte der Mittellinie auszuführen.}*
- 7.2. Falscher Einwurf:
 - 7.2.1. 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.

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

8. Tore

8.1. Was wird als Tor gewertet?

- 8.1.1. Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters die Torlinie **innerhalb des Tors** überquert hat. Der Schiedsrichter darf sich bei schwierigen Entscheidungen von den Assistenten und den Spielern bei der Klärung unterstützen lassen. Final zählt jedoch die Entscheidung des Schiedsrichters. *{Der Ball muss die Torlinie vollständig überquert haben.}*

- 8.1.2 **Ein Tor wird aberkannt, wenn der Torschütze die Kontrolle über seinen Segway verliert, während er dabei ist, ein Tor zu schießen, was zu einem Sturz oder Zusammenstoß führt.**
~~Ein Tor, welches durch eine Strafe 1 erzielt wurde, wird gewertet.~~

8.2. Wie werden Tore gezählt?

- 8.2.1. Ein Tor wird dem angreifenden Spieler zugerechnet, der als Letzter den Ball berührte, bevor der Ball die Torlinie überquerte, **selbst, wenn er von einem verteidigenden Spieler abgeprallt ist.** Wenn der letzte Ballkontakt vor dem Überqueren der Torlinie nicht von einem angreifenden Spieler stattgefunden hat, **wird das Tor als Eigentor gewertet.**
- 8.2.2. 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.
- 8.3. Spielgewinn: Das Team, welches am Ende der Spielzeit die höhere Anzahl Tore erzielt hat, wird zum Gewinner erklärt.

8.4. Torzonen

8.4.1. Bei Verwendung der Torzonen gelten folgende Regeln:

- 8.4.1.1. 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 (Strafe 1) ausgesprochen. Der Strafstoß wird auf Position „A“ des verteidigenden Teams ausgeführt (siehe Felddiagramm).
- 8.4.1.2. 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 (Strafe 1) ausgesprochen. Der Strafstoß wird durch das verteidigende Team innerhalb der Torzone ausgeführt. *{Wenn ein angreifender Spieler seinen Segway nicht*

stoppen kann und nach Schießen eines Tors in die Torzone einfährt, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat, wird dieses Tor aberkannt und das Spiel wird mit einem Strafstoß aus der Torzone heraus fortgesetzt.}

- 8.4.1.2.1.** 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 (Strafe 1) gegen das angreifende Team ausgesprochen. Der Strafstoß wird durch das verteidigende Team innerhalb der Torzone ausgeführt.
- 8.4.1.2.2.** 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. *{Stellt klar, wann der Ball in der Luft geschlagen werden darf.}*
- 8.4.1.3.** **Wenn sich der Ball in der Torzone befindet, muss der verteidigende Spieler in der Torzone einen „offensichtlich ernsthaften Versuch unternehmen, den Ball freizugeben“.** Nach Ermessen des Schiedsrichters kann er eine Zeitwarnung geben und dann einen hörbaren 3-Sekunden-Countdown starten. **Danach wird dem anderen Team eine Strafe 1 zugesprochen.** *{Dies soll die 5-Sekunden-Regeln klarstellen, die im Spiel erwähnt worden sind, jedoch bisher noch nicht von den Regeln erfasst wurden.} {Im Fußball gibt es eine 6-Sekunden-Regel: Eine Bewegung zum Blockieren des Tortreffers, wozu im SegwayPolo angehalten wird, ist jedoch dort nicht erlaubt. Ein Rückpass zum Torhüter ist im Fußball auch nicht erlaubt.} {Wenn ein gegnerischer Spieler auf dem Spielfeld einen Countdown beginnt, könnte dies als Einschüchterungsversuch eingestuft werden und es könnte ein Freistoß vom Tor zugesprochen werden, wobei das gegnerische Team 4,5 Meter(15 feet) Abstand zum Ball haben muss.}*

9. Ball außerhalb des Spielfeldes

9.1. Wenn der Ball die Seitenlinie überquert hat:

- 9.1.1.** 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. *{Der Schiedsrichter muss „play“ sagen und unverzüglich pfeifen, sobald der Spieler ihn ansieht, um zu signalisieren, dass er bereit ist.}*
- 9.1.2.** 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 (15 feet) vom Ball entfernt aufhalten, bevor der Ball gespielt wird.

9.2. Wenn der Ball die Torauslinie außerhalb der Torpfosten überquert hat:

- 9.2.1.** Wenn der Ball als letztes von der angreifenden Mannschaft berührt wurde:

- 9.2.2. Das verteidigende Team bekommt einen Freistoß. Er wird von der Torauslinie **oder hinter** der Torauslinie ausgeführt – **zwischen dem Außenrand der Torzone und der Markierung der Torauslinie 10 Meter (34 feet) von der Mitte der Torzone**. nicht näher als 3 Meter vom Torpfosten und nicht weiter als die Mitte zwischen Pfosten und Seitenlinie *{Macht eine zusätzliche Markierung auf dem Feld überflüssig.}*
- 9.2.3. Die Mitglieder des angreifenden Teams müssen **mindestens** 4,5 Meter (15 feet) **vom Ball entfernt** sein, bevor der Ball bespielt wird.
- 9.2.2. Wenn der Ball vor dem Überqueren der Endlinie von einem Mitglied des verteidigenden Teams berührt wurde, wird eine Strafe 2 (**Ecke**) gegen das verteidigende Team ausgesprochen. *{Geändert, da normalerweise als Ecke bezeichnet.}*
- 9.3. Der Schiedsrichter hat das alleinige Recht zu entscheiden, ob der Ball die Seiten- oder Torauslinie 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. *{Wenn keine Tor- oder Linienrichter verfügbar sind, kann der Schiedsrichter Signale von der Person annehmen, die den Ball zuletzt berührt hat, bevor er die Linie überquert hat, und nicht von einem anderen Spieler.}*

10. Abgestiegener Spieler

- 10.1. 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.
- 10.2. In dem Fall, dass ein Spieler von seinem Segway absteigt – ohne verletzt zu sein – wird das Spiel fortgesetzt und der Spieler ist selbst für ein sicheres Wiederaufsteigen verantwortlich – oder wenn er aus technischen Gründen nicht mehr auf den Segway aufsteigen kann, **muss er diesen schnellstmöglich und sicher, ohne das Spiel zu stören**, vom Spielfeld bringen. Der Spieler darf den Ball nicht berühren, während er auf den Segway aufsteigt. **Unbeabsichtigter Kontakt des Spielers mit dem Ball wird nicht geahndet.**
- 10.2.1. 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 **oder wenn der Schiedsrichter dem Spieler signalisiert, zurück auf das Feld zu kommen.**
- 10.2.2. Zu keiner Zeit darf ein Spieler störend in das Spiel eingreifen, während er seinen Segway vom Spielfeld bringt.

11. Verhaltensregeln (ersetzt Right of way)

{Diese Regel wurde vollkommen neu verfasst, da die vorherige Regel nicht repräsentativ dafür war, was auf dem Spielfeld umgesetzt wurde. Außerdem ließ sich die Regel sowohl von Spielern als auch Schiedsrichtern schwierig einheitlich auslegen und förderte Kollisionen mit hoher Geschwindigkeit, bei denen es schwierig war, den Schuldigen auszumachen. Die Regel wurde

durch die folgenden Ausführungen ersetzt, wodurch die einheitliche Regelauslegung durch Schiedsrichter verbessert und die Sicherheit auf dem Feld erhöht wird.}

- 11.1** Kollisionen sind zu jedem Zeitpunkt zu vermeiden. *{Das Provozieren von Fouls ist verboten.}*
- 11.2** Kein Spieler darf einen Kontakt oder Crash in die Seite oder den Rücken eines anderen Spielers verursachen, in der Art und Weise, dass die Gefahr einer Verletzung des Spielers oder Beschädigung der Ausrüstung besteht. *{Wenn ein anderer Spieler eine Position auf dem Spielfeld vor einer anderen Person erreichen kann, muss die andere Person dies vorhersehen und entweder langsamer fahren oder ihren Kurs ändern, um nicht mit dem anderen Spieler seitlich zusammenzustoßen.}*
- 11.3** Wenn zwei Spieler frontal oder seitlich so aufeinandertreffen, dass die Gefahr einer Verletzung eines Spielers oder einer Beschädigung an Ausrüstung besteht, dann haben beide Spieler ein Foul begangen und der Schiedsrichter muss das Spiel mit einem Fair-Play-Ball erneut starten. Falls die Schuld einem Spieler zugeschrieben werden kann, erhält der foulende Spieler eine Strafe. *{Wenn ein Spieler angehalten hatte, als der Kontakt erfolgte, muss der andere Spieler das Foul begangen haben.}*
- 11.4** Wenn ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters eine gefährliche Situation für einen anderen Spieler produziert hat, die einen Zusammenstoß oder Unfall dieses Spielers verursacht, wird mindestens eine Strafe 1 gegen ihn ausgesprochen. *{Produzieren einer gefährlichen Situation kann unter anderem unerwartetes Wenden (ob versehentlich oder absichtlich), die Kontrolle über den Segway verlieren usw. sein. }*
- 11.5** Kein Spieler darf so von seinem eigenen Segway herunterfallen, dass die Gefahr einer Verletzung eines Spielers oder einer Beschädigung von Ausrüstung besteht. *{Alle Spieler müssen im Rahmen ihrer Möglichkeiten und der Bedingungen auf dem Spielfeld fahren.}*

12. Spielen des Balles

- 12.1.** 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.
- 12.2.** Wenn ein Tor mit etwas anderem, als dem Mallet eines Spielers erzielt wurde (definiert in Feldregeln VII., A, „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 Torauslinie (Feldregeln IV, Ball aus dem Spielfeld, B).
- 12.3.** Kein Spieler darf den Ball absichtlich mit seinem Körper oder seiner Ausrüstung transportieren.
- 12.4.** Zu keiner Zeit darf ein Spieler den Ball mit kontinuierlichem Kontakt des Mallets (Ball schieben) über das Spielfeld bewegen.

- 12.4.1.** Kontinuierlicher Kontakt wird definiert als Mallet-zu-Ball-Kontakt länger als 1 Sekunde, während der Spieler sich mit dem Ball fortbewegt.
- 12.4.2.** 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.
- 12.5.** 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. *{Der Spieler muss unverzüglich sicher anhalten und den Ball frei geben, bevor das Spiel fortgesetzt wird.}*
- 12.6.** Wenn ein Ball unter den Segway eines Spielers gerät, muss sich der Spieler schnellstmöglich sicher vor- oder zurückbewegen, ohne dabei in einen anderen Spieler zu fahren.

13. Gebrauch des Mallets

- 13.1.** Ein Spieler muss sein Mallet während des gesamten Spiels in der rechten Hand halten. *{Das Rules Committee ist der Ansicht, dass eine Studie durchgeführt werden sollte, um die Machbarkeit des Spielens mit der linken Hand auszuwerten.}*
- 13.2.** 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 oder ein Spieler sich ducken oder bewegen muss, um nicht vom Mallet getroffen zu werden, soll ein Foul ausgesprochen werden.
- 13.3.** 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:
Ein Spieler kann sein Mallet unter Einhaltung der folgenden Regeln benutzen, um zu verhindern, dass das Mallet eines Gegners den Ball trifft: *{Wenn das Mallet eines Gegners in seiner Bewegung angehalten wird, indem ein stillstehendes Mallet in seinen Weg gehalten wird, wird dies gemeinhin als „Haken“ bezeichnet. Wenn man dem Mallet des Gegners einen leichten Schlag auf das Mallet versetzt, damit er den Ball nicht schlagen kann, wird dies als „Tap“ bezeichnet.}*
- 13.3.1.** Der Kontaktpunkt beider Mallets muss unter Hüfthöhe des Gegners sein. *{Es ist gute Praxis und hilft, den Bruch von Mallets zu verringern, wenn das eigene Mallet in der gleichen Richtung bewegt wird wie das andere Mallet, das man zu haken versucht. Dies erhöht ebenfalls die Chance, dass man nach dem Haken den Ball erobert.}*
- 13.3.2.** Der Gegner muss dabei sein, den Ball zu schlagen. *{Es ist nicht erlaubt, einen Gegenschlag auszuführen, um einen Gegner davon abzuhalten, das eigene Mallet zu schlagen, da er nicht dabei ist, den Ball zu schlagen.}*

- 13.3.3. Der ~~(das Haken)~~ Kontakt darf nicht rücksichtslos oder gefährlich ausgeführt werden. Wenn der Spieler von dem Mallet des Gegners getroffen wird, soll ein Foul und mindestens eine Strafe 1 ausgesprochen werden.
- 13.3.4. Beide Spieler müssen in unmittelbarer Nähe des Balles sein und im direkten Bestreben, die Kontrolle des Balls zu erhalten.
- 13.3.5. Wenn sich die Mallets während des Kontakts verhaken, müssen die Mallets umgehend wieder frei gegeben werden. Gehakte Mallets dürfen nicht verwendet werden, um die Vorwärtsbewegung des gehakten Spielers zu behindern. *{Wenn die Mallets verhakt sind und nicht einfach frei gegeben werden können, müssen beide Spieler anhalten, um so nicht den anderen Spieler zu ziehen. Ziehen am Mallet des Gegners ist ein Foul.}*
- 13.3.6. Ein „Tap“ besteht aus einem leichten Schlag auf das untere Drittel des gegnerischen Mallets. *{Ein heftiger Schlag von oben auf ein Mallet ist kein leichter Schlag und verboten.} {Es ist in Ordnung, sanft auf das Mallet eines anderen Spielers von unten zu klopfen, wenn er nach vorn zum Ball reicht.}*
- 13.3.7. Das Tappen eines Mallets darf die Vorwärtsbewegung des anderen Spielers nicht behindern.
- 13.4. 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.
- 13.5. Wenn ein Spieler einen Gegner absichtlich mit seinem Mallet oder etwas anderem trifft oder den Versuch unternimmt, ihn zu treffen, wird eine Strafe 4 ausgesprochen.
- 13.6. Ein Spieler darf sein Mallet nicht auf einer Höhe und auf eine Weise, die es wahrscheinlich macht, dass sich der Mallet unter den Rädern des Segways verfängt, vor das Segways eines anderen Spielers halten. *{Dies soll nicht Vorstrecken des Mallets an sich verbieten – nur nicht auf gefährliche Weise.}*

14. Unsportliches Verhalten

- 14.1. Kein Spieler darf absichtlich einen Gegenspieler mit seinem Körper oder seiner Ausrüstung berühren.
- 14.2. 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.
- 14.3. Kein Spieler darf einen Offiziellen beschimpfen oder in abfälliger Weise über ihn oder einen Gegner sprechen.

15. Strafen

15.1. Strafe 1 (Freistoß)

15.1.1. Wenn eine Strafe 1 ausgesprochen wurde, wird dem gefaulten Team ein Freistoß von dem Punkt zugesprochen, an dem die Regelverletzung stattfand. Kein Spieler des verteidigenden Teams darf dem Ball näher als 4,5 Meter (15 feet) sein, bevor er berührt worden ist.

15.1.1.1. Wenn das angreifende Team innerhalb von **15 Metern (50 feet)** von der **Torauslinie** des verteidigenden Teams gefault wurde, wird der Strafstoß vom **Strafstoßpunkt (15 Meter (50 feet))** von der Mitte der Torauslinie) des verteidigenden Teams ausgeführt (Position „A“ auf Felddiagramm). 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. *{Der verteidigende Spieler kann die Torzone nur verlassen, nachdem der Ball geschlagen worden ist.}*

15.1.1.2. **Alle restlichen** verteidigenden Spieler müssen mindestens 4,5 Meter (15 feet) vom Ball und 3 Meter (10 feet) von den Torpfosten entfernt sein und dürfen den Spieler, der den Strafstoß ausführt, nicht stören.

15.1.1.3. Wurde der Ball durch den **Spieler, der in der Torzone** des verteidigenden Teams war/ist, **oder prallt er von den Torpfosten ab**, dürfen alle anderen Spieler wieder in das Spiel eingreifen und das Spiel läuft normal weiter.

15.1.2. Wenn das foulende Team gegen die **obige** Prozedur verstößt, bekommt das gefaulte Team einen weiteren Strafstoß 1 zugesprochen.

15.2. Strafe 2 (Ecke)

15.2.1. Wenn der Ball die Torauslinie überquert und als letztes von einem verteidigenden Spieler oder dessen Ausrüstung berührt wurde:

15.2.1.1. Dem angreifenden Team wird ein Freistoß von der **Ecke (10 Meter auf beiden Seiten von der Mitte der Torauslinie und 15 Meter von der Torauslinie auf beiden Seiten des Spielfeldes entfernt)** auf der gleichen Seite des Spielfeldes, **auf der der Ball die Torauslinie überquert hat, zugesprochen** (Position „B“ auf dem Felddiagramm).

15.2.1.2. Alle Mitglieder des verteidigenden Teams müssen mindestens 4,5 m (15 feet) vom Ball entfernt bleiben, bis dieser nach Freigabe berührt wurde.

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

15.2.1.4. Um auf das Tor zu schießen, muss der Spieler den Ball vor dem Schuss mit dem Mallet eine signifikante Strecke (**30 cm / 1 foot**) schlagen – die Verteidiger dürfen sich dem Spieler ab diesem Zeitpunkt nähern. *{Dies ist der einzige Fall auf dem Spielfeld, in dem kein direkter Schuss durchgeführt werden darf.}
{Wenn der Ball auf seinem Weg den Segway oder das Mallet eines anderen Spielers berührt, wird dies nicht als direkter Schuss gewertet und das Tor wird anerkannt.}*

15.3. Strafe 3 (Foul mit Verletzung)

15.3.1. Wenn ein Spieler so durch ein Foul verletzt wurde, dass der Schiedsrichter erlaubt oder verlangt, dass sich der Spieler aus dem Spiel zurückzieht: *{Wenn die Kollision aus einem gefährlichen Spiel hervorgeht, sollte der Schiedsrichter den Spieler, der das Foul begangen hat, eine oder zwei Minuten vom Feld verbannen (Strafe 4).
Wenn im gefoulten Team kein Ersatzspieler verfügbar ist, muss das foulende Team einen Spieler nominieren, der das Spielfeld gemäß der Regeln für Strafe 4 verlässt.}*

15.3.1.1. **Wenn im gefoulten Team kein Ersatzspieler verfügbar ist, ist der Spieler, der die Verletzung verursacht hat, aus dem Spiel zu nehmen und darf nicht durch einen Ersatzspieler ersetzt werden.**

Alte Regel 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.

15.4. Strafe 4 (Gefährliches Spiel)

15.4.1. Wenn ein Spieler wiederholt Fouls begeht, ein gefährliches Foul begeht, in übermäßig aggressiver Art spielt oder sich **unsportlich** verhält, kann der Schiedsrichter in seinem Ermessen eine Strafe 1 verhängen, oder den Spieler für eine dem Schiedsrichter angemessen erscheinende 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.

15.4.2 **Wenn ein Spieler regelmäßig die Kontrolle über seinen Segway verliert und herunterfällt, weil er sein Gleichgewicht verliert, könnte dies rechtfertigen, einen Spieler vom Spielfeld zu verbannen. Es wird angeraten, dass der Schiedsrichter, nachdem der Spieler mehrmals (in einem Spiel wird 3 Mal empfohlen) vom Segway gefallen ist, den Kapitän warnt, dass Spieler X, wenn er erneut vom Segway fällt, vom Feld geschickt werden wird (empfohlen sind 2 Minuten).**

15.4.3. Wenn ein Spieler mit diesem Verhalten fortfährt, soll der Schiedsrichter ihn für den Rest des Spieles suspendieren.

~~Wenn ein Spieler in einem Turnier mehr als zweimal Strafe 3 verursacht, wird diesem Spieler die Spielberechtigung für den Rest des Turniers entzogen.~~

15.5. Strafe 5 (Nichtantreten)

- 15.5.1. Wenn ein Team zum Spielbeginn nicht anwesend ist, wenn ein Team-Kapitän 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 Teammitglied, nachdem er vom Spiel suspendiert wurde, weiter durch unsportliches Verhalten auffällt, gilt das Spiel für dieses Team als verloren. Das Spiel des Gegners wird als gewonnen gewertet.

16. Protest

- 16.1. Alle schriftlichen Proteste müssen bei der ISPA per E-Mail eingereicht werden.
- 16.2. Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen werden durch die ISPA betrachtet, wenn dieser Protest sofort nach dem Spiel mündlich an den Schiedsrichter und die Turnierorganisation gebracht und detailliert innerhalb von 24 Stunden nach dem Vorfall schriftlich an die ISPA gemeldet wurde.
- 16.3. 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. I.

Anhang A. Liste der zugelassenen Reifen

Zusätzlich zu den Serienreifen von Segway Inc müssen alle hier aufgelisteten Reifen mit II. Ausrüstung, A. ii übereinstimmen und sind zugelassen.

- 1) IRC-SN23 80/80-14 „Urban Master Snow“
- 2) Heidenau „Snowtex“ K66 80/80-14 3) AX-Regen- und Offroadreifen K66
(http://www.axperts.de/epages/61480327.sf/de_DE/?ObjectPath=/Shops/61480327/Products/86004010)
- 4) AX-Regen- und Offroadreifen K42
(http://www.axperts.de/epages/61480327.sf/de_DE/?ObjectPath=/Shops/61480327/Products/86004039)

Anhang B. Liste der zugelassenen Akkus

Zusätzlich zu den Serienakkus von Segway Inc sind die folgenden Batterien zugelassen:

Lion 42 Akkus

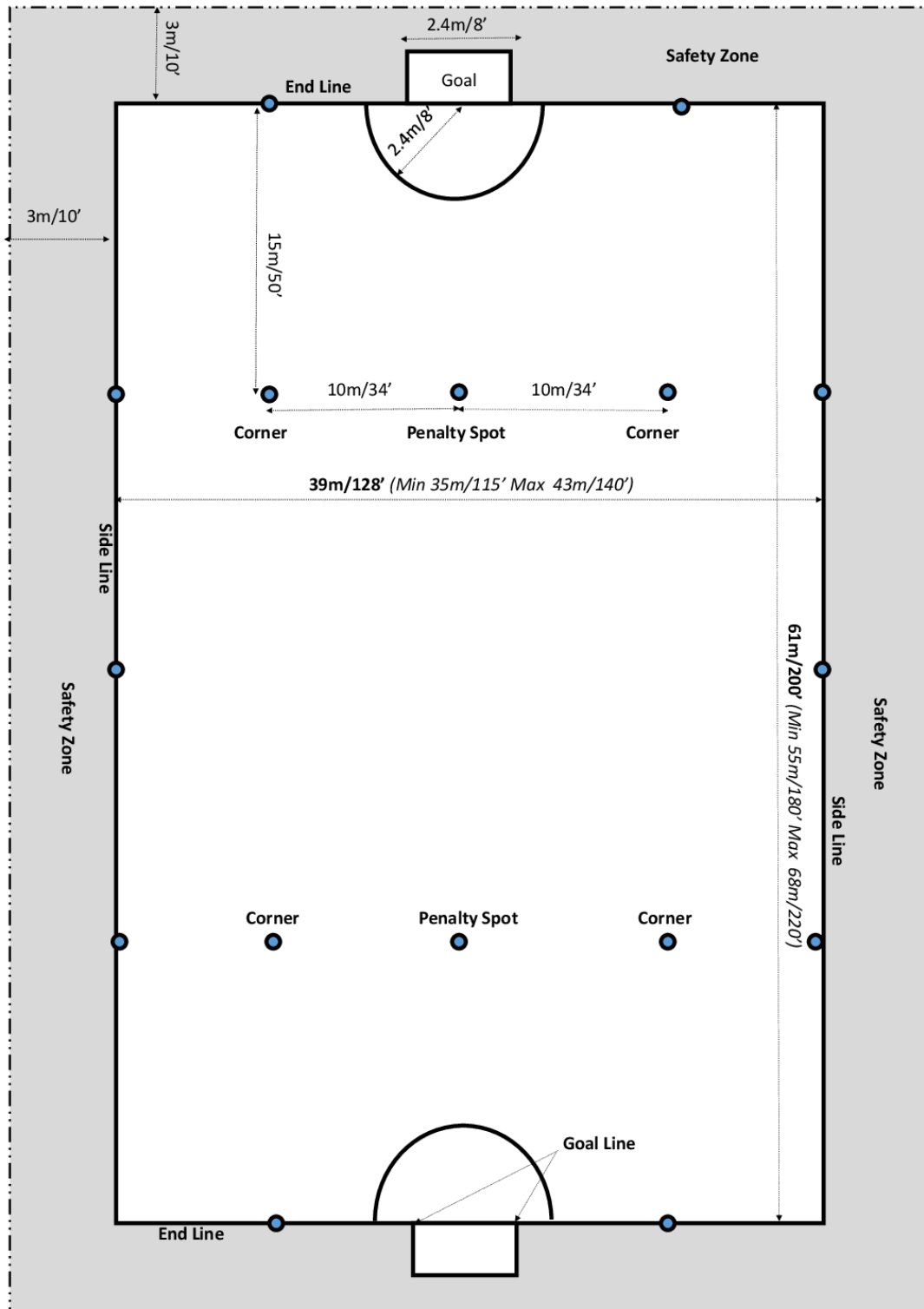
Anmerkungen

Anmerkungen oder Kommentare zu allen Punkten der Regeln sind herzlich willkommen. Senden Sie dazu eine E-Mail an rules@segpolo.org.

Segway© ist eine Marke von Ninebot Inc.

© 2016 ISPA

Felddiagramm



Torzzone („Goalzone“)

