

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

1.1 Allgemeine Regeln

1 Fuß = 30,48cm

1.1 Allgemeine Regeln

1 Fuß = 30,48cm

1.1.1 Das Spielfeld

Die Feldgröße beträgt 61m x 39m.

Seitliche Begrenzung des Feldes = **Seitenlinie**

Begrenzungen zum Ende = **Endlinie**

der Teil der Endbegrenzung zwischen den Torpfosten = **Torlinie**

Begrenzungen bestenfalls **aus kleinen Markierungstellern** (Seile könnten durch Segways oder Schläger verrutschen)

Torpfosten: im Abstand von (2,44 m) gleichweit entfernt (60 Fuß; 18,2 m) von jeder Seitenlinie. Höhe: 5 Fuß (1,52 m). Material: hart genug, um Wind und Segways stand zu halten, weich genug, um keine Schäden anzurichten

Das Spielfeld muss von einer Sicherheitszone umrandet sein (mind. 5 Fuß (1,52 m) zu jeder Seite), welche von jeglichen Gegenständen und Menschen freigehalten werden muss. Das Ende der Sicherheitszone muss gekennzeichnet werden (Linie, Pylonen...). Besser das Feld kleiner machen, als die Sicherheitszone!

Weitere Markierungen:

Die Seitenlinien werden geviertelt - alle 45 Fuß (13,72 m)

weitere andersfarbige Pylonen können gleichmäßig zwischen den vorgeschriebenen Pylonen aufgestellt werden

Endlinien-Pylonen: alle 30 Fuß (9,14 m) zwischen den Seitenlinien und Torpfosten

1.1.2 Die Ausrüstung

Jeder Segway im Originalzustand darf genutzt werden

Die Räder sollten den vorgeschriebenen Druck aufweisen (+/- 1 psi (0,07 bar))

Helm muss - Schutzkleidung sollte angelegt werden

Kein Spieler darf Ausrüstung tragen, die für andere Spieler gefährlich werden könnte

Pro Team dürfen nie mehr als zwei X2- oder XT- Modelle auf dem Feld sein

Die Segways müssen auf höchstens 20km/h gedrosselt werden

Poloschläger - Mallet:

Schläger: höchstens 106,68cm lang

Stiel (Schaft)-Durchmesser: höchstens 2.54cm

Kopf: höchstens 7,62cm Durchmesser, 22,86cm lang und 283,5g schwer

Ball:

Durchmesser: 10,16cm

Material: zusammendrückbar / Schaumstoff am besten behautet (damit dieser keinen Schaden an den Spielern oder Segways anrichtet, falls man drüber fährt)

Schutzkleidung:

Helmpflicht mit Kinngurt

Gesichtsschutz und Brillen sind empfohlen, aber keine Pflicht

Feldmarkierungen:

10 kleine Pylonen und 4 fußballähnliche Eckenfahnen zur Feld- und Tormarkierung

zusätzliche 10 Pylonen einer zweiten Farbe optional

Jegliche weitere Ausrüstung, auch zusätzliche Schutzkleidung oder Segway – Ausrüstung, darf keinesfalls andere Spieler gefährden

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

1.1.3 Mannschaften und Spieler

Kein Spieler darf in einem Spiel/Turnier für mehr als ein Team spielen

Kein Team darf insgesamt mehr als zehn Spieler pro Spiel nennen

Anzahl der Spieler auf dem Feld:

Während des Spiels dürfen nicht mehr als fünf Spieler pro Team auf dem Spielfeld sein

Wettkämpfe dürfen mit weniger als fünf Spielern ausgetragen werden, allerdings nie mit weniger als zwei Spielern

Für Turniere kann bestimmt werden, wie viele männliche oder weibliche Spieler pro Mannschaft spielen sollen / dürfen.

Mannschaftsfarben:

Jedes Team muss einheitliche T-Shirts/Trikots haben

Trikots müssen die gleiche Farbe und Design haben

Trikots müssen sich in Farbe und Design von den gegnerischen Trikots absetzen, um Verwirrung bei den Zuschauern zu vermeiden

Ähnliche Farben:

Wenn der Schiedsrichter meint, die Trikots sind sich so ähnlich, dass Verwirrung bei den Zuschauern aufkommen könnte, muss die Mannschaft, die in der Tabelle niedriger steht, das Trikot modifizieren.

Wenn beide Teams gleich gut sind, entscheidet eine Münze, wer die Trikots modifizieren muss.

Auswechslung:

Zwischen den Chukkas: Zwischen den Spielabschnitten dürfen Spieler ausgewechselt werden. Die erlaubte Gesamtzahl der Spieler auf dem Feld darf nicht überschritten werden.

Beschädigter Segway: Falls ein Segway spielunfähig ist, kann ein anderer Spieler für diesen eingewechselt werden, wenn der Schiedsrichter das Spiel für die Zeit unterbricht.

Verletzte Spieler:

Wenn ein Spieler durch eine Verletzung oder Krankheit unfähig ist zu spielen, kann dieser während eines Chukkas ausgewechselt werden. Die erlaubte Gesamtzahl der Spieler auf dem Feld darf nicht überschritten werden.

Wenn ein Spieler durch Verletzung oder Krankheit ausscheidet, darf dieser erst in dem folgenden Chukka auf das Spielfeld zurückkehren. Falls ein Spieler im letzten Chukka durch Verletzung oder Krankheit ausscheidet, darf er nicht mehr in das Spiel zurückkehren.

Wenn ein Spieler durch ein Foul verletzt wurde, ist eine Strafe 3 angemessen (siehe Strafe 3)

Kapitäne:

Jede Mannschaft muss einen Spieler als ihren Kapitän ernennen. Dieser hat das alleinige Recht mit dem Schiedsrichter jegliche Angelegenheiten zu regeln.

Wenn der Kapitän sich nicht auf dem Spielfeld aufhält, sollte von der Mannschaft ein Co-Kapitän ernannt werden.

1.1.4 Offizielle und Aufgaben

Schiedsrichter

In allen Wettkampf - Spielen muss ein Schiedsrichter eingestellt werden. Seine Entscheidungen müssen endgültig sein (anfechtbar durch Regel 9 – Einspruch)

Der Schiedsrichter ist der einzige Offizielle, der die Autorität hat, ein Spiel mit einem Pfiff zu unterbrechen und zu stoppen.

Der Schiedsrichter muss ein Spiel stoppen, wenn eine Art von Verstoß gegen die Spielregeln vorliegt und eine Strafe verhängen oder aufheben.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

Der Schiedsrichter muss das Spiel stoppen, wenn der Torrichter oder Linienrichter ein erzieltes Tor bestätigt. Die Zeit wird allerdings nicht gestoppt, wenn der Ball die Spielfeldgrenzen überschreitet.

Der Schiedsrichter muss das Spiel stoppen, wenn ein Spieler so stark verletzt wurde, dass er nicht mehr spielen kann.

Der Schiedsrichter darf zu Fuß gehen oder auf einem Segway fahren.

Der Schiedsrichter sollte kein Mitglied einer spielenden Mannschaft sein, wenn eben möglich. Wenn kein Schiedsrichter verfügbar ist, kann ein Spieler einer Mannschaft der Schiedsrichter sein, wenn sie aus dem Turnier ausgeschieden sind.

Torrichter

Es sollte ein Torrichter anwesend sein. Dieser benötigt eine Fahne, einige Ersatzbälle an jedem Ende des Spielfeldes. Der Schiedsrichter kann den Torrichter als Unterstützung hinzu ziehen, wenn Geschehnisse für den Schiedsrichter nicht optimal einsehbar waren. Der Torrichter zeigt mit seiner Fahne an, wenn der Ball zwischen den Torpfosten her gespielt wurde, die Torlinie und Endlinie überschritten hat und welche Mannschaft als letztes den Ball berührt hat.

Wenn der Torrichter glaubt, der Ball wurde zwischen den Torpfosten her gespielt, aber unter den Spitzen der Torpfosten und über die Torlinie, sollte er die Fahne über seinen Kopf heben.

Wenn der Torrichter glaubt, der Ball hat die Endlinie überschritten und ist als letztes von der angreifenden Mannschaft berührt worden, muss er die Fahne in die Richtung der Seite des Tors halten, auf der der Ball die Endlinie überschritten hat. Der Ball soll an einem Punkt auf der Seite des Tors platziert werden, der nicht weniger als 10 Fuß (3 m) von dem Torpfosten und nicht mehr als die Hälfte der Strecke zwischen Torpfosten und Seitenlinie beträgt.

Wenn der Torrichter glaubt, der Ball hat die Endlinie überschritten und ist als letztes von der verteidigenden Mannschaft berührt worden, muss er mit der Fahne energisch unterhalb seiner Hüfte wehen. Dieses wird als Sicherheitsschuss (Strafe 2) behandelt.

Alle Ereignisse, die stattgefunden haben, als der Schiedsrichter mit seiner Aufmerksamkeit an einer anderen Stelle war, aber wo der Linienrichter glaubt, von diesem sollte der Schiedsrichter erfahren.

Linienrichter:

Falls vorhanden, sollten mindestens zwei, besser vier Linienrichter vorhanden sein. Diese teilen beide Seiten des Feldes. Die Linienrichter sollten auch mit einer Fahne und einigen Ersatzbällen ausgestattet sein. Dieser kann als Unterstützung / Zeuge für den Schiedsrichter dienen, wenn in deren Nähe ein Ereignis geschieht.

Falls der Ball eine Seitenlinie überschritten hat: Wenn der Linienrichter entscheidet, dass der Ball die Seitenlinie überschritten hat, muss er die Fahne in die Richtung des Tors der Mannschaft halten, die seiner Meinung nach als letztes den Ball berührt hat. Der Ball wird an dem Punkt der Seitenlinie platziert, wo er die Linie überschritten hat.

Alle Ereignisse, die stattgefunden haben, als der Schiedsrichter mit seiner Aufmerksamkeit an einer anderen Stelle war, aber wo der Linienrichter glaubt, von diesem sollte der Schiedsrichter erfahren.

Zeitrichter

Es sollte ein Zeitrichter anwesend sein, der die verstrichene Zeit eines Chukkas überwacht und den Schiedsrichter bei Verlangen darüber informiert.

Torrichter

Es sollte ein Torrichter anwesend sein, der protokolliert, wie viele Tore geschossen wurden, wann die Tore geschossen wurden, wer die Torschützen waren und alle anderen statistischen Daten, die das Turnier Komitee für angebracht hält.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

Sprecher

Wenn in einem Spiel ein Lautsprechersystem genutzt wird, darf der Sprecher nicht als ein Offizieller angesehen werden und darf keine Entscheidungen des Schiedsrichters oder eines anderen Richters kommentieren, sondern nur beschreiben, was diese Regeln bedeuten. Falls der Sprecher eine Entscheidung des Schiedsrichters in Frage stellt sollte dieser ersetzt werden.

1.1.5 Spiele

Anzahl der Perioden:

Ein normales Spiel besteht aus vier Chukka. Es kann auch mit weniger oder mehr gespielt werden, die allerdings in einem Spiel konstant sein müssen. Die Anzahl muss zwischen zwei und sechs liegen.

Das Turnier Komitee muss die Anzahl der Chukka festsetzen. Diese kann mit Hilfe der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und der zur Verfügung stehenden Zeit festgelegt werden.

Die Halbfinale und Finale dürfen mehr Chukka erhalten als die vorangegangenen Spiele. Die Anzahl darf aber nicht mehr als zwei zusätzliche Chukka überschreiten, Verlängerungs-Chukka ausgeschlossen.

Dauer der Chukka:

Normale Chukka sind acht Minuten lang.

Wenn es nach dem vierten Chukka unentschieden steht, wird ein Verlängerungs-Chukka mit einer Länge von fünf Minuten gespielt, egal, wie viele Tore geschossen werden, bis eine Mannschaft am Ende eines Chukka führt.

Die Zeit wird gestoppt, wenn ein Tor geschossen wurde oder der Pfiff des Schiedsrichters ertönt. Die Zeit läuft weiter, wenn der Ball wieder im Spiel ist.

Der Zeitrichter muss 30 Sekunden vor dem Ende jedes Chukka darauf hinweisen und ein Signal geben, wenn die Zeit eines Chukka abgelaufen ist. Ein Chukka gilt als vorbei, wenn das Signal ertönt, egal wann der Schiedsrichter pfeift. Das Spiel geht so lange weiter, bis der Ball nach außerhalb des abgesteckten Feldes gespielt wird oder ein Tor geschossen wird – „play until dead“.

Zeit zwischen den Chukka:

Zwischen den beiden mittleren Chukka wird eine fünfminütige Pause eingelegt. Dies ist die Halbzeitpause.

Zwischen allen anderen Chukka wird eine dreiminütige Pause eingelegt. Diese Pause muss auch zwischen dem letzten regulärem Chukka und dem ersten Verlängerungs-Chukka und zwischen allen Verlängerungs-Chukka eingehalten werden.

1.2 **Spielregeln**

1.2.1 Der Start eines Spiels

Die Mannschaften müssen zu der Zeit, zu der ihr Spiel angesetzt ist, anwesend sein.

Seitenwahl: Vor dem Start des Spiels treffen sich beide Kapitäne bei dem Schiedsrichter. Diese haben die Wahl zwischen zwei gleichen Wahlmöglichkeiten (gerade oder ungerade Zahl der Finger des Schiedsrichters hinter dem Rücken, Zahl oder Kopfseite einer Münze). Der Kapitän, der richtig entschieden hat, hat die Wahl, auf welches Tor er im ersten Chukka spielen möchte.

Seitenwechsel: Nach jedem Chukka findet ein Seitenwechsel statt. Diese Regel gilt auch für die Verlängerungs-Chukka.

1.2.2 Der Start der Chukka

Der Einwurf: Alle Spieler einer Mannschaft stellen sich in einer Reihe auf der Seite der Mittellinie auf, auf der ihr zu verteidigendes Tor steht. Es müssen nicht alle Spieler an der Mittellinie stehen, allerdings muss mindestens ein Spieler dort stehen, um den Einwurf anzunehmen. Der Schiedsrichter wird den Ball einrollen oder –werfen und „spielt“ sagen. Ab diesem Zeitpunkt dürfen die Spieler die Mittellinie überschreiten und versuchen, in Ballbesitz zu kommen.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

Falscher Start:

Wenn eine Mannschaft den Ablauf des Einwurfs missachtet, wird ein neuer Einwurf gestartet. Wenn die gleiche Mannschaft den Ablauf ein zweites Mal in Folge missachtet, kann der Schiedsrichter eine Strafe 1 verhängen. Der Freistoß wird von der Mittellinie geschossen.

Wenn beide Mannschaften den Ablauf des Einwurfs missachten, findet ein weiterer Einwurf statt.

1.2.3 Tore

Was als Tor gewertet wird:

Ein Tor wird gezählt, wenn – im Ermessen des Schiedsrichters – der Ball die Torlinie überquert hat, allerdings nicht in einer Höhe über dem Ende der Torpfosten oder der imaginären Torlatte. Der Schiedsrichter darf sich bei einer schweren Entscheidung von dem Torrichter oder Spielern helfen lassen, allerdings zählt am Ende die Entscheidung des Schiedsrichters.

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

Wie Tore gezählt werden:

Ein Tor wird dem Spieler zugerechnet, der als letztes vor der Torlinienüberquerung Ballkontakt hatte.

Wenn kein angreifender Spieler als letztes Ballkontakt hatte, wird das Tor dem angreifenden Spieler gutgeschrieben, der am nächsten zum Tor stand, als das Tor geschossen wurde.

Das Tor, welches durch eine Strafe 1 erzielt wurde, wird dem Spieler gutgeschrieben, der gefoult wurde.

Wie ein Spiel fortgesetzt wird: Nachdem ein Tor geschossen wurde, findet ein Einwurf im Zentrum des Feldes unter den gleichen Bedingungen statt, wie am Anfang des Spiels.

Die Feststellung des Gewinners: Die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit mehr Tore geschossen hat, wird als Gewinner des Spiels ernannt.

1.2.4 Ball außerhalb des Feldes

Wenn der Ball die Seitenlinie überquert:

Die Mannschaft, die den Ball nicht als letztes berührt hat, bekommt einen Freistoß von dem Punkt aus, bei dem der Ball die Seitenlinie überquert hat. Der Ball darf nicht geschlagen werden, bis der Schiedsrichter gepfiffen oder „spielt“ gesagt hat.

Die Spieler der Mannschaft, die als letztes den Ball berührt hat, müssen sich mindestens 15 Fuß (4,57 m) von dem Ball entfernt aufhalten, bis der Ball abgepielt wurde.

Wenn der Ball die Endlinien außerhalb der Torpfosten überquert:

Wenn der Ball als letztes von der angreifenden Mannschaft berührt wurde:

Das verteidigende Team bekommt einen Freistoß von einem Punkt auf der Endlinie. Dieser muss sich mindestens 10 Fuß (3 m) von dem Torpfosten entfernt befinden, aber nicht die Mitte zwischen Torpfosten und Seitenlinie überschreiten.

Die Spieler der angreifenden Mannschaft müssen sich mindestens 15 Fuß (4,57 m) von dem Ball entfernt aufhalten, bis der Ball abgepielt wurde.

wenn der Ball als letztes von der verteidigenden Mannschaft berührt wurde, wird eine Strafe 2 dem angreifenden Team gutgeschrieben

Der Schiedsrichter hat das alleinige Recht zu entscheiden, ob der Ball die Seiten- oder Endlinie überquert hat. Die Spieler setzen das Spiel fort, außer wenn der Schiedsrichter abpfeift. Der Schiedsrichter sollte sich auf Signale von den Seiten- oder des Torrichters verlassen, um zu entscheiden, ob ein Ball über eine Linie gespielt wurde.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

1.2.5 Abgestiegene Spieler

Ein Spieler darf keinen Fuß auf dem Boden haben, wenn er den Ball schlägt oder den Schläger eines Gegners festhakt.

wenn es eintritt, dass ein Spieler absteigt ohne eine Verletzung davonzutragen, geht das Spiel weiter und der Spieler ist selber dafür verantwortlich, dass er sicher wieder auf den Segway aufsteigt. Wenn er unfähig ist, wieder auf den Segway aufzusteigen, muss er diesen vom Spielfeld bringen. Ein Spieler darf nicht versuchen, den Ball zu berühren, während er wieder aufsteigt. Nicht gewollter Kontakt ist erlaubt.

wenn ein Spieler unfähig ist, wieder auf den Segway aufzusteigen oder der Segway nicht funktionsbereit ist, läuft das Spiel so lange weiter, bis der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff unterbricht.

Während ein Segway vom Spielfeld gebracht wird, darf der Spieler niemals störend in das Spiel eingreifen.

1.2.6 Vorfahrt

Der Weg des Balls:

Zu jeder Zeit, zu der der Ball im Spiel ist, wird die Linie der Richtung, in die der Ball rollt, der Weg des Balls genannt. Jede Veränderung der Richtung entwickelt einen neuen Weg des Balls.

wenn der Ball verfehlt wird, gilt die Richtung als Weg des Balls, in der der Spieler gefahren ist, als er versucht hat, den Ball zu schlagen.

Die Vorfahrt:

Der Weg des Balls entscheidet über die Vorfahrt zwischen zwei oder mehr Spielern in der Nähe des Balls.
which Right of Way shall give the player entitled to it the right to ride up to and past the ball.

Kein anderer Spieler darf in den Weg der Vorfahrt fahren, diesen blocken oder kreuzen, außer es ist genug Platz und keine Gefahr einer Kollision mit dem Spieler, der die Vorfahrt hat.

Entscheidung über Vorfahrt:

wenn zwei Spieler dem Ball folgen oder den Ball treffen:

Wenn sich ein Spieler in einem kleineren Winkel dem Weg des Balls nähert, hat dieser Vorfahrt gegenüber dem Spieler mit dem größeren Winkel.

Wenn beide Spieler in dem gleichen Winkel aus verschiedenen Richtungen kommen, muss jeder auf seiner jeweiligen Seite des Weges des Balls bleiben.

wenn ein Spieler folgt und einer den Ball trifft:

Wenn ein Spieler den Weg des Balls auf seiner linken Seite hat und der andere Spieler auf der rechten Seite, hat der Spieler die Vorfahrt, der den Weg des Balls auf seiner rechten Seite hat.

Wenn beide Spieler den Weg des Balls auf ihrer rechten Seite haben, muss jeder den Weg auf seiner rechten Seite behalten, bis einer der Spieler den Ball führt.

Wenn beide Spieler den Ball auf ihrer linken Seite haben, hat der Spieler Vorfahrt, der den Ball verfolgt. Dieser muss den Weg des Balls kreuzen, damit er den Ball auf seiner rechten Seite führen kann. Sollte der Spieler, der dem Ball folgt, sich dazu entscheidet, den Ball links zu spielen, darf der Spieler, der den Ball trifft auch links den Ball spielen.

Wenn zwei Spieler parallel zueinander in der gleichen Richtung zu dem Ball fahren, haben diese Vorfahrt gegenüber einem einzelnen Spieler, der in einem gleichen oder größeren Winkel zum Ball fährt, auch wenn dieser den Weg des Balls auf seiner rechten Seite hat.

Wenn zwei Spieler parallel zueinander fahren, haben sie nicht die Vorfahrt, wenn ein einzelner Spieler in einem geringeren Winkel zu dem Weg des Balls fährt.

Wenn zwei Spieler parallel zueinander jeweils auf der anderen Seite des Balls fahren muss jeder dem anderen erlauben, den Ball zu spielen.

Wenn ein Spieler Vorfahrt hat und einen Gegner auf seiner rechten Seite, muss er den Ball auch auf seiner rechten Seite spielen, um den Gegner die Möglichkeit zu geben, den Ball zu spielen.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

In einem solchen Fall darf der Gegner nicht den Weg des anderen Spielers vor diesem kreuzen. Hinter dem Spieler mit dem Ball darf er dies ohne die Vorfahrt eines anderen Spielers zu missachten.

Ein abgestiegener Spieler darf auf keinen Fall den Ball mit seinem Segway stoppen, da er sonst eine Kollisionsgefahr mit anderen Spielern eingeht.

Wenn der Weg des Balls sich ändert, muss ein Spieler, der die neue Vorfahrt hat den anderen Spielern die Möglichkeit geben, diesen Weg zu verlassen. Die Spieler, die den Weg verlassen, dürfen den Ball nicht spielen.

1.2.7 Den Ball spielen

Ein Spieler darf den Ball mit jedem Teil seines Körpers oder des Segways stoppen. Allerdings darf er den Ball nur mit seinem Schläger weiterspielen. Die Hand, welche den Schläger hält, wird in dieser Regel als Teil des Schlägers gesehen.

Kein Spieler darf vorsätzlich den Ball an seinem Körper oder an der Ausrüstung mit sich tragen.

wenn ein Ball unabsichtlich an einem Teil der Ausrüstung hängen bleibt, muss der Spieler diesen so schnell wie möglich entfernen ohne sich bedeutend damit weiterzubewegen.

1.2.8 Nutzung des Schlägers

Die Spieler müssen den Schläger zu jeder Zeit in seiner rechten Hand halten und damit spielen.

Ein Spieler darf den Ball in jeder Höhe mit dem Schläger stoppen, allerdings diesen nicht schwingen, dass er für andere Spieler gefährlich werden kann, die nahe stehen. Wenn ein Spieler unabsichtlich von einem Schläger getroffen wird, kann ein Foul ausgesprochen werden.

Ein Haken besteht dann, wenn ein Spieler seinen Schläger dazu benutzt, den Schläger des Gegners von einem Schlag auf den Ball abzuhalten. Ein Spieler darf den Schläger haken, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Der Kontaktpunkt der beiden Schläger ist unterhalb der Hüfte des Gegners.

Der Gegner ist dabei, den Ball zu spielen.

Das Haken ist nicht gefährlich oder rücksichtslos. Wenn der Schläger den Gegner trifft, kann ein Foul ausgesprochen werden.

Wenn der Schläger gehakt wurde, muss dieser sofort wieder losgelassen werden. Das Haken darf nicht die Bewegung des Gegners behindern.

Ein Schlag besteht dann, wenn ein Spieler den Schläger seines Gegners in dem unteren Drittel des Schlägers trifft. Ein Spieler darf den anderen Schläger schlagen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Beide Schläger sind unter der Hüfte.

Der Schlag behindert den Gegner nicht ernsthaft an der vorwärts-Bewegung.

Ein Spieler darf nicht einen gegnerischen Schläger mit seinem Schläger oder Segway abfangen. Wenn der Schläger eines Gegners unter den Segway gerät, muss der Segway umgehend bewegt werden, um den Schläger wieder freizugeben. Wenn der Segway in eine Richtung bewegt wird, in der der Schläger weiter behindert wird, kann ein Foul ausgesprochen werden.

Wenn ein Spieler vorsätzlich einen Gegner mit seinem Schläger schlägt oder dazu ansetzt, kann eine Strafe 4 ausgerufen werden.

1.2.9 Unsportliches Verhalten

Kein Spieler darf vorsätzlich Kontakt mit jeglichem Teil des Körpers oder des Segways zu einem Gegner haben.

Ein Spieler darf keinerlei Handlung vollführen, weder körperlich noch verbal, welche beabsichtigt, den Gegner so einzuschüchtern, dass dieser einen Spielzug unterlässt, den er ohne Missachtung dieser Regel getan hätte.

Ein Spieler darf keinen Offiziellen beschimpfen oder profane Sprache gegen einen Gegner oder Offiziellen benutzen.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

1.2.10 Strafen

Strafe 1:

wenn eine Strafe 1 ausgerufen wird, bekommt die gefoulte Mannschaft einen Freistoß von dem Punkt aus, wo gefoult wurde. Bei dem Abspiel des Balls darf sich kein Spieler der Mannschaft, die gefoult hat, in einem Radius von 15 Fuß (4,57 m) zum Ball befinden.

Wenn das angreifende Team in dem Viertel des Feldes mit dem anzugreifenden Tor gefoult wird, wird ein Freistoß von der Mitte der Viertellinie auf der Seite der verteidigenden Mannschaft gewährt. Nur ein verteidigender Spieler darf zwischen dem Spieler, der den Freistoß ausführt, und dem Tor stehen. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss den Ball von da aus spielen, wo er positioniert wurde.

Die anderen verteidigenden Spieler müssen sich mindestens 15 Fuß (4,57 m) von dem Ball und 10 Fuß (3 m) entfernt von den Torpfosten aufhalten. Sie dürfen den Spieler, der den Freistoß ausführt, nicht behindern.

Wenn der Freistoß von dem vorgesehenen Spieler der verteidigenden Mannschaft gestoppt wird, können sich die anderen Spieler wieder normal bewegen und das Spiel geht weiter.

wenn die foulende Mannschaft das Vorgehen, wie es beschrieben wurde, missachtet oder ein Spieler näher als 15 Fuß (4,57 m) zu dem Ball steht, bekommt die Mannschaft eine neue Strafe 1.

Strafe 2 (Sicherheit):

wenn ein Ball die Endlinie überschreitet und als letztes ein verteidigender Spieler oder seine Ausrüstung den Ball berührt hat:

Die angreifende Mannschaft bekommt einen Freistoß von einem Punkt auf der Viertellinie der verteidigenden Mannschaft, der sich auf der Hälfte der Strecke zwischen dem Tor und der Seitenlinie befindet.

Alle Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen sich mindestens 15 Fuß (4,57 m) von dem Ball entfernt aufhalten, bis dieser gespielt wird.

Der Ball darf gespielt werden, wenn der Schiedsrichter sagt „spielt“ oder pfeift.

Um es zu verhindern, dass direkt auf das Tor geschossen wird, muss der Spieler, der den Freistoß ausführt, den Ball erst berühren bevor er ihn schlägt. Somit wird den verteidigenden Spielern die Change geboten, sich dem Spieler zu nähern.

Strafe 3:

wenn ein Spieler durch ein Foul so stark verletzt wird, dass der Schiedsrichter entweder die Ausscheidung aus dem Spiel erlaubt oder verlangt:

♣Der Kapitän oder der assistierende Kapitän auf dem Feld hat die Option einen Spieler auszuwählen, der das Spielfeld verlassen muss. Es wird mit einem Spieler weniger pro Team gespielt. Wenn der verletzte Spieler weiblich ist, muss auch ein weiblicher Spieler der gegnerischen Mannschaft das Feld verlassen, damit das Geschlechterverhältnis in beiden Mannschaften gleich ist.

Die Alternative ist, dass das gefoulte Team den verletzten Spieler austauscht. Wenn der verletzte Spieler weiblich ist, muss dieser auch durch einen weiblichen Spieler ersetzt werden, damit das Geschlechterverhältnis in beiden Mannschaften gleich ist. Falls kein weiterer weiblicher Spieler anwesend ist, darf auch ein männlicher Spieler eingetauscht werden. Das foulende Team muss fortfahren, um die Beschränkung betreffend männlichen und weiblichen Spielern aufrechtzuerhalten.

SegwayPolo: die offiziellen Regeln der ISPA (International Segway Polo Association)

Strafe 4:

wenn ein Spieler ein Foul wiederholt, gefährlich oder absichtlich foult, in einer übermäßig aggressiven Art und Weise spielt oder sich an einer Handlung beteiligt, bei der der Schiedsrichter glaubt, diese ist nicht im besten Interesse für das Spiel, darf der Schiedsrichter in seiner Entscheidungsfreiheit den Spieler für jegliche für sich angebrachte Länge vom Spielfeld verweisen oder eine Strafe 1 aussprechen. Die Länge kann das komplette restliche Spiel sein. Der Schiedsrichter kann auch verbieten, diesen Spieler auszuwechseln.

wenn ein Spieler sich weiterhin in eine solche Angelegenheit einklinkt, kann der Schiedsrichter den Spieler für den Rest des Spiels vom Spielfeld verweisen.

wenn ein Spieler mehr als zwei Strafen 3 in einem Turnier bekommt, darf dieser Spieler in dem Turnier nicht mehr teilnehmen.

Strafe 5:

wenn eine Mannschaft bei Spielbeginn nicht anwesend ist; wenn ein Kapitän einer Mannschaft seinem Team verweigert, weiterzuspielen; wenn eine Mannschaft mit einem nicht vor dem Turnier angemeldeten Spieler spielt; oder wenn ein Mannschaftsmitglied sich wiederholend an Handlungen beteiligt, die der Schiedsrichter als nicht im besten Interesse für das Spiel beurteilt und schon eine Strafe 3 bekommen hat, dann verliert die Mannschaft dieses Spiel und der Gegner wird als Gewinner ernannt.

1.2.11 Widerspruch

Widersprüche gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters werden von der ISPA betrachtet. Allerdings nur dann, wenn der Widerspruch mündlich dem Schiedsrichter oder dem Turnier Komitee direkt nach dem Spiel berichtet wird und ein detaillierter schriftlicher Widerspruch 24 Stunden nach dem Spiel vorliegt. Widersprüche gegen Handlungen des Turnier Komitees müssen spätestens bis nach dem Ende des letzten Spiels des Turniers dem Komitee mitgeteilt werden und spätestens 24 Stunden danach schriftlich und detailliert vorliegen. Alle schriftlichen Widersprüche müssen bei der ISPA eingereicht werden. Dies kann per Post, Fax oder e-Mail erfolgen. Schnelle Methoden werden bevorzugt, um eine schnellere Lösung der Angelegenheit zu gewähren.