

YUKIGASSEN Spielregeln

— Auslegung und Richtlinien —



INTERNATIONAL ALLIANCE OF SPORTS YUKIGASSEN
AUSTRIAN YUKIGASSEN ASSOCIATION

1 Allgemeines | Spielfeld

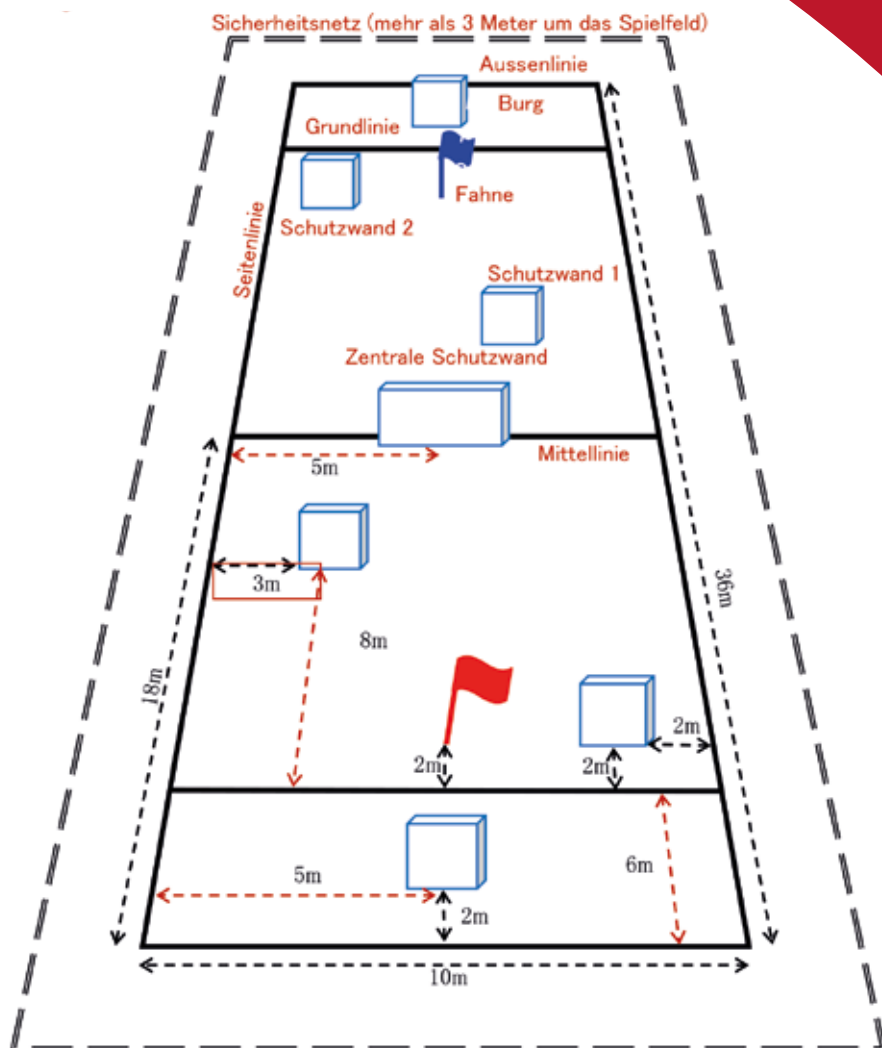
Schütze dich vor gegnerischen Schneebällen und greife deine Gegner mit Schneebällen an, das ist der Sport „Yukigassen“! Ein Team gewinnt, wenn es entweder die Flagge des gegnerischen Teams erobert oder alle Mitglieder des gegnerischen Teams mit Schneebällen getroffen hat. Yukigassen ist ein aufregender taktischer Sport, der starken Willen, schnelles Urteilsvermögen und Spielwitz erfordert.

1 Spielfeld

- 1.1** Das Standardspielfeld ist ein abgetrenntes Rechteck mit den folgenden Abmessungen: Länge 36m, Breite 10m. Die Schutzwände und Fahnen werden wie in [Diagramm#1](#) dargestellt, platziert.
- 1.2** Die Linien werden mithilfe eines Seils gebildet, das eine durchgehende Linie markiert.
- 1.3** Burg und Schutzwände werden in der Regel aus Schnee gebaut. Es können jedoch auch andere sichere Materialien verwendet werden.
 - 1.3.1** Zentrale Schutzwand: 180 cm hoch, 90 cm breit, 45 cm tief.
 - 1.3.2** Schutzwände 1 + 2: 90 cm hoch, 90 cm breit, 45 cm tief.
 - 1.3.3** Burg: 90 cm hoch, 90 cm breit, 45 cm tief.
- 1.4** Ein Sicherheitsnetz kann rund um das gesamte Spielfeld in einem Abstand von 3 Metern zu den End- und Seitenlinien angebracht werden.

Hinweis: Achte darauf, dass zwischen dem Spielfeld und den Sicherheitsnetzen so viel Platz wie möglich ist, damit die Schiedsrichter genügend Bewegungsfreiheit haben und dort Schnee gesammelt werden kann.

Diagramm#1



2 Ausrüstung | Bekleidung

2.1 Die Schneebälle müssen vor dem Spiel mit einer Schneeball-Maschine hergestellt werden.

2.1.1 Jede Mannschaft darf maximal 90 Schneebälle pro Periode verwenden.



2.2 Die Farbe der Helme werden entsprechend festgelegt.

2.2.1 Die Helmfarben müssen mit denen der anderen Mitglieder des Teams übereinstimmen. Grüne Helme sind ausschließlich für Schiedsrichter reserviert und dürfen von keinem Team verwendet werden.

2.2.2 Die Helmfarben oder das Design für jedes Team sich voneinander unterscheiden.

2.2.3 Unter besonderen Umständen können Helme verwendet werden, die nicht als vorgesehene Helme gekennzeichnet sind, sofern sie vom Turnierveranstalter genehmigt wurden.



In den letzten Jahren haben viele Teams ihre eigenen Designs auf ihren Helmen verwendet. Bitte beachte jedoch, dass grüne Helme ausschließlich für Schiedsrichter reserviert sind. Die Helme müssen während des gesamten Spiels getragen werden.

2.2.4 Das Verwenden oder Erzeugen von Abwehrschildern ist verboten.



Teamflagge mit Schnüren zum Befestigen am Flaggenmast.

- 2.3** Die Teamflaggen müssen aus Stoff gefertigt sein und eine Höhe von 50 cm und eine Länge von 70 cm haben.
- 2.4** Die Startnummern, Flaggenmasten und Ziele für die Siegwürfe werden vom Turnierveranstalter bereitgestellt.
- 2.4.1** Die Nummern müssen für Trainer und Schiedsrichter gut erkennbar sein und lauten wie folgt: Stürmer (ST 1–4) und Verteidiger (VT 5–7).
- 2.4.2** Die Standards für Flaggenmasten und Ziele für den Siegwurf (VT) sind nicht geregelt, solange sie das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen.



Startnummern: Stürmer, ST1-4; Verteidiger, VT5-7. Beim Aufstellen sollten Teammitglieder dies in numerischer Reihenfolge tun, beginnend mit O für den Trainer.

Flaggenmast

Ziele für Siegwürfe (VT)

- 2.5** Die Kleidung muss für den Sport geeignet sein. Schuhe sind erforderlich.
- 2.5.1** Helme müssen während der gesamten Spielzeit getragen werden.
- 2.5.2** Zum Schutz anderer Spieler sind Schuhe mit Metallspikes verboten.
- 2.5.3** Die Verwendung von Megaphonen oder ähnlicher Ausrüstung durch den Trainer oder den Spielern ist verboten.

3.3 Der Trainer kann auch als Spieler fungieren.

3.3.1 Wenn ein Spieler gleichzeitig Trainer ist, muss er/sie die Spielernummer über der Trainernummer tragen. Der Trainer, der als Spieler eingesetzt wird, muss seine Spielernummer ablegen und auf seine zugewiesene Position zurückkehren, bevor er wieder als Trainer agieren darf.

3.4 Auswechslungen können zwischen den Perioden vorgenommen werden. Unter besonderen Umständen, z.B. bei Verletzungen, ist der Austausch von Spielern vor Beginn der ersten Periode erlaubt.

3.4.1 Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, kann in der nächsten Periode wieder eingesetzt werden.

3.4.2 Im Fall einer Verletzung während des Spiels ist eine Auswechslung während der Spielzeit nicht erlaubt.

3.4.3 Der Trainer muss den Hauptschiedsrichter über alle Auswechslungen informieren. Auswechslungen müssen vom Hauptschiedsrichter bestätigt werden.

Team No	Player Roster				
Team Name					
Classification Number Tag	Coach	Player's Name	Before the Match	Period 2	Period 3
F 1					
F 2					
F 3					
F 4					
B 5					
B 6					
B 7					
R 1					
R 2					
R 3					
Court No.	Match No.				

Spielkader

Im Turnierprogramm findest du Platz- und Spielnummer, die hier eingetragen werden

4 Spiel

- 4.1** Eine Periode dauert 3 Minuten, ein Spiel besteht aus insgesamt 3 Perioden.
4.1.1 Die Zeit zwischen den Perioden wird nicht an die tatsächliche Spielzeit angerechnet.



Hinweis: Wenn ein Spieler einem anderen Teammitglied einen Schneeball übergibt müssen beide Spieler zum Zeitpunkt der Übergabe Kontakt mit dem Schneeball haben. Andernfalls wird es als Wurf betrachtet und der empfangende Spieler gilt als ausgeschieden.

- 4.2** Die Spieler dürfen sich gegenseitig Schneebälle geben oder zurollen.
4.3 Folgende Schneebälle sind ungültig:
4.3.1 Schneebälle, die weniger als $\frac{2}{3}$ eines vollständigen Schneeballs ausmachen.
4.3.2 Schneebälle, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden und Schneebälle die von außerhalb des Spielfeldes kommen.
4.4 Die folgenden Spieler gelten als „out“ und dürfen in der laufenden Periode nicht spielen.
4.4.1 Ein Spieler, der von einem geworfenen Schneeball irgendwo am Körper, einschließlich Kleidung, getroffen wurde.
4.4.2 Wenn sich zwei Spieler gleichzeitig treffen, sind beide Spieler „out“.
4.4.3 Ein Spieler, der einen ungültigen Schneeball benutzt.
4.4.4 Ein Spieler, der einen illegalen Schneeball herstellt.
Illegale Schneebälle:
a) Ein Schneeball, der während einer Periode gebrochen ist und durch Hinzufügen von Schnee repariert wurde.
b) Ein neu hergestellter Schneeball während der Periode.



“Out” bedeutet, dass der Fuß oder ein Körperteil die Linie komplett übertritt.



Solange ein Spieler die Linie noch mit einem Körperteil berührt, ist er nicht im out.



Wenn ein Spieler mit einem anderen Körperteil, als dem Fuß, auf der Linie steht ist er “Out”.

4.4.5 Ein Spieler, der einen Fehlstart begeht.

4.4.6 Ein Spieler, dessen Fuß die End- oder Seitenlinie überschreitet, oder dessen Körperteil über diese Linien hinausragt. Ebenso gilt ein Spieler als „out“, wenn er einen Schneeball berührt, der sich nicht auf dem Spielfeld befindet.

4.4.7 Ein Stürmer, dessen Fuß die eigene Abwehrlinie seines Teams überschreitet, oder er Kontakt mit einem Schneeball hinter seiner eigenen Abwehrlinie hat.

4.4.8 Ein Spieler, der Schneebälle direkt von ausgeschiedenen Spielern empfängt.

4.5 Ein Spieler gilt nicht als ausgeschieden, wenn er von einem Schneeball getroffen wird, der von einem bereits ausgeschiedenen Spieler geworfen wurde.

4.6 Spieler, die ausgeschieden sind, müssen das Spielfeld sofort über die nächstgelegene Seiten- oder Endlinie verlassen.

4.6.1 Ein ausgeschiedener Spieler begibt sich in den dafür vorgesehenen Bereich (siehe Diagramm #3) und bleibt dort bis zum Ende der Periode.

5 Sieger & Verlierer

5.1 Sieg und Niederlage sowie die Punkte werden innerhalb einer Periode wie folgt entschieden:

5.1.1 Sieger

Das Team, dass die Flagge des gegnerischen Teams erobert hat. (*1)	Gewinner 10 Pkt
Das Team, dass alle Mitglieder des gegnerischen Teams mit Schneebällen trifft.	Verlierer 0 Pkt
Das Team mit der größeren Anzahl verbleibender Spieler am Ende der Periode.	1 Pkt pro verbleibenden Spieler für beide Teams.

5.1.2 Verlierer

Das Team hat die eigene Flagge erobert. (*1)	Verlierer 0 Pkt
Das Team betrat mit mehr als 4 Spielern das Spielfeld des Gegners. (*2)	Gewinner 10 Pkt

5.1.3 Wenn der Gewinner nicht nach dem oben beschriebenen Verfahren ermittelt werden kann, gilt das Spiel als unentschieden.

5.1.4 Das Erfassen der Flagge zum Zeitpunkt des ertönnens des Schlusspiffs zählt nicht als Sieg. Ebenso darf ein Spieler nach dem ertönnens des Schlusspiffs nicht als "Out" bezeichnet werden.



- *1 • Eine Flagge gilt als erobert wenn sie vollständig aus ihrem Halter gezogen wird.
- Wenn eine Flagge von einem ausgeschiedenen Spieler herausgezogen wird, muss die Flagge zuerst vom ausgeschiedenen Spieler wieder in den Halter gesteckt werden, bevor dieser das Spielfeld verlässt. Sobald die Flagge außerhalb des Spielfeldes fällt, kann sie nicht mehr erobert werden, um das Spiel zu gewinnen.

Spielprotokoll

- *2 • Die Definition von „über die Mittellinie“ richtet sich nach der Bilddarstellung zu 4.4.6 auf der rechten Seite von Seite 4. Mit anderen Worten: Die Abbildungen auf Seite 4 erklären die „Handlung, die zum Ausscheiden führt“, als das Überschreiten bzw. Überqueren der Mittellinie.
- Die zentrale Schutzwand gilt nicht als Teil der Mittellinie. Die oben genannte Regel findet daher keine Anwendung, wenn ein Spieler mit der Hand oder einem anderen Körperteil die obere oder seitliche Fläche der gegnerischen Seite der zentralen Schutzwand berührt.
 - Bei der Entscheidung, ob sich vier oder mehr Personen auf dem Spielfeld des Gegners befinden (was einen sofortigen Verlust für das Team bedeutet), wird ein ausgeschiedener Spieler, der das Spielfeld gemäß 4.4.6 bereits verlassen hat, nicht mitgezählt.

5.2 Entgeltige Entscheidung über Sieg und Niederlage lauten wie folgt:

5.2.1 Das Team, das mehr Perioden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

5.2.2 Haben beide Teams die gleiche Anzahl an Periodensiegen, wird das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl zum Sieger des Spiels erklärt.

5.2.3 Ist die Gesamtpunktzahl aus allen drei Perioden gleich, wird der Sieger des Spiels durch einen Siegeswurf (VF) ermittelt.

5.3 Siegeswürfe werden von 7 Spielern ausgeführt, die in der 3. Periode aktiv gespielt haben.

5.3.1 Die Durchführung der Siegeswürfe erfolgt wie folgt: Ein Ziel wird auf der Burg platziert. Jedes Team wählt zunächst 5 Spieler aus, die am Siegeswurf teilnehmen. Der Startpunkt befindet sich hinter dem Flaggenständer. Die Teams wechseln sich ab, wobei jedem Spieler ein Wurf erlaubt ist, um das Ziel zu treffen. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt. Sobald ein Team ausreichend Treffer für den Sieg erzielt hat, kann das Spiel beendet werden.

5.3.2 Wird nach den Würfeln der ersten 5 Spieler noch kein Sieger ermittelt, nehmen die verbleibenden 2 Spieler jedes Teams abwechselnd am Siegeswurf teil. Ist das Spiel auch nach allen 7 Würfeln pro Team noch unentschieden, wird der Siegeswurf in einer zweiten Runde in der selben Reihenfolge fortgesetzt. Gleiches gilt für eine mögliche dritte Runde.

5.3.3 Jeder Spieler muss vor jedem Wurf auf das Signal des Hauptschiedsrichters warten. Erfolgt der Wurf ohne dieses Signal, ist er ungültig und der Spieler verliert seinen Zug. Ein Wurf ist ebenfalls ungültig, wenn der Fuß oder ein anderes Körperteil den Bereich jenseits der Linie berührt (siehe 4.4.6).

6 Spielablauf

6.1 Vor dem Spiel

- 6.1.1** Beim Betreten des Spielfeldes werden die Schneebälle der Teams von den Schiedsrichtern überprüft. Ist die Anzahl der Schneebälle höher als die festgelegte Anzahl, werden die überschüssigen Schneebälle vom Schiedsrichter entfernt.
- 6.1.2** Die Teams befestigen die Teamflagge am Pfosten, nachdem sie die eigene Spielfeldseite und die Helmfarbe gemäß den Anweisungen des Hauptschiedsrichters festgelegt haben.
- 6.1.3** Vor Spielbeginn nehmen die Spieler beider Mannschaften (einschließlich Ersatzspieler) an der Mittellinie Aufstellung, die Trainer geben dem Hauptschiedsrichter die Spielerliste ab. Nach der Schuhkontrolle begrüßen sich beide Mannschaften.

6.2 Vor Beginn der Periode

- 6.2.1** Die Schneebälle für eine Periode werden hinter der Burg platziert.
- 6.2.2** Die Spieler sollen sich an der hinteren Linie aufstellen und dürfen bis zu 2 Schneebälle halten. Spieler, die sich an der hinteren Linie aufstellen, dürfen mit einem oder beiden Füßen auf der hinteren Linie stehen.
- 6.2.3** Die Periode beginnt mit dem Signal des Hauptschiedsrichters.

6.3 Fehlstart

- 6.3.1** Ein Fehlstart liegt vor, wenn sich ein Spieler zu bewegen beginnt, nachdem der Schiedsrichter zur Aufmerksamkeit aufgefordert hat, jedoch vor dem Startsignal.
- 6.3.2** Wenn ein Spieler einen Fehlstart begeht, darf er/sie in dieser Periode nicht spielen.
- 6.3.3** Tritt ein Fehlstart auf, wird der Beginn der Periode ohne das Herstellen oder Sammeln neuer Schneebälle wiederholt. Die Spieler dürfen jedoch erneut bis zu zwei Schneebälle aus dem für diese Periode verbleibenden Vorrat aufnehmen.



6.4 Unterbrechungen während der Periode

6.4.1 Sind der Hauptschiedsrichter und der Schiedsrichterassistent der Meinung, dass das Spiel unterbrochen werden muss, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen.

6.4.2 Kommt es während des Spiels zu einem Unfall (einer Verletzung), kann eine Unterbrechung vom Spieler oder vom Trainer angefordert werden.

6.4.3 Tritt eine Unterbrechung ein, müssen die Spieler an ihrem aktuellen Standort bleiben und ihre Schneebälle halten, bis der Hauptschiedsrichter das Signal gibt, dass alle Teammitglieder auf ihr jeweiliges Spielfeld zurückkehren dürfen.

6.5 Fortsetzung der Periode

6.5.1 Vor der Fortsetzung der Periode stellen sich die aktiven Spieler an der hinteren Grundlinie auf, analog zum Beginn der Periode. Jeder Spieler darf dabei nur einen Schneeball halten, der sich in seinem eigenen Spielfeld befindet (am Boden oder im Schneeballbehälter).

6.5.2 Die Periode beginnt mit dem Startsignal des Hauptschiedsrichters.

6.6 Ende der Periode

6.6.1 Eine Periode endet, wenn ein Team zum Sieger erklärt wird oder wenn die Zeit für die Periode abläuft. Der Hauptschiedsrichter gibt das Ende der Periode bekannt.

6.6.2 Am Ende der Periode müssen Spieler, die nicht ausgeschieden sind, an der hinteren Grundlinie stehen.

6.7 Ende des Spieles

6.7.1 Das Spiel endet mit dem Schlusspfeiff des Hauptschiedsrichter.

6.7.2 Wenn das Spiel endet, stellen sich beide Teams an der Mittellinie auf und warten auf die Ergebnisbekanntgabe durch den Hauptschiedsrichter.

7 Foul | Strafen

- 7.1** Ein Spieler oder ein Trainer, der ein Foul gemäß Abschnitt 7.1 begeht, wird vom Spielfeld verwiesen (Rote Karte).
- 7.1.1** Wenn ein Spieler eine Handlung begeht, die vom Schiedsrichter als gefährlich eingestuft wird (z. B. Verwendung von Gewalt, Überspringen der Schutzwände, usw.).
 - 7.1.2** Wenn ein Spieler das Spiel unterbricht: Eine Unterbrechung liegt vor, wenn ein Spieler oder Trainer den Anweisungen der Schiedsrichter nicht folgt und das Spiel so behindert, dass es nicht fortgesetzt werden kann, oder wenn sich ein nicht beteiligter Spieler einmischt.
 - 7.1.3** Wenn ein Spieler oder Trainer gegen eine Entscheidung der Schiedsrichter protestiert.
 - 7.1.4** Wenn ein Spieler oder Trainer respektlos gegenüber den Schiedsrichtern oder den Gegnern handelt.
- 7.2** Das Team, das ein Foul gemäß Abschnitt 7.2 begeht, erhält eine Verwarnung (Gelbe Karte).
- 7.2.1** Wenn ein Team ohne triftigen Grund den Beginn eines Spiels verweigert oder das Spiel verzögert, trotz mehrfacher Aufforderungen eines Schiedsrichters.
 - 7.2.2** Wenn ein Spieler, der bereits ausgeschieden ist, absichtlich sein Team mit Schneebällen versorgt.
- 7.3** Das Team, das ein Foul gemäß Abschnitt 7.3 begeht, wird disqualifiziert (Rote Karte).
- 7.3.1** Wenn einem Team im selben Turnier zwei Verwarnungen ausgesprochen werden.
 - 7.3.2** Wenn ein Team ohne triftigen Grund auf ein Spiel verzichtet.
 - 7.3.3** Wenn ein Spieler, der nicht auf der Spielerliste steht oder auf der Liste des gegnerischen Teams geführt wird, an einem Spiel teilnimmt.
- 7.4** Ein ausgeschiedener Spieler sowie eine disqualifizierte Mannschaft dürfen im selben Turnier nicht erneut antreten.

Proteste | Unfälle

7.5 Protest und Fragen

7.5.1 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und Proteste sind nicht erlaubt.

7.5.2 Wenn der Trainer Fragen zu diesen Regeln hat, kann er/sie den Hauptschiedsrichter oder den Spielleiter danach fragen.

7.6 Aufschiebung und Absage

7.6.1 Das Spiel wird verschoben oder abgesagt, wenn die Wetterbedingungen so sind, dass das Spiel nicht sicher zu Ende gespielt werden kann.

7.6.2 Im Falle einer Absage wird das Spiel als offiziell angesehen, wenn die erste Periode abgeschlossen wurde.

7.7 Unfälle

7.7.1 Kann ein Spiel aufgrund einer Verletzung nicht fortgesetzt werden und wurde die Verletzung absichtlich oder versehentlich durch ein Team verursacht, wird dieses Team als Verlierer erklärt.

Ist die Ursache der Verletzung unklar, wird das Team, das nicht weiterspielen kann, als Verlierer gewertet.



8 Schiedsrichter

8.1 Die Zusammensetzung und Aufgaben der Schiedsrichter lautet wie folgt:

Oberschiedsrichter	Die Person, die für alle Spiele im Turnier verantwortlich ist.
Spieleleiter	Die Person, die für alle Spiele auf ihrem Platz verantwortlich ist.
Schiedsrichter	Die Person, die für die Bewertung des Spiels verantwortlich ist.
Hauptschiedsrichter	a. Den Beginn eines Spiels, alle Unterbrechungen eines Spiels, die Wiederaufnahme eines Spiels und das Ende eines Spiels zu signalisieren.
	b. Das Ausrufen von Spielern welche ausgeschieden sind. Das Verkünden von Entscheidungen über Fouls. Verwarnungen und das Auffordern von Spielern, das Spiel zu verlassen.
	c. Bestätigung von Spielerwechseln.
	d. Beurteilung und Erklärung eines Gewinners und Verlierers.
Schiedsrichter-assistent	a. Das Aufrufen von Spielern welche ausgeschieden sind. Beurteilung von Fehlstarts und eroberten Flaggen.
	b. Unterbrechungen und Benachrichtigung über Fouls an den Hauptschiedsrichter.

8.1.1 Grundsätzlich ist pro Spielfeld ein Hauptschiedsrichter sowie sieben Schiedsrichterassistenten vorgesehen. Der Turnierveranstalter kann jedoch je nach Gegebenheiten des Turnieres auf einen Hauptschiedsrichter und fünf Schiedsrichterassistenten reduzieren.

8.1.2 Die Ausrüstung der Schiedsrichter umfasst: Schiedsrichteruniform und Helm, Zertifikat, Pfeife, (Nur für den Hauptschiedsrichter: Gelbe und rote Verwarnungskarte)

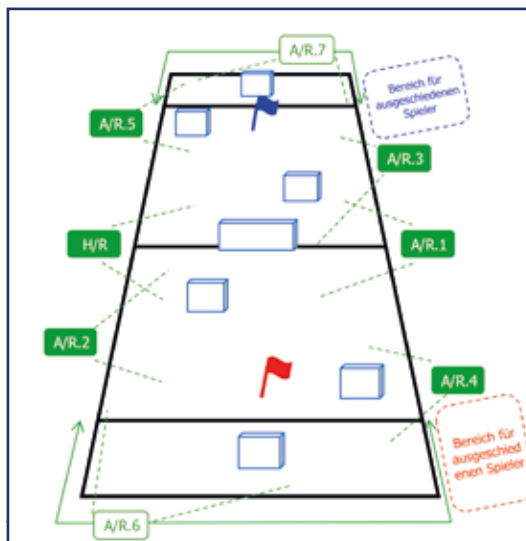


Die Schiedsrichter sind verpflichtet, ihr Zertifikat an einer gut erkennbaren Stelle zu tragen.

8.1.3 Die folgenden Assistenten sind grundsätzlich vorgesehen. Je nach den Gegebenheiten des Turniers kann der Veranstalter jedoch auf einzelne Assistenten verzichten.

a.	Der Zeitnehmer, der dem Hauptschiedsrichter signalisiert, wenn die Zeit für die Periode abgelaufen ist.
b.	Der Mitarbeiter, der die Ergebnisse und den Gewinner und Verlierer jedes Spiels aufzeichnet.
c.	Der Mitarbeiter, der die Ergebnisse des Spiels sammelt, bestätigt und benachrichtigt.
d.	Der Empfangsmitarbeiter, der die Registrierung jedes Teams (Mitglieder) entgegennimmt und bestätigt.
e.	Der Mitarbeiter, der jedes Team beim Herstellen von Schneebällen anleitet und unterstützt.
f.	Der Mitarbeiter, der sicherstellt, dass jedes Spiel zügig voranschreitet.

8.2 Die grundlegende Positionen der Schiedsrichter sind wie folgt:



Diagramm#3

* H/R = Hauptschiedsrichter

* A/R = Assistenz-Schiedsrichter

Der A/R 2-3 schauen leicht nach vorne und der A/R 4-5 schauen leicht nach hinten. Wenn nötig passen Sie ihre Richtungen an.

9 Haltung der Schiedsrichter

9.1 Vor dem Spiel

- 9.1.1** Die Schiedsrichter überprüfen die Schneebälle und die Kleidung der Spieler. Ist die Anzahl der Schneebälle geringer als erlaubt, wird das Spiel trotzdem begonnen. Überschüssige Schneebälle werden entfernt.
- 9.1.2** Der Hauptschiedsrichter bestätigt die Teamnamen, entscheidet über die Spielfeldseite und die Farbe der Spieler-Nummern in Anwesenheit beider Teamtrainer.
- 9.1.3** Der Hauptschiedsrichter stellt die Mannschaften an der Mittellinie auf, nimmt die Spielerliste entgegen und bestätigt die Spielerliste mit dem Trainer jeder Mannschaft, informiert nach der Begrüßung über zusätzliche Regeln und weist die Schiedsrichterassistenten an, die Sohlen der Schuhe zu kontrollieren.
- 9.1.4** Vor der Eröffnungsbegrüßung stellen sich alle Schiedsrichter zusammen in der Mitte auf.

9.2 Vor dem Start einer Periode

- 9.2.1** Die Schiedsrichterassistenten informieren den Hauptschiedsrichter über den Abschluss der Überprüfungen (Bestätigung der Schneebälle und Aufstellung der Spieler), indem sie die Hand zum Hauptschiedsrichter erheben.
- 9.2.2** Der Hauptschiedsrichter bestätigt die Einsatzbereitschaft des Zeitnehmers und des Punktrichters.
- 9.2.3** Jeder Schiedsrichter muss sich an seinem zugewiesenen Platz aufhalten (siehe [Diagramm#3](#)).

9.3 Beginn der Periode

- 9.3.1** Der Hauptschiedsrichter erhält das OK von den anderen Schiedsrichtern, überprüft ihre Plätze und gibt das Startsignal.



Um ein Spiel zu beginnen, erklärt der Schiedsrichter mit einem verbalen Signal „bereit“, während beide Arme in einer geraden 180-Grad-Linie geöffnet

sind; gefolgt von einem kurzen Pfiff und dem Vorstrecken beider Arme.
Pfiff „Pi !!“ (kurz, kraftvoll)

9.3.2 Das Signal für den Start (Hauptschiedsrichter)

9.4 Während der Periode

9.4.1 Erklärung für ‚Out‘



„Outs“ werden mitgeteilt, indem man auf den Spieler zeigt und laut und leicht verständlich „out“ sagt. „Rote (oder blaue) Nr.o, OUT!!“

9.4.2 Ausgeschiedene Spieler müssen das Spielfeld über die nächstgelegene Seitenlinie oder Endlinie verlassen.

9.4.3 Es ist empfehlenswert, bei der Erklärung von „Out“ den entsprechenden „Out-Punkt“ anzugeben.

9.4.4 Bei Unklarheiten kann der Schiedsrichter einen „Safe“-Ruf aussprechen, um „not Out“ zu verdeutlichen. Das Signal für „Safe“ erfolgt durch horizontales Winken mit der Hand. Es ist dabei wünschenswert, den Grund anzugeben. Ein „Safe“-Ruf darf nicht als Rücknahme eines vorherigen „Out“-Ruf verstanden werden, sondern soll Spieler und Zuschauer darüber informieren, dass der Spieler weiterhin im Spiel ist.



Das Ende der Spielzeit wird wie folgt signalisiert:
ein langer Pfiff und beide Arme werden gerade
hochgehalten, um einen Schritt zu machen.
Pfiff „Pi-----!!“

9.5 Am Ende der Periode

9.5.1 Der Hauptschiedsrichter gibt das Signal für das Ende der Periode.

9.5.2 Die Schiedsrichterassistenten bestätigen und zählen alle Spieler, die nicht „out“ sind.

9.5.3 Aus Sicherheitsgründen betreten alle Schiedsrichter das Spielfeld, um alle Spieler über das Ende der Spielzeit zu informieren.

9.6 Nach dem Ende der Periode

9.6.1 Spieler, die nicht „out“ sind, stellen sich an ihrer eigenen hinteren Linie auf und die Ergebnisse werden bekannt gegeben. Für den Fall, dass alle Spieler ausgeschieden sind, oder eine Flagge erobert wurde, oder mehr als 4 Spieler eines Teams die gegnerische Seite des Spielfelds betreten haben, stellen sich alle Spieler beider Mannschaften an ihrer eigenen hinteren Linie auf.

9.6.2 Der Hauptschiedsrichter entscheidet in Anwesenheit der Trainer beider Mannschaften erneut über jedes Spiel, vor Beginn der 3. Periode.

9.6.3 Der Trainer muss den Hauptschiedsrichter über eine Auswechslung informieren. Auswechslungen müssen vom Hauptschiedsrichter bestätigt werden, und der Hauptschiedsrichter muss eine Auswechslung dem gegnerischen Trainer bekannt geben.

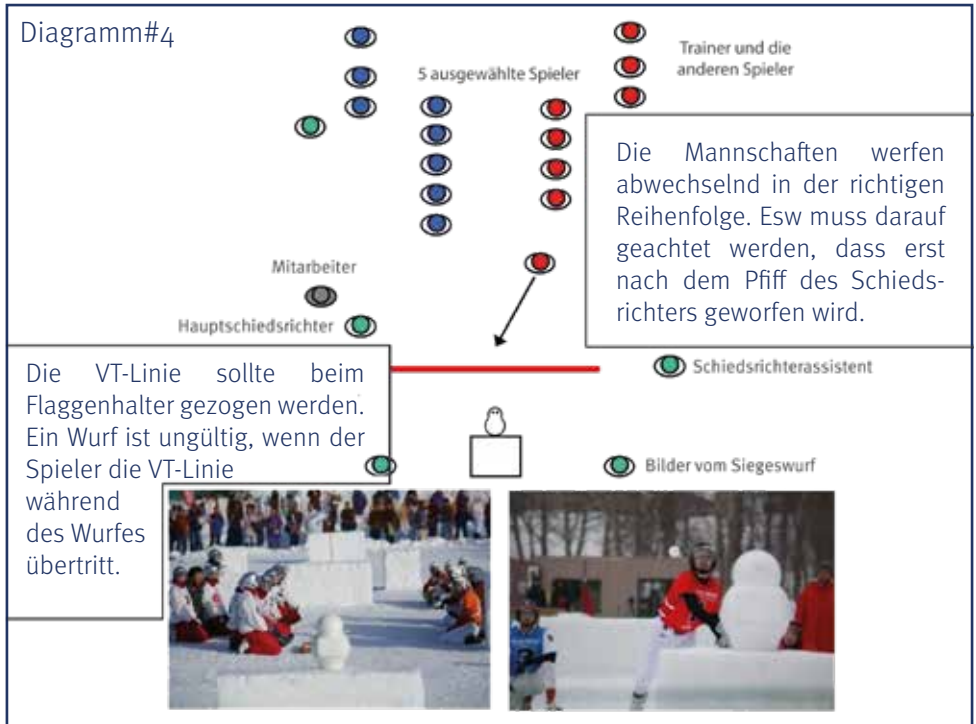
9.7 Siegeswurf (VF)

9.7.1 Die Position der Schiedsrichter und Spieler für den Siegeswurf ist im [Diagramm#4](#) dargestellt.

9.7.2 Der Hauptschiedsrichter informiert beide Trainer über den Siegeswurf und lässt die ausgewählten Spieler von beiden Mannschaften an der Flaggenstange aufstellen und setzen.

9.7.3 Die Schiedsrichterassistenten überprüfen, ob die Spieler in Position sind, und informieren und unterstützen den Hauptschiedsrichter.

- 9.7.4** Der Hauptschiedsrichter legt den Ablauf fest und erklärt ihn beiden Mannschaften.
- 9.7.5** Der Oberschiedsrichter gibt das Startsignal für den Siegeswurf und wenn dieser beendet ist, werden die Ergebnisse bekannt gegeben.



- 9.8** Das Ende des Spiels
- 9.8.1** Nach Beendigung des Spiels stellen sich beide Mannschaften an der Mittellinie auf und warten auf die Bekanntgabe der Ergebnisse durch den Hauptschiedsrichter.
- 9.8.2** Der Trainer des Siegerteams und der Hauptschiedsrichter bestätigen mit ihrer Unterschrift auf dem Dokumentationsformular, das Ergebnis.

10 Sonstiges

- 10.1** Für den Fall, dass etwas passiert, das nicht in den offiziellen Regeln und Vorschriften enthalten ist, wird dies in einer Sitzung zwischen den Schiedsrichtern besprochen und geregelt.



– Austrian Yukigassen Association –

Dorfstraße 12 | 5532 Filzmoos | Österreich

Telefon +43 (0) 6453 / 8235

Email yukigassen@filzmoos.at

www.yukigassen-austria.at

– International Alliance of sports Yukigassen –

418-30, Aza-Takinomachi | Sobetsu-twon | Usu-gun | Hokkaido | Japan

Telefon +81 - (0) 142 - 66 - 2244

Email yuki@town.sobetsu.lg.jp

www.yukigassen-intl.com