

# YUKIGASSEN Spielregeln

— Auslegung und Richtlinien —



INTERNATIONAL ALLIANCE OF SPORTS YUKIGASSEN  
AUSTRIAN YUKIGASSEN ASSOCIATION

# 1 Allgemeines | Spielfeld

## Allgemeines zum Spiel

Schütze dich vor gegnerischen Schneebällen und greife deine Gegner mit Schneebällen an, das ist der Sport „Yukigassen –Schneeballschlacht -“! Ein Team gewinnt, wenn es 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 folgt wie in [Diagramm#1](#) dargestellt, platziert.
- 1.2 Linien werden mit einem Seil gebildet, das eine durchgehende Linie erzeugt.
- 1.3 Burg und Schutzwände werden im Allgemeinen mit Schnee gebaut. Jedoch können auch andere Materialien, die sicher sind, 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 3 Meter von den End- und Seitenlinien entfernt angebracht werden.

### Hinweis:

Achten Sie darauf, dass zwischen dem Spielfeld und den Sicherheitsnetzen so viel Platz wie möglich ist, um den Schiedsrichtern genügend Bewegungsfreiheit zu geben und um Schnee sammeln zu können.

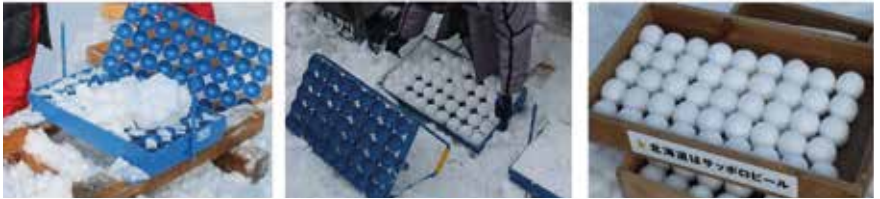


## 2 Ausrüstung | Bekleidung

### 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 zugewiesen.

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

**2.2.2** Die Helmfarben oder das Design für jedes Team müssen unterschiedlich sein.

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

**2.2.4** Das Erzeugen von Abwehrschildern ist verboten.



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



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 (VT), die verwendet werden, müssen von dem Turnierveranstalter bereitgestellt werden.
- 2.4.1** Die Nummern müssen von den Trainern/Schiedrichtern erkennbar sein und lauten wie folgt Stürmer, ST1-4, Verteidiger, VT5-7
- 2.4.2** Die Standards für Flaggenmasten und Ziele für den Siegwurf (VT) werden nicht reguliert, solange sie das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen.



Startnummern: Stürmer, ST1-4; Verteidiger, BK5-7. Beim Aufstellen sollten Teammitglieder dies in numerischer Reihenfolge tun, beginnend mit 0 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 des gesamten Spielzeitraums 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 Team | Trainer | Spieler

## 3 Team | Trainer | Spieler

**3.1** Ein Team besteht aus nicht mehr als 10 registrierten Spielern. Von den 10 Spielern sind 7 aktive Spieler und 3 Ersatzspieler.

**3.1.1** Spieler und Ersatzspieler, die am Spiel teilnehmen können, müssen auf dem Spielerkader angegeben sein.

**3.1.2** Ein Team kann einen Trainer aus allen Spielern ernennen, die auf dem Spielerkader angegeben sind, und ein "O" neben ihren Namen im Kader setzen.

**3.1.3** Ein Team kann bei jedem Spiel einen Trainer ernennen.

**3.2** Einschränkungen bei den Spielerbewegungen sind in [Diagramm#2](#) dargestellt.

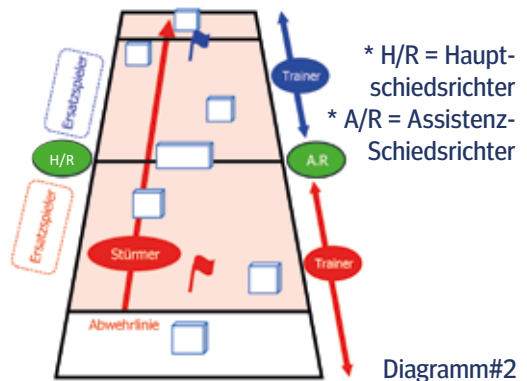
**3.2.1** Stürmer dürfen überall vor ihrer eigenen Abwehrlinie spielen. Sie dürfen aber mit keinem Fuß ihre eigene Abwehrlinie überschreiten.

**3.2.2** Die Verteidiger können den gesamten Platz nutzen.

**3.2.3** Der zugewiesene Bereich des Trainers befindet sich auf der gegenüber liegenden Seitenlinie des Hauptschiedsrichters, innerhalb der Breite ihrer eigenen Seite des Spielfeldes. Die Beeinflussung des Schiedsrichters ist verboten.

**3.3** Der Trainer kann auch als Spieler fungieren. In diesem Fall muss ein "O" auf dem Kader unter dem Trainerabschnitt des Spielers an gebracht werden.

**3.3.1** Wenn ein Spieler gleichzeitig Trainer ist, muss er/sie die Spielernummer über der Trainernummer tragen. Der



Trainer, der als Spieler agiert, muss die Spielnummer abnehmen und auf die ihm zugewiesene Position zurückkehren, bevor er/sie wieder als Trainer fungieren kann.

**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 durch eine Auswechslung ersetzt wurde, kann in der nächsten Periode wieder spielen.

**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 eine Auswechslung informieren. Auswechslungen müssen vom Hauptschiedsrichter bezeugt werden.

## Spielkader

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.			

Im Turnierprogramm finden Sie die Platz- und Spielnummer, welche Sie hier eintragen.



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

## 4 Spiel

### 4 Spiel



4.1 Eine Periode dauert 3 Minuten, mit insgesamt 3 Perioden pro Spiel.

4.1.1 Die vergangene Zeit zwischen der Perioden zählt nicht zur tatsächlichen Periodenzeit.

4.2 Die Spieler dürfen sich gegenseitig Schneebälle geben oder zurollen.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler einem anderen Teammitglied einen Schneeball übergibt müssen beide Spieler zum Zeitpunkt des Übergabens Kontakt mit dem Schneeball haben. Andernfalls wird es als Wurf betrachtet (siehe Foto) und der empfangende Spieler gilt als ausgeschieden.

4.3 Folgende Schneebälle sind ungültig:

4.3.1 Schneebälle, die weniger als 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 sind “out” (ein ausgeschlossener Spieler darf in der 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. Illegaler Schneebälle:



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



- a) Ein Schneeball, der während einer Periode gebrochen ist und durch Hinzufügen von Schnee repariert wurde.
- b) Ein neu hergestellter Schneeball während der Periode.

- 4.4.5** Ein Spieler, der einen Fehlstart begeht.
- 4.4.6** Ein Spieler, dessen Fuß die End- oder Seitenlinie überschreitet. Ein Spieler, dessen Körperteil über die End- oder Seitenlinie hinausragt oder wenn er/sie einen Schneeball berührt, der sich nicht auf dem Spielfeld befindet.
- 4.4.7** Ein Stürmer, dessen Fuß die eigene Abwehrlinie seines Teams überschreitet. Ein Stürmer, der 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 wird nicht als ausgeschieden betrachtet, wenn er von einem Schneeball getroffen wird, der von einem ausgeschiedenen Spieler geworfen wurde.
- 4.6** Spieler, die als ausgeschieden bezeichnet werden, müssen sofort über die nächstgelegene Seiten- oder Endlinie das Spielfeld verlassen.
  - 4.6.1** Ein ausgeschiedener Spieler muss sich dann in den dafür vorgesehenen Bereich (Diagramm#3) begeben und dort bis zum Ende der Periode warten.

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



Game	Group No.	17	Court No.	2	Match No.	11
	No.		Name	No.	Name	
Team	121		Team A	122		Team B
Period 1		4			5	
Period 2		10			0	
Period 3		2			6	
Penalty		1			2	
Point Total		16			11	
UT						
Points		1-2-3-4-5-6-7-8-9			1-2-3-4-5-6-7-8-9	
		1-2-3-4-5-6-7-8-9			1-2-3-4-5-6-7-8-9	
Winning Team		Team B			Unterschrift	
Chief Referee					Unterschrift	
Remarks						

# 5 Sieger & Verlierer

## 5 Sieger & Verlierer

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

### 5.1.1 Sieger

Das Team, das 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 durch das oben genannte Verfahren entschieden wird, gilt das Spiel als unentschieden.

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

- 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.

- Die Definition von „über die Mittellinie“ unterliegt der Bildbeschreibung von 4.4.6 auf der rechten Seite von Seite 4. Mit anderen Worten, es wird davon ausgegangen, dass die Bilder auf Seite 4 die „Handlung, die zum Ausscheiden führt“, als „Überschreiten/Überqueren der Mittellinie“ erklären.
- Ausnahmen sind wie folgt: Es wird angenommen, dass die Zentralschutzwand nicht als Teil der Mittellinie betrachtet wird, was bedeutet, dass die obige Regel nicht gilt, wenn (mit Hand oder anderen Körperteilen) ein Teil (obere oder seitliche Oberfläche) der gegnerischen Seite der Zentralschutzwand berührt wird.
- Bei der Entscheidung, ob 4 oder mehr Personen auf dem Spielfeld des Gegners sind (was einen sofortigen Verlust für das Team bedeutet), wird ein ausgeschiedener Spieler, der das Spielfeld verlassen hat (gemäß 4.4.6), 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** Wenn beide Teams die gleiche Anzahl von Perioden gewonnen haben, wird das Team mit den meisten Punkten zum Gewinner des Spiels erklärt.

**5.2.3** Wenn die Gesamtpunktzahl aller drei Perioden gleich ist, wird der Sieger des Spiels durch einen Siegeswurf (VF) entschieden.

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

**5.3.1** Die Methode für den Siegeswurf ist wie folgt: Ein Ziel wird auf der Burg platziert, und jedes Team wählt 5 Mitglieder aus, die daran teilnehmen. Der Startpunkt ist hinter dem Flaggenständer, dort wechseln sich die Teams ab, wobei pro Spieler ein Wurf erlaubt ist, um das Ziel abzuschlagen. Das Team mit den meisten Treffern auf das Ziel gewinnt. Sobald ein Team genug Punkte für den Sieg gesammelt hat, kann das Spiel beendet werden.

**5.3.2** Wenn der Gewinner nicht nach jedem Spielerzug entschieden ist, werden die verbleibenden 2 Spieler jedes Teams abwechselnd am Siegeswurf teilnehmen. Wenn das Spiel nachdem alle 7 Spieler jedes Teams einen Wurf gemacht haben immer noch unentschieden ist, geht der Siegeswurf in die zweite Runde in derselben Reihenfolge wie in der ersten Runde über (dasselbe nach der dritten Runde).

**5.3.3** Jeder Spieler muss vor jedem Wurf auf das Signal des Hauptschiedsrichters warten. Andernfalls ist der Wurf ungültig und der Spieler verliert seinen Zug. Ein Wurf ist auch ungültig, wenn der Fuß oder andere Körperteile des Spielers den Bereich jenseits der Linie berühren. Siehe dazu 4.4.6.

# 6 Spielablauf

## 6 Spielablauf

### 6.1 Vor dem Spiel

- 6.1.1** Beim Betreten des Spielfeldes werden die Schneebälle der Teams von den Schiedsrichtern überprüft. Wenn festgestellt wird, dass die Anzahl der Schneebälle geringer ist als die offiziell erlaubte Anzahl, dürfen zu diesem Zeitpunkt keine zusätzlichen Schneebälle hergestellt werden.  
Wenn die Anzahl der Schneebälle mehr als die festgelegte Anzahl beträgt, 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 tritt auf, wenn ein Spieler sich zu bewegen beginnt, nachdem der Schiedsrichter zur Aufmerksamkeit aufgerufen hat, aber vor dem Startsignal.
- 6.3.2** Wenn ein Spieler einen Fehlstart begeht, darf er/sie in dieser Periode nicht spielen.
- 6.3.3** Wenn ein Fehlstart auftritt, wird der Beginn der Periode, ohne die Erstellung



oder Sammlung von neuen Schneebällen wiederholt.

Die Spieler können jedoch erneut bis zu 2 Schneebälle aus dem verbleibenden Vorrat an Schneebällen für diese Periode halten.

#### **6.4** Unterbrechungen während der Periode

**6.4.1** Wenn der Hauptschiedsrichter und der Schiedsrichterassistent der Meinung sind, dass das Spiel unterbrochen werden muss, wird das Spiel sofort unterbrochen.

**6.4.2** Wenn es während dem Spiel zu einem Unfall (Verletzung) kommt, kann eine Unterbrechung vom Spieler oder Trainer angefordert werden.

**6.4.3** Wenn eine Unterbrechung eintritt, müssen die Spieler an ihrem aktuellen Standort bleiben und Schneebälle halten, bis der Hauptschiedsrichter das Signal gibt, dass jedes Teammitglied zurück auf sein eigenes Spielfeld darf.

#### **6.5** Fortsetzung der Periode

**6.5.1** Vor der Fortsetzung der Periode stellen sich die aktiven Spieler an der Hintergrundlinie auf, genau wie zu Beginn der Periode. Allerdings darf jeder Spieler nur einen Schneeball halten, der sich in ihrem 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 Hintergrundlinie stehen.

#### **6.7** Ende des Spieles

**6.7.1** Das Spiel endet mit dem Schlusspfiff 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 Foul | Strafen

- 7.1** Ein Spieler oder ein Trainer, der ein Foul gemäß Abschnitt 7.1 begeht, wird angewiesen, das Spielfeld zu verlassen (Rote Karte), und das Team erhält eine Verwarnung (Gelbe Karte).
- 7.1.1** Wenn ein Spieler eine Handlung begeht, die vom Schiedsrichter als gefährlich eingestuft wird (z. B. Verwendung von Gewalt, Überspringen des Unterstands usw.).
- 7.1.2** Wenn ein Spieler das Spiel unterbricht: Eine Unterbrechung des Spiels liegt vor, wenn ein Spieler oder Trainer den Anweisungen der Schiedsrichter nicht folgt und das Spiel so behindert, dass es nicht fortgesetzt werden kann, und 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 ein 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 in demselben Turnier zwei Verwarnungen gegeben werden.
- 7.3.2** Wenn ein Team ohne triftigen Grund auf ein Spiel verzichtet.
- 7.3.3** Wenn ein Spieler, der nicht aufgelistet ist oder auf der Liste des anderen Teams als Spieler aufgeführt ist, an einem Spiel teilnimmt.
- 7.4** Der ausgeschiedene Spieler und die disqualifizierte Mannschaft dürfen bei demselben Turnier nicht mehr wieder antreten.

## 7-2 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 ist.

### 7.7 Unfälle

**7.7.1** Wenn ein Spiel aufgrund einer Verletzung nicht fortgesetzt werden kann und die Verletzung absichtlich oder versehentlich verursacht wurde, wird das Team, das die Verletzung verursacht hat, als Verlierer erklärt. Wenn die Ursache der Verletzung nicht klar ist, wird das Team, das nicht in der Lage ist, fortzufahren, als Verlierer erklärt.





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



# 8 Schiedsrichter

## 8 Schiedsrichter

**8.1** Die Zusammensetzung der Schiedsrichter lautet wie folgt:

Oberschiedsrichter	Die Person, die für alle Spiele im Turnier verantwortlich ist.
Spielleiter	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.
Schiedsrichterassistent	a. Das Aufrufen von Spielern welche ausgeschieden sind. Beurteilung von Fehlstarts und eroberten Flaggen.
	b. Unterbrechungen und Benachrichtigung über Fouls an den Hauptschiedsrichter.

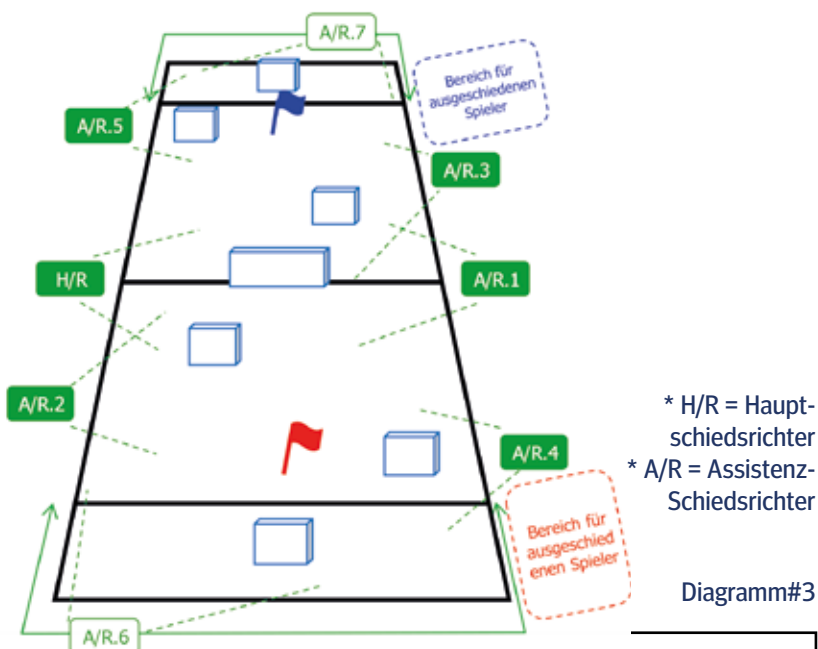
**8.1.1** Als allgemeine Regel gibt es pro Spielfeld einen Hauptschiedsrichter und sieben Schiedsrichterassistenten. Aber der Turnierveranstalter kann je nach den Umständen des Turniers auf einen Hauptschiedsrichter und fünf Schiedsrichterassistenten umstellen.

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

**8.1.3** Die folgenden Assistenten sind in der Regel stationiert. Der Turnierveranstalter kann jedoch je nach den Umständen des Turniers einen Teil dieser Assistenten auslassen.

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:



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 Haltung der Schiedsrichter

### 9.1 Vor dem Spiel

- 9.1.1** Die Schiedsrichter müssen die Schneebälle und die Kleidung kontrollieren. Wenn festgestellt wird, dass die Anzahl der Schneebälle geringer ist als die erlaubte Anzahl, fahren Sie mit dem Beginn des Spiels fort. Wenn mehr Schneebälle als erlaubt vorhanden sind, entfernen Sie die überschüssigen Schneebälle.
- 9.1.2** Der Hauptschiedsrichter bestätigt den Teamnamen, entscheidet über den Platz und die Farbe der Spieler-Nummernkleidung 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 werden den Hauptschiedsrichter über den Abschluss der Überprüfungen (Bestätigung der Schneebälle und die Aufstellung der Spieler) informieren, indem sie eine Hand zum Hauptschiedsrichter erheben.
- 9.2.2** Der Chef-Schiedsrichter bestätigt die Einsatzbereitschaft des Zeitnehmers und des Punktrichters.
- 9.2.3** Jeder Schiedsrichter muss sich an dem ihm zugewiesenen Platz aufhalten (siehe [Diagramm#3](#)).

### 9.3 Beginn der Periode

- 9.3.1** Der Hauptschiedsrichter erhält das Signal von den anderen Schiedsrichtern, überprüft ihre Plätze und beginnt dann mit der Spielzeit.
- 9.3.2** Das Signal für den Start (Hauptschiedsrichter)



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)

#### **9.4** 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.0, OUT!!“

- 9.4.2** Ausgeschiedene Spieler müssen das Spielfeld über die nächstgelegene Seitenlinie oder Endlinie verlassen.
- 9.4.3** Es ist wünschenswert, den „Out-Punkt (Teil)“ bei der Erklärung von „Out“ zu beachten.
- 9.4.4** Der Schiedsrichter kann bei Unklarheiten ein „Safe“-Ruf als Klärung von „not Out“ aussprechen. Das Signal für „Safe“ ist das horizontale Winken mit der Hand. In diesem Fall ist es wünschenswert, einen zusätzlichen Grund zu nennen („Unterschlupf“, „Ein hopper“, usw.). Ein „Safe Call“ darf nicht als Umkehrung eines vorherigen „Out Call“ verwendet werden. Vielmehr soll er dem Spieler und den Zuschauern deutlich zeigen, dass ein Spieler im Spiel bleibt.

# 9 Haltung der Schiedsrichter

## 9 Haltung der Schiedsrichter

**9.4.5** Bei widersprüchlichen Entscheidungen verschiedener Schiedsrichter ist der Ausruf maßgebend.

**9.4.6** Das Signal für Unterbrechung:

Das Signal für die Unterbrechung der Spielzeit wird sein: Während der Pfiff mehrmals ertönt, werden beide Arme nach vorne gestreckt und bilden einen 45-Grad-Winkel, wobei sie mehrmals ein Kreuzzeichen machen. Pfiff „Pi! Pi! Pi! Pi! Pi! Pi-----!“ (Kurz, kraftvoll)



**9.4.7** Das Signal für das Erobern einer Flagge (Schiedsrichter-Assistent):



Das Signal für das Erobern einer Flagge ist: ein langer Pfiff mit einer Hand über dem Kopf, die mehrmals einen Kreis bildet. Pfeifen Sie „Pi-----!“ (lang, kraftvoll)

**9.4.8** Wenn eine Flagge erobert wird und das Signal des Schiedsrichterassistenten bestätigt wird, beendet der Oberschiedsrichter die Spielzeit. Wenn die Mannschaft alle Spieler der gegnerischen Mannschaft trifft oder wenn mehr als 4 Spieler die gegnerische Spielfläche betreten haben, gilt dasselbe.

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** Das Signal für das Ende der Periode (Hauptschiedsrichter)

**9.5.2** Spieler, die nicht „out“ sind, werden bestätigt und gezählt.  
(Schiedsrichterassistenten)

**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  
bezeugt werden, und der Hauptschiedsrichter muss eine  
Auswechslung dem gegnerischen Trainer bekannt geben.

## **9.7** Siegeswurf (VF)

**9.7.1** Die Position von Schiedsrichtern und Spielern bei dem 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 vergewissern sich, dass die Spieler in  
Position sind, und informieren und unterstützen den Hauptschieds-  
richter.

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



- 9.8** Das Ende des Spieles
  - 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 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](mailto:yukigassen@filzmoos.at)  
[www.yukigassen-austria.at](http://www.yukigassen-austria.at)

**– International Alliance of sports Yukigassen –**

418-30, Aza-Takinomachi | Sobetsu-town | Usu-gun | Hokkaido | Japan  
Telefon +81 - (0) 142 - 66 - 2244  
Email [yuki@town.sobetsu.lg.jp](mailto:yuki@town.sobetsu.lg.jp)  
[www.yukigassen-intl.com](http://www.yukigassen-intl.com)