



Bern Titans Lacrosse

BärenCup / Ladies Gameday

Haftungsausschluss

Alle Spielerinnen die an den Spieltagen teilnehmen, müssen von ihren TeamReps informiert werden, dass Bern Titans keinerlei Haftung übernimmt und die Teilnahme am Spieltag und sämtlichen damit verbundenen Aktivitäten auf eigenes Risiko erfolgt.

Die Teilnahme am Spieltag gilt als Zustimmung. Jugendliche unter 18 Jahren benötigen die Zustimmung der Eltern. Die TeamReps sind dafür verantwortlich dass diese vorliegt.

Ist eine U14-Spielerin in einem Team, trägt sie eine für alle leicht sichtbare Markierung. Bei ihr gilt grundsätzlich die No-Body-Contact-Regel. Es ist dem jeweiligen Schiedsrichterteam überlassen die Fairness und Sicherheit gemäss den Fähigkeiten der Spielerin zu gewährleisten. Checks müssen und dürfen nur absolut sicher, kontrolliert und perfekt platziert ausgeführt werden.

Teamreps informieren die Schiedsrichter/innen vor jedem Spiel. Die Schiedsrichter/innen erwähnen die Spielerin und die Regel im Captainstalk, Captains informieren ihr Team.

Teilnehmerinnen, Teams, An- und Abmeldungen

- Jede Spielerin die an unserem Spieltag teilnehmen möchte, ist herzlich willkommen. Rechtzeitige Anmeldung bei einer TeamRep oder beim Organisationskomitee ist wichtig.
- Anmeldungen der TeamReps mit Angabe der Anzahl Spielerinnen bis 14 Tage vor Spieltag an das Organisationskomitee.
- Es gibt Clubs die bringen ein ganzes Team oder sogar zwei Teams und andere weniger. Es ist möglich, dass die Teams am Morgen eines Spieltages durch das Organisationskomitee neu zusammengestellt werden oder dass sie sich auch während des Spieltages verändern.
- Jede TeamRep gibt am Morgen einen Roster mit allen bei ihr angemeldeten Spielerinnen an die Bench ab.**
- Bitte eine Stunde vor dem ersten Spiel eintreffen, damit alle Spielerinnen ein Team kriegen, und wir gemäss Zeitplan und ohne Stress loslegen können.
- Falls es kurzfristige Abmeldungen gibt, und Teams Subs brauchen, bitte so schnell wie möglich dem Organisationskomitee per E-mail mitteilen.

Timing während des Spieltages

Als Beginn eines Spiels gilt der auf dem Spielplan angegebene Zeitpunkt. Kann ein Spiel nicht rechtzeitig angepfiffen werden (z. B. durch Verzögerungen beim vorangegangenen Spiel) so müssen sich die beiden nachfolgenden Teams dennoch zu dem auf dem Plan eingegebenen Zeitpunkt einfinden. **Nur diejenigen Spielerinnen sind spielberechtigt, welche bei Anpfiff spielbereit und auf der Spielerbank anwesend sind.** Zu spät eintreffende Spielerinnen können nicht mehr am laufenden Spiel teilnehmen.



Spielbestimmungen

1. Bei Nichtantritt wird das Spiel 10:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet.
2. In der Ergebnistabelle, die von den Organisatoren kontinuierlich und sichtbar für alle während des Tages geführt wird, werden die bereits absolvierten Spiele und die erzielten Tore festgehalten.
3. Grundsätzlich ist das Platzierungs- und Endspielerfahren den Organisatoren überlassen, solange es fair ist.

Gruppenphase

In der Gruppenphase spielt jedes Team einmal gegen jedes Team in der gleichen Gruppe. Am Schluss der Gruppenphase wird eine Gruppenrangliste erstellt.

Es gelten folgende Wertungen:

- Sieg = 2 Punkte
- Unentschieden = 1 Punkt
- Niederlage = 0 Punkte

Bei Punktegleichstand gilt folgende Berechnungsreihenfolge:

1. Direkter Vergleich nach Toren
2. Tordifferenz (insgesamt)
3. Anzahl Tore

Platzierungsspiele

Endet ein **Platzierungsspiel** mit einem **Unentschieden**, gibt es **3 Minuten Nachspielzeit** (keine Pause). Endet die Nachspielzeit wieder mit einem Unentschieden, kommt nach 2 Minuten Pause während 3 Minuten Spielzeit die **Golden-Goal-Regel** zur Anwendung. Fällt in dieser Zeit kein Tor, ist es nach 2 Minuten Pause Zeit für ein **Braveheart**. Jedes Team kann aus der bestehenden Mannschaft eine Goalita und eine Feldspielerin ins Feld schicken. Das Braveheart beginnt mit einem Draw. Das erste Tor entscheidet. Nachspielzeiten sind immer Running Clock-Spielzeiten.

Hallenbenutzung

Essen und Trinken ist nur auf der Tribüne sowie in den dafür vorgesehenen Bereichen gestattet. In der Halle resp. auf der Spielerbank sind nur Wasserflaschen gestattet. In der Halle sind nur Hallenturnschuhe mit heller und/oder abriebfester Sohle erlaubt.



Schiedsrichter/innen

Jedes angemeldete Team stellt ein Schiedsrichterteam bestehend aus mindestens zwei (bestenfalls drei) Schiedsrichter/innen. Das Schiedsrichterteam ist gemeinsam für das Spielmanagement in Sachen Sicherheit, Fairness, Spielfluss, Kommunikation mit den Teams und Dokumentation der Spielresultate verantwortlich. Ein/e Schiedsrichter/in übernimmt den Lead. Die Schiedsrichter/innen eines Spieltages sind in Sachen Schiedsrichterwesen ein Team und arbeiten klar, offen und neutral zusammen, um den Spieltag sicher, fair und erfolgreich für alle durchzuführen. Es ist Ehrensache des zuständigen Schiedsrichterteams, sich genügend vorzubereiten, die Spiele rechtzeitig anzupfeifen und absolut unparteiisch zu agieren.

Box Lacrosse Regeln

Situationen, welche in den untenstehenden Regeln nicht beschrieben sind oder den Prinzipien der Sicherheit und Fairness widersprechen, können von den Schiedsrichtern situativ und gemäss aktuellem internationalem FIL-Regelwerk entschieden werden.

Vorbereitung Schiedsrichter/innen

- Besprechung der wichtigsten Anliegen als Schiedsrichterteam (mit Bench)
- 5 Min-Hinweis an Captains (wenn am Spielfeldrand)
- Stickcheck (2 Min vor Spiel / Primär ist die Spielerin selbst für Legalität von Sticks und Ausrüstung verantwortlich)
- Captain's Talk (1 Min vor Spiel)
- Spielbeginn als Team

Spielerinnen- und Materialcheck

- Stickcheck: vor dem ersten Spiel. Folgespiele = Check nach Bedarf
- Mundschutzcheck, Uniform, Schmuck, etc... soweit Zeit.

Kleidung

Jede Spielerin muss die gleiche Kleidung tragen wie ihr Team. Trikots müssen vorne und hinten mit ca. 20 cm grossen, zum Shirt kontrastierenden Nummern versehen sein. Die Kleidung unter dem Trikot darf sich farblich nicht von den Trikotfarben unterscheiden.

Sicherheit

- Mundschutz ist obligatorisch
- Jeglicher sichtbarer Schmuck muss abgelegt werden
- Brillen sind grundsätzlich nicht erlaubt. Kann eine Spielerin nur mit medizinisch verordneter Brille spielen, tut sie dies auf eigene Gefahr. Brillen mit zerbrechlichen Gläsern sind aus Sicherheitsgründen verboten.
- Erste-Hilfe Koffer muss an jedem Spiel griffbereit sein
- Die Goalita muss mindestens einen Helm mit Gesichtsschutz, Mundschutz, Halsschutz, Brustschutz und Handschuhe tragen. Die Rüstung darf nur zum Schutz dienen und nicht zur Verbreiterung (Dicke/Ausdehnung/Padding max. 3cm)



Spielzeit

Spielzeit eines Spiels beträgt 15 Minuten (ohne Halbzeit und Seitenwechsel).

Es gibt nur Auszeiten, wenn die Schiedsrichter/innen eine ungestoppte Spielunterbrechung als Nachteil für beide Teams werten (z. B. Verletzungspause). Ansonsten müssen Fouls, Free Positions (FPs), Karten etc. möglichst rasch ausgeführt werden. Maximale Dauer einer Auszeit ist 2 Minuten. Wiederholte Verzögerungen der Schiedsrichterarbeit durch Unaufmerksamkeit von Spielerinnen können verschärft behandelt werden.

Feld

- Keine üblichen Restraining Lines (RL) und Offside Regeln. Die RL sind fürs Anspiel wichtig, beim Rückspiel-Pick-up und als Orientierung für Shooting Space
- Keine 15- oder 11-Meter, nur 6-Meter Marking Area
- Kein Rückspiel über Mittellinie erlaubt, rollende Bälle können nach der Restraining Line vom selben Team wieder aufgenommen werden.
- Ball im Aus gibt es nur auf allenfalls vorhandenen, offenen Seiten (begrenzt durch Linie) gemäss den int. FILRegeln (nach Pass = Ballbesitzwechsel / nach Schuss = wer näher am Ball ist (nicht an Linie)).

Anspiel (Draw)

Es gibt nur zum Start des Spieles einen Draw.

- Ready/Freeze -> Keine Bewegung mehr der Centers erlaubt (ausser Kopf)
- Spielerinnen hinter den Restraining Lines dürfen sich frei bewegen
- Pfiff -> Anspiel, Bewegung "Up & Away". Ball über beide Köpfe (Redraw oder FP)

Tor

Ball muss vollständig über der Linie sein. Nach einem Tor wird kein neuer Draw gemacht, sondern nur ein Clear durch Goalie (keine Deputies erlaubt, 10-sec-Regel beachten).

Kein Tor bei...

- beabsichtigtem Bodyball von Attack
- Attack foul (major und minor)
- Dangerous Follow Through
- Illegale Spielerin auf dem Feld, die in das Spiel eingreift
- Nach Pfiff

Fouls und MA-Foulverschärfung

Grundsätzlich wird zwischen minor und major Fouls unterschieden. Um Verletzungen zu vermeiden, herrscht in der Marking Area (MA) Foulverschärfung. Minor Fouls werden hier zu major Fouls. Die Schiedsrichter/innen achten in der MA besonders auf die Durchsetzung der Spielsicherheit.



Free Positions (FP) generell

Innerhalb eines 6m-Kreises um das Tor wird nie angespielt.

Die Schiedsrichter/innen entscheiden beim Aufsetzen einer FP zudem über den notwendigen Sicherheitsabstand zu anderen Abgrenzungen, Wänden, Zuschauern etc... Wird eine Spielfortsetzung ohne vorheriges Foul aufgesetzt (verlorener Ball ... etc.), so müssen beide Spielerinnen im Verhältnis zur alten Position zueinander ins Spielfeld gezogen werden. Ist der Abstand von Wänden, Begrenzungen etc. kleiner als 4 Meter verschiebt sich die FP der Verursacherin zur Seite weg vom Ball und weg von der Linie zum eigenen Tor.

Minor Fouls (grundsätzlich alle wie in den FIL-Regeln, hier ein paar der gängigsten)

- Cover (falls es eine Gegnerin vom Spielen des Balles abhält)
- Warding off (Körpereinsatz um Gegnerin auf Abstand zu halten, z. B. mit dem Arm)
- Empty Stick Check (sobald der Schläger den Ball berührt -> legaler Check)
- Held Check
- Bodyball (falls absichtlich)
- Illegaler Draw (durch Verhalten einer Spielerin)
- Illegales Material: Stickcheck darf ein Captain nach einem Tor verlangen. Ist der Stick illegal wird das letzte Tor gestrichen.
- Auch Schmuck unter Handschuhen oder Schweißbändern getragen, ist ein minor Foul.
- Torwart: beim Draw hinter der eigenen (def.) Restraining Line, kein gegnerisches Tor Erlaubt

FP Minor Fouls

Die gefoulte Spielerin erhält den Ball an Ort des Fouls oder des Balles (je nachdem was näher zum gegnerischen Tor ist) und die Verursacherin kommt 4 Meter in die Richtung, aus der sie gekommen ist. Alle anderen Spielerinnen die näher sind: 4 Meter Abstand von Ballträgerin. In der MA gibt es keine Minors. Ein Minor nach einem Tor entdeckt (z. B. Uniform) -> Tor zählt und die Ballträgerin kriegt eine FP im Center (Gegnerin 45 Grad davor).

Ausnahme: Tor wurde mit einem illegalem Stick geschossen = kein Tor

Major Fouls

- Körperfouls gemäss FIL (pushing, tripping, detaining, dang. check, charging, blocking ...)
- Unnötige Härte, Einschüchterung, Unsportlichkeit, (An-)Fluchen
- *Dangerous Propelling: Unkontrolliertes Schiessen, an Gegnerin vorbei scharfes Passen, gefährliches Groundball flicken (z. B. horizontal erlaubt), etc
- Illegales Cradlen (zu nahe am Kopf/Körper, um eine Gegnerin vom checken abzuhalten)
- *Dangerous Follow-Through
- *Check to the Head
- 3 Sec (Aufenthalt in Marking Area)
- *Swipe
- Shooting Space (Ball über Restraining Line, Ballträgerin kann, will & versucht zu schiessen)

* diese Fouls sind eine obligatorische gelbe Karte!



FPs Major Fouls

Die gefoulte Spielerin erhält den Ball an Ort des Fouls oder des Balles (je nachdem was näher zum gegnerischen Tor ist) und die Verursacherin steht 4 Meter hinter die gefoulte Spielerin ('hinter' = in Linie mit dem Tor der Ballträgerin).

FPs Fouls in der Marking Area

Grundsätzlich wie FP für ein major Foul. Ball wird aber auf einer Linie zwischen Goalmitte und Foul aus der Marking Area rausgezogen (ca. Bogen +0.5 m, kein Körper, kein Stick drin). Alle Spielerinnen in der MA müssen auf direktem Weg die MA verlassen (auch hier kein Körper kein Stick drin). Ebenfalls alle mindestens 4m Abstand zur FP.

Goalita Fouls und FPs

Die Goalita im Crease ('Grounded'-Aspekt wie im Feldlax) kann minor Fouls begehen und bleibt bei minor FPs im Crease. Bei ihren major Fouls, ist ihre Position 3 Meter hinter dem Tor. (2m Crease + 1m). Erhält sie eine Karte, bleibt sie im Spiel und die Spielerin die der Bench am nächsten ist, muss ihre Strafzeit absitzen (kein Einwechseln).

Verlässt die Goalita den Crease, hat sie die gleichen Rechte wie eine Feldspielerin. (trotz Helm würde also ein Check-to-the-Head- gekartet). Sie muss sich selbst aber auch so verhalten.

Throw

Wird aufgesetzt wenn:

- zwei gleichwertige Fouls zeitgleich ausgeführt werden
- Att. Foul (minor und major) im Vorteilsspiel (ganzes Feld)
- bei Aus nach Pass und nicht sichtbar wer zuletzt berührt hat
- bei Aus nach Schuss zwei gegnerische Spielerinnen gleich nah am Ball (nicht die Nähe zur Linie)
- Ball ins Tor oder ins Aus durch Nicht-Spieler/innen (Schiedsrichter/innen, Zuschauer/innen) oder direkt durch Draw.

Advantage Directional (Vorteil) (es gibt keine yellow flag)

Für das gesamte Spielfeld gilt eine Vorteils-Regelung, die durch Armzeichen (Directional) und den Ruf "Vorteil" oder "Advantage" angezeigt wird. Wenn eine Foul ungefährlich ist und nicht zum Nachteil der Ballträgerin beiträgt (Stichworte: qualitativer Ballbesitz, Geschwindigkeit, Verunsicherung, Ballverlust) kann der/die Schiedsrichter/in das Spiel so weiterlaufen lassen. Es liegt an dem/der Schiedsrichter/in zu entscheiden ob, wie und wie lange ein Foul einen Nachteil generiert. In der Marking Area wird verschärft auf Sicherheit gerefft (alle Fouls major). Hier ist das Kriterium des 'Scoring Play' ausschlaggebend, um unter Vorteil (Arm hoch und Ruf) weiterspielen zu lassen. Endet das Scoring Play, fällt ein Tor, wird ein Pass verpatzt oder begeht die Attack ihrerseits ein Foul, endet auch der Vorteil. Zu diesem Zeitpunkt muss der/die Schiedsrichter/in definitiv entscheiden, ob er/sie das Foul pfeift oder ob der Vorteil einfach erloschen ist.



Abgrenzung von Vorteil & Pfiff

Gefährliche Fouls werden im Prinzip sofort gepfiffen.

Als Beispiel möglicher Unterschiede: ein nach ein paar Sekunden aufgehobenes Detaining ist ein Vorteilszeichen und Ruf, ein dangerous Check gegen den Körper berechtigt zum sofortigen Pfiff und ein Swipe zur Verhinderung des Spiels einer Gegnerin oder eines Schusses wird mit einem sofortiger Pfiff und einer Karte geahndet. **Kartenwürdige Fouls werden immer gleich gepfiffen und sofort gekartet.**

Karten

Es gibt keine grüne Karte. Jede/r Schiedsrichter/in kann ein Foul verschärfen (minor wird major / major wird gelbe / etc...), wenn es die Sicherheit, das Verhalten der Spielerinnen oder andere Faktoren nach ihrer Meinung verlangen.

Jede Karte ist eine Warnung an das ganze Team -> deshalb Strafzeit immer Unterzahl.

Gelbe Karte

- Dangerous Propelling
- Swipe / Slash
- Dangerous Follow-through
- Check to the Head
- 1 Minute kein Ersatz

Gelb / Rote Karte

- 2. Gelbe Karte derselben Spielerin im gleichen Spiel
- 2,5 Minuten kein Ersatz
- Spielerin raus für Rest des Spieles, Ersatz nach Strafzeit

Rote Karte (straight red)

- Schweres Major
- 5 Minuten kein Ersatz
- Spielerin für dieses und nächstes Spiel gesperrt, Ersatz nach Strafzeit