

Anlage A

Body-Checking

Kriterien zur Regelauslegung

'Unkorrekter Körperangriff und Check von hinten'

Bei Spielen der Altersklasse Kleinschüler muß ein absichtlicher körperlicher Angriff mit einer **KLEINEN STRAFE** bestraft werden.

Erlaubt:	NICHT erlaubt:
<p><u>Körperkontakt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> => Absicht, zuerst die Scheibe zu spielen => Geringere Absicht, den Körper zu spielen, bei <u>gleicher</u> Laufrichtung 	<ul style="list-style-type: none"> => Absicht, zuerst den Körper zu spielen => Klare Absicht, den Körper zu spielen, bei <u>entgegengesetzter</u> oder seitlicher Laufrichtung
<p><u>Spiel in den Ecken:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> => Hauptaugenmerk gilt der Scheibe => Körperkontakt ist Resultat des Versuches, die Scheibe zu spielen => Minimaler Körpereinsatz direkt am Gegner 	<ul style="list-style-type: none"> => Hauptaugenmerk gilt dem Gegner => Absichtlicher Check in die Bande
<p><u>Abwehrspieler:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> => Abwehrspieler darf seine Position halten => Kein Abstand zum Gegenspieler beim Check 	<ul style="list-style-type: none"> => Schritte in den Laufweg des Gegners => Abstand zum Gegenspieler beim Check

Kriterien zur Regelauslegung

'Unkorrekter Körperangriff und Check von hinten'

Bei Spielen der Altersklasse Kleinschüler muß ein **absichtlicher körperlicher Angriff mit einer KLEINEN STRAFE** bestraft werden.

Erlaubt:	NICHT erlaubt:
<p><u>Kollisionen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> => Unabsichtlich, auch wenn durch Kontakt ein heftiger Zusammenprall entsteht => Unkontrollierter Zusammenprall beider Spieler 	<ul style="list-style-type: none"> => Absicht => Aktion nur gegen den Körper => Vermeidbarer Check bei Kontrolle der Situation
<p><u>Der SR muß die Entwicklung der gesamten Spielsituation berücksichtigen, um die richtige Entscheidung über Zusammenstöße zu treffen.</u></p>	
<p><u>Abdrängen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> => Gleiche Laufrichtung => Vor dem Gegner laufen => Geringer Bandenkontakt => In den Gegner lehnen => Hüftcheck (ohne Schritte in den Gegner) 	<ul style="list-style-type: none"> => Schritte von der normalen Laufrichtung weg in den Gegner => Check von hinten => Starker Bandenkontakt => Check des entgegenkommenden Spielers => Check von der Seite obwohl Abstand zwischen beiden Spielern ist