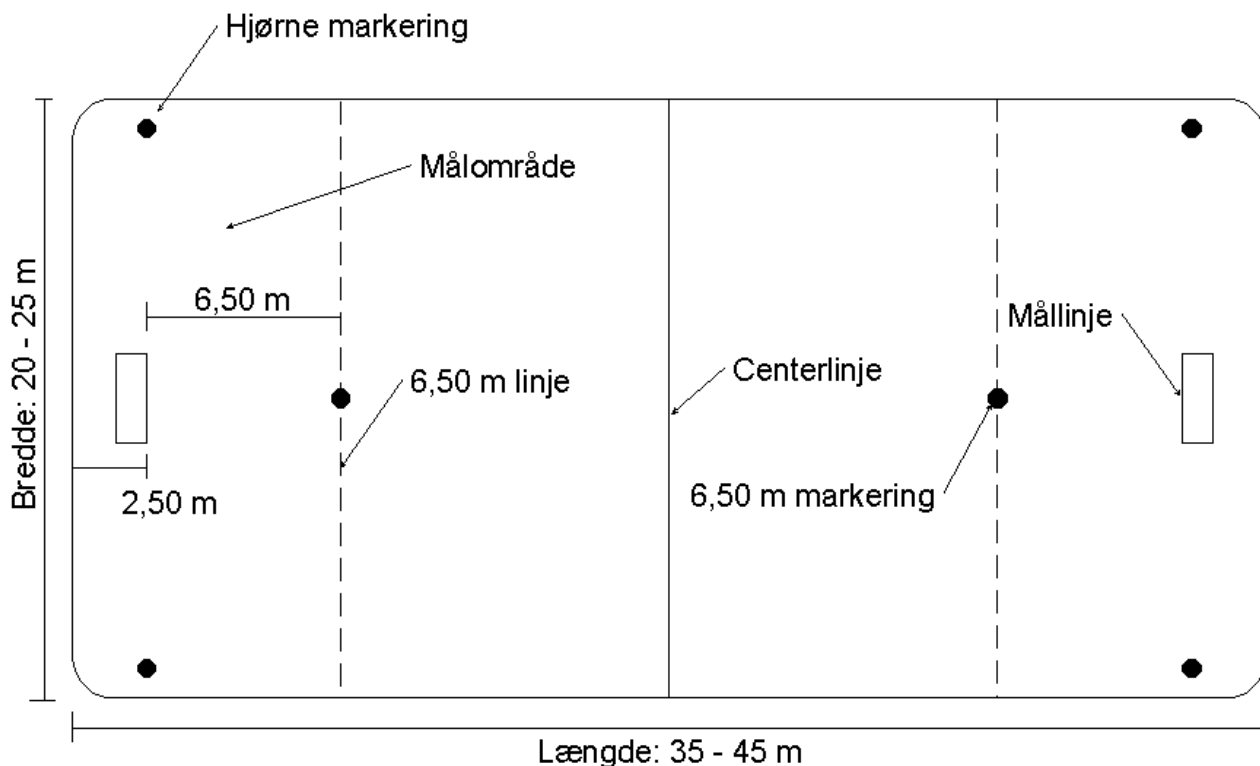


# 1

# Unicykel Hockey

## FORORD

Opmærksomheden må henledes på deltagernes og tilskuernes sikkerhed. Derfor skal sikkerhedsreglerne følges nøje og alt udstyr skal være i god stand. Disse regler kan dog ikke dække alle situationer. Holdene skal indvillige i en specifik mængde albuerum før spilles start. Spillernes forskellige baggrund, og beskaffenheden af banen, skal tages med i betragtning. Fair play (ærligt spil) af alle involverede er af stor betydning.



## 1.1 SPORTSPLADS

### 1.1.1 DIMENSIONER

Banen skal være 35 - 45 m. lang, og 20 - 25 m. bred. Banen skal være omkredset af en barriere. Hjørnerne skal være afrundet eller skrå.

### 1.1.2 MÅL

Målstolperne skal være 2½ m. inde på banen fra baglinjen. Således at spillerne kan køre bag om dem. Indersiden af målets åbning skal være ishockeymål 1,20 m. høj, og 1,80 m. bred eller

FloorBall mål 1,15 m høj, og 1,60 m bred. Målet skal være lavet på en sådan måde, at bolden ikke kan gå igennem bagud eller i siderne. Målet må ikke have nogen skarpe, spidse eller udstående dele.

### **1.1.3 MARKERINGER**

Midterlinien deler banen i to lige store halvdele. Der skal være en markering 6½ m foran hvert mål. Mållinierne forbinder målstolperne på jorden/gulvet. Hjørnemarkeringerne er i forlængelse af mållinien, der er 1 m. inde fra hver sidelinie. 6½ m. linien er parallel med mållinien, og går igennem 6½ m. markeringen i hver ende. Målområdet er imellem 6½ m. linien og baglinien.

## **1.2 HOLD**

---

### **1.2.1 ANTAL SPILLERE**

Et hold består af 5 spillere (plus udskiftere). Det er tilladt at udskifte spillere ved alle afbrydelser af spillet, hvis man har tilkendegivet det overfor dommeren. Alle spillere kan være målmand, når som helst. Målmanden har ikke nogen specielle rettigheder. For at gennemføre en kamp, skal et hold have mindst tre spillere.

### **1.2.2 SPILLERTØJ**

Alle spillere skal have sko på. Alle spillere på et hold, skal bære en T-shirt el. lign. af sammen farve. Farven skal være markant forskellig fra modspillernes farve. Ved turneringer eller andre større begivenheder, bør et hold have mindst to sæt trøjer i forskellige farver.

Forslag på sikkert og behageligt tøj:

Cykel shorts og knæbeskyttere, eller lange sportsbenklæder

Cykel handsker

Korte snørebånd i skoene, eller snørebånd der er stoppet godt ind.

Hjelm og tandbeskyttere

Det er absolut forbudt at have smykker (ure, halskæder, øreringe o. lign.) på under kampen.

## **1.3 UDSTYR**

---

### **1.3.1 UNICYKLER**

Ved internationaler konkurrencer, må hjulstørrelsen max. være 24". Unicyklen må ikke have nogen skarpe dele, eller dele der stikker frem, og som kan være skyld i skader. Dette henvender sig specielt til cykler med quick-spænd. Pedalerne skal være af plastik eller gummi.

### **1.3.2 HOCKEYSTAVE**

Alle stave der er lovlige ishockeystave kan bruges, bortset fra specielle målmands stave. Revnede eller splintrede stave, skal tapes sammen eller laves før en kamp. Det anbefales, at toppen af hockeystaven er lavet af gummi.

### **1.3.3 BOLD**

Hvilke type bold der bruges, kommer an på hvor man spiller. Nogen steder bruges en "død"/gammel tennis bold der kun hopper 30-50 % af dens oprindelige hoppehøjde, andre steder bruger man street-hockey-bolde. Ved internationale konkurrencer, er det værts organisationen der bestemmer såfremt de forskellige hold ikke kan blive enige om hvilken bold der skal bruges. Den valgte boldtype skal bekendtgøres i god tid før en konkurrence, og skal være mulig at anskaffe i alle deltagerlandene.

## **1.4 STRAFFE**

---

I hvert tilfælde af brud på reglerne, skal dommeren straks straffe det hold der har overtrådt reglerne, med mindre dommeren beslutter ikke at stoppe spillet (ved fordel). Dommeren skal starte spillet igen efter enhver afbrydelse.

#### **1.4.1 FRISKUD**

Et friskud skal tages fra det sted hvor regelbruddet blev begået. Undtagelser: Hvis et hold får et friskud indenfor modstandernes målområde, skal friskudet tages som et hjørneskud, fra den hjørnemarkering der er tættest på. Friskud er indirekte. Spilleren som tager friskudet, må kun røre bolden én gang, derefter skal der være en anden spiller der rører bolden. Modspillerne skal være på 2 m. afstand fra bolden, med deres unicykler og hockeystave.

#### **1.4.2 6½ m.**

Hvis der bliver begået en fejl ved et skud, der i lovligt spil ville have ført til et direkte målskud, vil der blive givet et "6½ m.". Dette indbefatter også fejl begået udenfor målområdet. Bolden placeres på 6½ m. mærket, en spiller fra det forsvarende hold går til målet og det angribende hold vælger en spiller til at skyde 6½ m. skuddet. Alle andre spillere skal forlade målområdet. Efter dommeren har fløjtet, skal målmanden køre/stå frit på unicyklen og ikke hvile op af målet. Angrebsspilleren har 3 sek. til at skyde. Bolden må kun berøres én gang. Hvis der ikke bliver lavet mål, fortsætter spillet så snart bolden rammer målstolpen, målmanden eller bolden krydser baglinien.

#### **1.4.3 STRAFFE BOKSEN**

Dommeren kan sende en spiller fra banen i 2 min., 5 min. eller resten af kampen. Det skal dømmes ved usportslig opførelse eller ved forsætlig, farligt spil, eller hvis nogen lader hånt om reglerne. Imens en spiller er i straffe boksen, må holdet ikke sætte en anden spiller ind i stedet for den straffede spiller.

#### **1.4.4 STRAFFE MÅL**

Hvis det forsvarende hold forhindrer et mål ved ulovligt spil af bolden, og hvis dommeren vurderer at bolden var direkte på vej mod målet, og uden tvivl ville være gået i mål uden at blive rørt af en anden spiller, kan dommeren tilkende et mål (straffe mål). Hvis der er tvivl om hvorvidt bolden ville være gået direkte i mål, skal der dømmes et 6½ m., som beskrevet i sektion 1.4.2.

### **1.5 KAMPENS FORLØB**

---

#### **1.5.1 KAMPENS VARIGHED**

Alle omtalte tider refererer til den egentlige spilletid. Tiden bliver stoppet ved alle ophold i spillet. Der er 2 halvlege af hver 15 min., med en 5 min. pause. Holdene skifter banehalvdel under pausen. Hvis kampen ender uafgjort, og en afgørelse er nødvendig, fortsætter kampen yderligere 10 min. som følger: 5 min. pause og skift banehalvdel, 5 min spil, og skift banehalvdel uden en pause, og 5 min. spil. Hvis kampen stadig er uafgjort, skal hver af de 5 spillere der ved slutfløjtet er på banen fra hvert hold (ingen udskiftning), skyde fra 6½ m. markeringen. Hvis kampen stadig er uafgjort, skal hvert hold skyde én gang mere og indtil der er en afgørelse.

#### **1.5.2 KØRSEL PÅ UNICYKLEN**

Spillerne skal kunne køre frit på deres unicykel. Spillerne må gerne bruge deres hockeystav som støtte, men må ikke hvile op af målene, banden e. lign. Dommeren bør dog tolerere en fod på gulvet i kort tid, for at undgå et fald og/eller en nedstigning. En spiller der falder af unicyklen, må være aktiv med i spillet, indtil gulvet berøres. En spiller der ikke er på sin unicykel, må ikke være en hindring for modspillerne. En spiller betragtes som en hindring hvis spilleren, unicyklen eller hockeystaven blive ramt af bolden, og også hvis en modspiller ikke kan bevæge sig frit på grund af samme. Ved et fald, bør spilleren, så vidt det er muligt, stige op samme sted. Men, hvis det er nødvendigt flytte sig så man ikke er i vejen for spillet.

#### **1.5.3 BOLDKONTAKT (BOLDBERØRING)**

Hockeystaven, unicyklen, og hele spillerens krop, kan bruges til at spille bolden. Det tæller alt sammen som boldkontakt/boldberøring. Det er ikke tilladt en spiller at spille bolden med kroppen 2

gange i træk. Bolden må kun føres af hockeystaven og ikke af spillerens krop. Vedrørende arme og hænder se også sektion 1.7.1.

#### **1.5.4 TILDELING AF BOLDEN**

Hver kampperiode startes med at bolden gives op, ved at dommeren lader bolden falde ned imellem en spiller fra hvert hold på midtermarkeringen. Kampen starter når bolden rører gulvet.

#### **1.5.5 START EFTER MÅL**

Efter et mål, får det ikke scorende hold bolden. Alle spillere skal gå til deres egen banehalvdel. Spillet starter igen, når bolden, eller en spiller fra det boldbesiddende hold passere midterlinien.

#### **1.5.6 BOLD UDEN FOR BANEN**

Hvis bolden forlader banen, får det hold, der ikke rørte bolden sidst et friskud eller et hjørneskud, afhængig af hvor bolde gik ud. Et friskud skal tages 1 m. inden for sidelinien.

#### **1.5.7 FLYTNING AF MÅLET**

Hvis en spiller flytter målet, stoppes spillet, og modstanderne får et friskud.

#### **1.5.8 BOLD I HJULET**

Hvis bolden sætter sig fast i hjulet på en unicykel, får modstanderne et friskud.

### **1.6 FEJL**

---

#### **1.6.1 GENERELLE HENSYN**

Alle spillere skal vise et sådan hensyn, at de ikke skader andre. Det er en ikke kontaktsport, i den forstand, at modstandere og deres unicykler ikke må røre hinanden. Man må røre en modstanders hockeystav med sin egen hockeystav for at blokere modstanderen. Kontakten må dog ikke være voldsom.

#### **1.6.2 FLYDENDE SPIL**

For at holde kampen flydende og i bevægelse, bør små brud på reglerne, der ikke har nogen indflydelse på spillet ikke dømmes. De følgende regler bruges, når spillerne kommer i kontakt med hinanden:

Ingen spiller må bringe en anden spiller i fare, ved at tvinge denne til at vige (f.eks. at skubbe den anden imod væggen).

Der skal køres uden om en spiller der pendler.

Den forreste, af to spillere kørende ved siden af hinanden, bestemmer retningen af et drej. Hvis de er side om side, er det den spiller der har bolden, der bestemmer retningen af et drej. Hvis 2 spillere er tæt på, direkte eller fra en stum vinkel, at kører ind i hinanden, er det den spiller der har bolden, der har ret til vejen.

Ved alle tilfælde, der ikke er nævnt i ovenstående, er det op til dommeren at træffe en afgørelse.

#### **1.6.3 SUB (STAV UNDER CYKLEN)**

En spiller der holder staven på en måde så en anden spille kører over den eller ind i den, har begået en fejl, ligegyldig om det var forsætligt eller ej. Alt efter situationen, tilkendes den spiller der var "subbet" et friskud eller et 6½ m. skud.

#### **1.6.4 SIB (STAV I CYKLEN)**

Hvis en stav kommer ind imellem egerne på en modspillers hjul, har holderen af staven begået en fejl, ligegyldig om det var forsætligt eller ej. Alt efter situationen, tilkendes den spiller der var "sibbet", et friskud eller et 6½ m. skud.

#### **1.6.5 FORSÆTLIGE FEJL**

Forsætlige fejl regnes for usportslig opførelse. Den pågældende spiller skal sendes fra banen i mindst 2 min.

## 1.7 MÅLSKUD

---

Regel 1.7.1 og 1.7.2 gælder ikke, hvis bolden skydes ind i eget mål. Efter et annulleret mål, får modspillerne bolden.

### 1.7.1 MÅLSKUD MED HÅND OG/ELLER ARM

Et mål er annulleret, hvis det scores med hånden og/eller armen.

### 1.7.2 LANGSKUD

Et mål er annulleret, hvis bolden er skudt fra ens egen banehalvdel, uden efterfølgende at rører nogen.

### 1.7.3 MÅLSKUD IGENNEM NETTET

Hvis bolden går i mål igennem nettet fra siden, bagfra eller igennem et hul i nettet, er målet ikke godkendt, og det modspillende hold får et friskud.

## 1.8 SIKKERHEDSREGLER

---

### 1.8.1 KASTE/SMIDE MED HOCKEYSTAVEN

En spiller der forsætlig taber eller smider staven, bliver sendt fra banen i mindst 2 min., hvis dommeren skønner det. Det modsatte hold får et 6½ m. skud.

### 1.8.2 TOPPEN AF STAVEN

Den øverste ende af staven skal altid være dækket af den ene hånd, for at undgå at skade andre spillere.

### 1.8.3 DEN NEDERSTE DEL AF STAVEN

Den nederste del af staven, skal altid være under spillerens hofte. Alle spillere må hver især være opmærksomme på ikke at ramme en modspiller med staven, speciel efter et skud.

### 1.8.4 SKADER

Dommeren skal afbryde/stoppe spillet, hvis der opstår en skade. Spillet sættes i gang igen, med et friskud fra det hold der var i besiddelse af bolden, da spillet blev afbrudt.

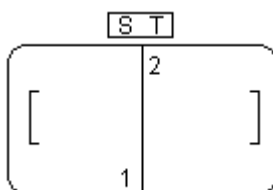
## 1.9 REGLER FOR DOMMERE

---

### 1.9.1 MEDLEMMER AF DOMMERUDVALGET

Dommerudvalget består af følgende:

- Første dommer (1)
- Anden dommer (2)
- Sekretær (S)
- Tidtager (T)



### 1.9.2 DOMMERERNE

Begge dommere er ansvarlige for at have styr på alle brud på reglerne. Første dommer har derudover følgende opgaver:

Hvis dommerne er uengie, er det førstedommerens dom der tæller.

Førstedommeren genstarter spillet efter hver afbrydelse, med et langt fløjt.

Førstedommeren giver bolden op.

### **1.9.3 SEKRETÆREN**

Sekretæren sidder ved et bord på sidelinien. Denne sørger for, at måltavlen altid viser den korrekte målscore. Efter et mål, sørger sekretæren altid for at få øjenkontakt med dommeren, for at tjekke om målet er anerkendt. Efter hver kamp skriver sekretæren kampens endelige resultat ind i kamprapporten.

### **1.9.4 TIDTAGEREN**

Tidtageren holder øje med kamptiden på et stopur. Tiden startes, når dommeren fløjter kampen i gang, og den stoppes hver gang spillet bliver afbrudt. Ved afslutningen af hver halvleg, stopper tidtageren kampen ved et fløjt.

### **1.9.5 GENERELT**

Kampen afbrydes ved et højt, kort fløjt. Hvis fløjten ikke høres af alle spillere første gang, fløjtes en gang mere. Spillet kan ikke fortsætte efter at fløjten har lydt første gang.

Dommerne bør sætte tonen, igennem deres positive og rolige optræden. Afgørelser bør forklares, hvis der bliver spurgt, men skal ikke diskuteres med spillerne. Ved en uklar situation, kan dommeren spørge en spiller, før den endelige beslutning tages.

De 2 dommere er placeret i hver ende af banen. De skal forsøge at være så tæt på bolden som muligt. Dommerne kører ikke på unicykel. Hverken dommerne, tidtageren eller sekretæren må forstyrres under kampen. Vigtigst er, at de ikke må tale med tilskuerne under kampen.

Dommernes tøj farve skal være forskelligt fra de to holds farver.

### **1.9.6 FØR KAMPEN**

Før hver kamp, skal dommerne samle alle spillerne på banen (inkl. udskifterne). De skal tjekke følgende:

Er holdenes tøj farver tydeligt forskellige fra hinanden?

Har nogen af spillerne ure, smykker e. lign. på, som de kan skade andre med?

Er unicyklerne og hockeystavene i orden, uden skarpe eller udstikkende dele som kan skade andre?

Dommerne forklarer spillerne hvor strengt de vil fortolke reglerne.

Hvis det er nødvendigt, fortæller de spillerne, hvor lang tid kampen vil vare, også hvis der er forlænget spilletid i tilfælde af uafgjort.

### **1.9.7 FORTOLKNING AF REGLERNE**

Efter et mål, venter dommerne på at begge hold er tilbage på deres banehalvdel og klar til at fortsætte. Først der starter dommeren kampen ved et fløjt.

Hvis holdene starter med at spille, selv om kampen ikke er startet af dommeren, vil den straks blive stoppet, ved to eller flere hurtige på hinanden følgende fløjt.

Når bolden gives op, lader dommeren bolde falde, den kastes ikke.

Når dommeren anvender fordelsreglen, viser dommeren tegnet "fordel" med sine hænder.

Dommeren kan samtidig råbe "fordel", eller "fortsæt". Dommeren fløjter ikke.

Hvis en spiller der ikke kører på sin unicykel, skyder i sit eget mål, vil fordelsreglen komme det angribende hold til gode, og målet bliver godkendt.

Det er i princippet tilladt at løfte modstanderens stav, så længe det ikke bliver gjort med overdreven hårdhed. Hvis modstanderens stav bliver løftet over hoftehøjde, ses det altid som overdreven hårdhed.

Et friskud skal skydes til en anden spiller. Dette er dog ikke nødvendigt når spillet genstartes efter et mål. Det er tilladt at skyde direkte på mål så snart man passerer midterlinjen.

En spiller der deltager i en kamp skal være i stand til at kører uden hjælp. En spiller der stiger op på sin cykel er først en del af spillet når denne sieder på sadlen og har begge fødder på pedalerne.

Efter hver afbrydelse i kampen, forklarer dommeren kort sin afgørelse samtidig med visning af de tilhørende håndsignaler.

Efter som det på intet tidspunkt er tilladt at holde/støtte sig til målet, er det ikke nok blot at give slip i målet i den tid målmanden tager del i spillet.

Når to eller flere spillere falder, og det er uklart om der opstod en fejl, kan dommeren afbryde spillet og give bolden op på ny. Dette undgår at endnu flere spillere drages ind i uheldet.

## **1.9.8 DOMMERENES HÅNDSIGNALER**

---



### **1.9.8.1 "Friskud"**

Peg med udstrakt arm i spillets retning.

---



### **1.9.8.2 "Bolden skal gives op"**

Hold begge tommelfinger op.

---



### **1.9.8.3 "6½ m."**

Peg med pegefingern på 6½ m. markeringen.

---



### **1.9.8.4 "Fordel"**

Stræk begge arme vandret ud til siderne.

Dette er det eneste håndsignal, der ikke bruges sammen med et fløjt i en fløjte. Det bliver også brugt til at indikere, at der ikke var noget, i en afgørende situation.

---



### **1.9.8.5 "Time out (Taktik pause)"**

Form bogstavet "T" med begge hænder.

Spillet afbrydes hvis f.eks. en spiller er skadet, eller hvis en publikummer forstyrrer spillet.

---



### **1.9.8.6 "Mål"**

Stræk en arm lodret op i vejret.

Dommeren bør tjekke, at målet er noteret hos sekretæren. For at kontrollere dette, vil det være smart, at dommeren også skriver scoren ned.



#### **1.9.8.7 "Mål annulleret"**

Bevæg en flad hånd vandret (med håndfladen nedad).

Med dette tegn, erklæres et mål for ugyldig. Det bruges f.eks. hvis en bold i mål, sidst var rørt af en hånd eller en arm, ved et langt skud, hvis bolden går i mål igennem nettet udefra eller hvis spillet er blevet stoppet før bolden passerer mållinien. Dommeren bør tjekke at det annullerede mål ikke er noteret af sekretæren.



#### **1.9.8.8 "Høj stavføring"**

Hold 2 knyttede næver imod hinanden over hovedet.



#### **1.9.8.9 "Straffeboks i 2 min" også "2 på hinanden følgende berøringer af bolden med hånden"**

Hold 2 spredte finger op.



#### **1.9.8.10 "Straffeboks i 5 min"**

Hold 5 spredte finger op.