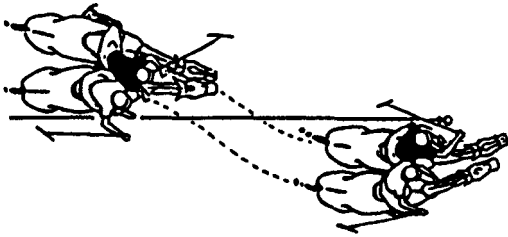
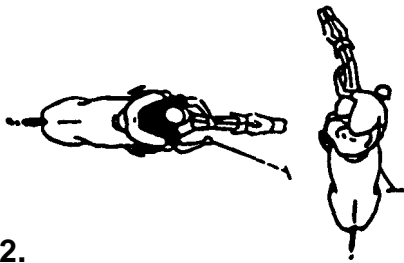


Fouls



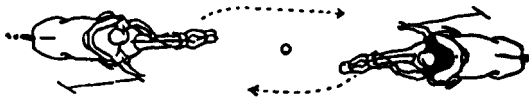
1.

Der schwarze Spieler darf den **weißen** Spieler rempeln, ihn über die Linie des Balles drängen und ihm diesen dann abnehmen.



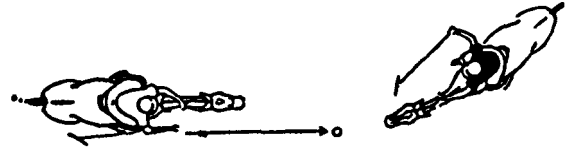
2.

Der schwarze Spieler darf, im **Getümmel** oder im Kampf um den Ball, mit geringem Tempo rechtwinklig gegen den weissen Spieler reiten, ohne **dass** dies als Foul gilt, denn er verursacht keine ausgesprochene Gefahr.



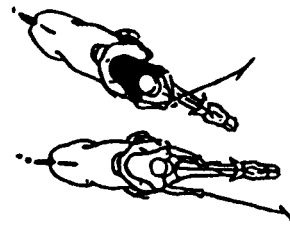
3.

Bei einem **bump** oder **ride-off** (siehe Glossar) begeht der schwarze Spieler ein Foul, wenn er während des Kontakts mit seinen Schultern so vor die Schultern des weissen Reiters gerät, wie im Diagramm gezeigt.



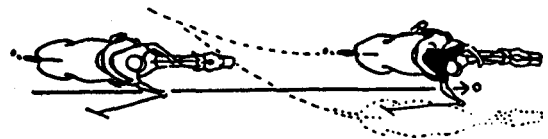
4.

Auch wenn der Winkel gering ist, darf der schwarze Spieler nicht die Balllinie kreuzen, wenn das Tempo hoch ist.



5.

Der schwarze Spieler braucht vor dem **bumping** nicht parallel zum weißen Spieler zu reiten; Der schwarze Spieler darf den weißen auch kräftiger anrempleln, wenn er einen Winkel von 45 Grad nicht überschreitet.



6.

Oder er darf - von der Seite kommend - parallel zur Linie des Balles reiten und diesen wie gezeigt spielen, wenn er den Gegner dabei nicht behindert. Sobald er die Linie des Balles kreuzt, gilt die Situation als Foul.