

# ROLLHOCKEY

Spielregeln  
2024-09



**DEUTSCHER ROLLSPORT  
& INLINE-VERBAND  
ROLLHOCKEY**

### **Vorbemerkung**

Im Hinblick auf eine bessere Lesbarkeit dieser Spielregeln hat das Redaktionsteam nur die männliche Version der jeweiligen Akteure berücksichtigt. Die Spielregeln finden jedoch im Damenrollhockey gleichermaßen Anwendung. Deshalb bleiben Frauen weiterhin aufgerufen, sich in allen Bereichen des Rollhockeysports zu engagieren.

<b>SPIELREGELN .....</b>	<b>3</b>
<b>KAPITEL I ÜBER DAS SPIEL .....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 1 – DAS ROLLHOCKEYSPIEL.....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 2 – ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFTEN .....</b>	<b>3</b>
<b>ARTIKEL 3 – DAUER DES SPIELS .....</b>	<b>4</b>
<b>ARTIKEL 4 – SPIELZONEN.....</b>	<b>4</b>
<b>KAPITEL II BESONDERE SITUATIONEN .....</b>	<b>5</b>
<b>ARTIKEL 5 – SPIELBEGINN UND WIEDERANSTOß .....</b>	<b>5</b>
<b>ARTIKEL 6 – SPIELEN DES BALLS .....</b>	<b>6</b>
<b>ARTIKEL 7 – ERZIELEN UND GÜLTIGKEIT VON TREFFERN .....</b>	<b>7</b>
<b>ARTIKEL 8 – AUSWECHSLUNGEN.....</b>	<b>8</b>
<b>ARTIKEL 9 – AUSZEIT .....</b>	<b>9</b>
<b>ARTIKEL 10 – PASSIVES SPIEL UND ANTI-SPIEL.....</b>	<b>10</b>
<b>ARTIKEL 11 – MINDESTANZAHL AN SPIELERN .....</b>	<b>11</b>
<b>ARTIKEL 12 – POSITIONIERUNG UND ABWEHRMAßNAHMEN DER TORWARTE.....</b>	<b>12</b>
<b>ARTIKEL 13 – BULLY .....</b>	<b>12</b>
<b>ARTIKEL 14 – VERLETZTE SPIELER AUF DEM SPIELFELD.....</b>	<b>13</b>
<b>KAPITEL III REGELVERSTÖßE UND VERGEHEN .....</b>	<b>13</b>
<b>ARTIKEL 15 – TECHNISCHE FEHLER.....</b>	<b>13</b>
<b>ARTIKEL 16 – ERMAHNUNGEN.....</b>	<b>14</b>
<b>ARTIKEL 17 – TEAMFOULS.....</b>	<b>15</b>
<b>ARTIKEL 18 – ERNSTE REGELVERSTÖßE .....</b>	<b>16</b>
<b>ARTIKEL 19 – SEHR SCHWERE REGELVERSTÖßE .....</b>	<b>17</b>
<b>KAPITEL IV BESTRAFUNGEN .....</b>	<b>19</b>
<b>ARTIKEL 20 – ALLGEMEINE FRAGEN .....</b>	<b>19</b>
<b>ARTIKEL 21 – TECHNISCHE FEHLER.....</b>	<b>20</b>
<b>ARTIKEL 22 – ERMAHNUNGEN.....</b>	<b>20</b>
<b>ARTIKEL 23 – TEAMFOULS.....</b>	<b>21</b>
<b>ARTIKEL 24 – ERNSTE REGELVERSTÖßE .....</b>	<b>21</b>
<b>ARTIKEL 25 – SEHR SCHWERE REGELVERSTÖßE .....</b>	<b>22</b>
<b>KAPITEL V DURCHFÜHRUNG VON STRAFEN .....</b>	<b>22</b>
<b>ARTIKEL 26 – VORTEILSREGEL.....</b>	<b>22</b>
<b>ARTIKEL 27 – INDIREKTER FREISTOß .....</b>	<b>23</b>

---

<b>ARTIKEL 29 – PENALTY .....</b>	<b>25</b>
<b>ARTIKEL 30 – ALLGEMEINE FRAGEN ZUM DIREKTEN FREISTOß UND ZUM PENALTY .....</b>	<b>25</b>
<b>ARTIKEL 31 – SPIELEN IN UNTERZAHL .....</b>	<b>27</b>
<b>KAPITEL VI ENTSCHEIDUNGEN UND KLASSIFIZIERUNGEN .....</b>	<b>29</b>
<b>ARTIKEL 32 – ENTSCHEIDUNG EINES SPIELS .....</b>	<b>29</b>
<b>ARTIKEL 33 – PUNKTE UND KLASSIFIZIERUNG .....</b>	<b>31</b>
<b>KAPITEL VII ADMINISTRATIVE SITUATIONEN.....</b>	<b>33</b>
<b>ARTIKEL 34 – PROTESTE.....</b>	<b>33</b>
<b>ARTIKEL 35 – NICHT-ERSCHEINEN – AUFGABE DES SPIELS .....</b>	<b>34</b>
<b>TECHNISCHE REGELN .....</b>	<b>36</b>
<b>KAPITEL I RÄUMLICHKEITEN ZUM SPIEL .....</b>	<b>36</b>
<b>ARTIKEL 1 – SPIELFELD UND UMGEBUNG.....</b>	<b>36</b>
<b>ARTIKEL 2 – SPIELFELDMARKIERUNGEN.....</b>	<b>37</b>
<b>ARTIKEL 3 – DIE TORGEHÄUSE .....</b>	<b>38</b>
<b>ARTIKEL 4 – DER SPIELBALL .....</b>	<b>41</b>
<b>ARTIKEL 5 – WERBUNG AUF DEM SPIELFELD UND INNEN AN DEN BANDEN .....</b>	<b>42</b>
<b>ARTIKEL 6 – OFFIZIELLER ZEITNEHMERTISCH FÜR DAS SPIEL .....</b>	<b>42</b>
<b>ARTIKEL 7 – SPIELKONTROLLE ANHAND ELEKTRONISCHER ASSISTENZSYSTEME.....</b>	<b>43</b>
<b>KAPITEL II AUSTRÜSTUNG DER SPIELER.....</b>	<b>45</b>
<b>ARTIKEL 8 – STANDARDAUSTRÜSTUNG DER SPIELER.....</b>	<b>45</b>
<b>ARTIKEL 9 – VORGESCHRIEBENE SCHUTZAUSTRÜSTUNG DER TORWARTE.....</b>	<b>48</b>
<b>ARTIKEL 10 – ZUSÄTZLICHE SCHUTZAUSTRÜSTUNG DER SPIELER .....</b>	<b>50</b>
<b>ARTIKEL 11 – WERBUNG AUF DER AUSTRÜSTUNG DER SPIELER.....</b>	<b>51</b>
<b>RICHTLINIEN FÜR DAS SCHIEDSRICHTERN .....</b>	<b>52</b>
<b>KAPITEL I DIE SCHIEDSRICHTER.....</b>	<b>52</b>
<b>ARTIKEL 1 – ZUSAMMENSETZUNG DES SCHIEDSRICHTERTEAMS UND NOMINIERUNG .....</b>	<b>52</b>
<b>ARTIKEL 2 – AUFGABENVERTEILUNG .....</b>	<b>53</b>
<b>ARTIKEL 3 – AUSFALL ODER ERSETZUNG DER SCHIEDSRICHTER - VORGEHEN .....</b>	<b>56</b>
<b>ARTIKEL 4 – BEWERTUNG DER SCHIEDSRICHTER.....</b>	<b>57</b>
<b>ARTIKEL 5 – SPIELBERICHTE UND VORBEREITUNGEN AUF DAS SPIEL .....</b>	<b>58</b>
<b>ARTIKEL 6 – AUSTRÜSTUNG UND GEGENSTÄNDE DER SCHIEDSRICHTER.....</b>	<b>60</b>
<b>ARTIKEL 7 – BERICHTE UND INFORMATIONEN – NOTWENDIGES VORGEHEN .....</b>	<b>60</b>
<b>KAPITEL II ZEICHENGEBUNG .....</b>	<b>62</b>
<b>ARTIKEL 8 – ZEICHENGEBUNG DER SCHIEDSRICHTER .....</b>	<b>62</b>

## SPIELREGELN

### KAPITEL I ÜBER DAS SPIEL

#### Artikel 1 – Das Rollhockeyspiel

1. Das Rollhockeyspiel wird auf einem rechteckigen Spielfeld mit flacher und glatter Oberfläche zwischen zwei Mannschaften ausgetragen.
2. Die Spiele werden auf Innen- oder Außenanlagen bei unterschiedlichen Wetterbedingungen, zu jeder Tages- und Nachtzeit, bei Tageslicht oder unter künstlicher Beleuchtung ausgetragen.
3. Die Spieler verwenden Rollschuhe mit vier Rollen, die parallel entlang zweier Querachsen angeordnet sind. Sie versuchen, nur mit dem Schläger einen Treffer im gegnerischen Torgehäuse zu erzielen.
4. Ein oder zwei offiziell eingesetzte Hauptschiedsrichter sind für die Durchsetzung der Spielregeln zuständig. Bei der Kontrolle der Spieldauer unterstützt sie ein ebenfalls offiziell eingesetzter Assistentenchiedsrichter, der den Zeitnehmertisch außerhalb des Spielfelds, in zentraler Position und jenseits der Bande leitet.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Hinsichtlich des Assistentenchiedsrichters sind auch andere unparteiische Lösungen möglich.

#### Artikel 2 – Zusammensetzung der Mannschaften

1. Eine Mannschaft setzt sich aus zehn (10) Spielern und sieben (7) Mannschaftsangehörigen zusammen. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
  - a. Von den zehn (10) Spielern sind verbindlich zwei (2) Torwarte.
  - b. Zwei (2) Mannschaftsdelegierte.
  - c. Ein (1) Haupttrainer.
  - d. Ein (1) Assistenz- oder Konditionstrainer.
  - e. Ein (1) Arzt.
  - f. Ein (1) Masseur oder Pfleger oder Physiotherapeut.
  - g. Ein (1) Mechaniker oder Betreuer.
2. Unter normalen Bedingungen befinden sich je Mannschaft ein (1) Torwart und vier (4) Spieler auf dem Spielfeld.
3. Ein Rollhockeyspiel kann nur dann begonnen werden, wenn jede der Mannschaften mindestens besteht aus
  - a. zwei (2) Torwarten, ein nomineller und ein Reservetorwart,
  - b. drei (3) Feldspielern,
  - c. ein (1) Mannschaftsdelegierter,
  - d. ein (1) Haupttrainer.
  - e. Ist der Haupttrainer oder ein Delegierter abwesend, darf das Spiel trotzdem beginnen. Die Hauptschiedsrichter müssen dies aber im Spielbericht vermerken.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** In den Durchführungsbestimmungen der einzelnen Wettbewerbe kann auf den zweiten Torwart sowie auf Trainer und/oder Delegierten verzichtet werden.

4. In den internationalen Wettbewerben der Nationen, die an aufeinanderfolgenden Tagen ausgetragen werden, kann jeder teilnehmende nationale Verband insgesamt zwölf (12) Spieler registrieren, davon drei (3) Torwarte. In den Spielberichten dürfen jedoch nur zehn (10) Spieler in den Spielberichten registriert werden.
5. Kein Trainer darf in einem internationalen Wettbewerb als Spieler registriert werden oder umgekehrt.
6. Kann einer der in Punkt 1 Buchstaben b) bis g) genannten Vertreter nicht in den Spielbericht aufgenommen werden, darf ein anderer Mannschaftsangehöriger, dessen Funktion auf der Reservebank nicht ausüben, weil er nicht mit derselben Eigenschaft angegeben ist.
7. Die Eintragung in den offiziellen Spielbericht und die Identifizierung der Spieler der Mannschaften erfolgt mit verschiedenen Nummern, zwischen eins (1) und neunundneunzig (99). Die Nummer ist sichtbar und lesbar auf dem Rücken des Hemdes und optional auf der Hose zu tragen.
8. Jede Mannschaft darf zusätzliche Vertreter, die das Spiel nicht begonnen haben, einbringen, vorausgesetzt sie wurden vor dem Spiel in den offiziellen Spielbericht eingetragen.
9. Nur zwei (2) der Vertreter auf der Reservebank jeder Mannschaft, einschließlich des Haupttrainers, dürfen stehen. Die übrigen Mannschaftsangehörigen müssen sitzen.
10. Mit Ausnahme der Reservespieler müssen die anderen Vertreter der Mannschaften während eines Spiels eine Identitätskarte tragen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Lösungen zur Kennzeichnung von Mannschaftsangehörigen möglich. Einzelheiten regeln die Durchführungsbestimmungen der jeweiligen Wettbewerbe.

### **ARTIKEL 3 – Dauer des Spiels**

1. In der Kategorie U-15 beträgt die reine Spieldauer dreißig (30) Minuten, verteilt auf zwei Abschnitte von je fünfzehn (15) Minuten.
2. In der Kategorie U-17 beträgt die reine Spieldauer vierzig (40) Minuten, aufgeteilt in zwei Perioden von je zwanzig (20) Minuten. Bei Wettbewerben, die der Rechtsprechung einer Kontinentalzone oder eines angeschlossenen Verbandes unterstehen, darf der Kategorie U-17 weiblich eine Spieldauer von dreißig (30) Minuten zugeteilt werden, die in zwei Abschnitte von je fünfzehn (15) Minuten aufzuteilen ist.
3. In den Kategorien U-19, U-23 und SENIOREN beträgt die reine Spieldauer fünfzig (50) Minuten, aufgeteilt in zwei Abschnitte von je fünfundzwanzig (25) Minuten. Bei Wettbewerben, die der Rechtsprechung einer Kontinentalzone oder eines angeschlossenen Verbandes unterstehen, darf der Kategorie U-19 männlich eine Spieldauer von vierzig (40) Minuten zugeteilt werden, die in zwei Abschnitte von je zwanzig (20) Minuten aufzuteilen ist.
4. In allen Kategorien ist zwischen dem Ende des ersten und dem Beginn des zweiten Spielabschnitts eine Pause von zehn (10) Minuten zu gewähren.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Spieldauer- und Pausenzeiten möglich, sofern diese in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen aufgeführt sind.

### **ARTIKEL 4 – Spielzonen**

1. Die Mittellinie unterteilt das Spielfeld für jede Mannschaft in eine Angriffszone und eine Defensivzone.

2. **Defensivzone.** Dauer des Ballbesitzes und entsprechende Kontrolle.

- a. Nimmt eine Mannschaft den Ball in ihrer Defensivzone in Besitz, muss sie ihn innerhalb von zehn (10) Sekunden in ihre Angriffszone bringen. Das Zählen dieser Dauer beginnt, wenn der Spieler den Ball kontrolliert oder in der Lage ist, ihn zu kontrollieren.
- b. Die Mannschaft darf den Ball in ihre Defensivzone zurückspielen. Sie muss dann aber innerhalb von fünf (5) Sekunden den Ball wieder in ihre Angriffszone zurückbringen. Das Zählen dieser Zeitspanne beginnt, sobald der Ball die Mittellinie passiert.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Hauptschiedsrichter zählen – sofern keine elektronische Anzeige zur Zählung des Ballbesitzes verwendet wird - nur die letzten fünf (5) Sekunden durch besondere Zeichen.

3. **Angriffszone.** Dauer des Ballbesitzes und entsprechende Kontrolle.

- a. Die Mannschaften müssen innerhalb von fünfundvierzig (45) Sekunden ihre Angriffe mit dem Ziel eines Treffers beenden. Diese Zeitspanne wird mittels elektronischer Anzeigetafeln kontrolliert; sind Anzeigetafeln nicht vorhanden, übernehmen die Hauptschiedsrichter diese Kontrolle.
- b. Das Zählen der Dauer des Ballbesitzes wird nur zurückgesetzt, wenn:
  - 1) Die Mannschaft, die ihn in ihrem Besitz hatte, profitiert von einem Direkten Freistoß oder von einem Penalty.
  - 2) Der Ball berührt einen Pfosten oder die Querlatte des gegnerischen Torgehäuses oder den gegnerischen Torwart.
  - 3) Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft gewinnt den Ball zurück und wird nicht einfach nur berührt, sodass die Kontrolle über den Ball bei der Mannschaft bleibt, die ihn ursprünglich hatte.
  - 4) Nach Ausführung eines Bullys.

## KAPITEL II      BESONDERE SITUATIONEN

### ARTIKEL 5 – Spielbeginn und Wiederanstoß

1. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff des Hauptschiedsrichters (in einer Spielfeldhälfte nahe der Spielfeldmitte) und endet mit dem akustischen Signal des Zeitnehmers. Fehlt das akustische Signal oder fällt es aus, gibt der Assistentenchiedsrichter das Signal mit der Pfeife, andernfalls die Hauptschiedsrichter.
2. Zu Beginn jedes Spielabschnitts und nach einem gültigen Treffer wird der Ball in der Mitte des Mittelkreises platziert, und das entsprechende Anspiel erfolgt nach dem Pfiff des Hauptschiedsrichters.
3. Die Gastmannschaft eröffnet den ersten Abschnitt des Spiels oder der Verlängerung; die Heimmannschaft eröffnet den zweiten Abschnitt des Spiels oder der Verlängerung.
4. Die Mannschaft, die einen gültigen Treffer hinnehmen musste, setzt das Spiel mit einem Mittelanstoß fort. Ausgenommen sind die folgenden Fälle:
  - a. Der Treffer ereignete sich am Ende eines Spielabschnitts.
  - b. Treffer, die im Penaltyschießen bei der Entscheidung eines Spiels erzielt werden.
5. Bei der Ausführung des Mittelanstoßes bleiben alle Spieler in ihrer Spielfeldhälfte. Nur zwei von ihnen, derjenige, der den Anstoß ausführt, und ein Mitspieler, dürfen innerhalb des Mittelkreises in ihrer eigenen Spielfeldhälfte bleiben.

6. Nach dem Pfiff eines der Hauptschiedsrichter ist der Ball im Spiel, und die gegnerischen Spieler dürfen den Ball auch übernehmen.
7. Beim Mittelanstoß darf der Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte oder in die eigene Spielfeldhälfte geschlagen werden. Die ausführende Mannschaft muss den Ball dann innerhalb von fünf (5) Sekunden in ihre Angriffszone bringen.
8. Entscheidet sich der mit der Ausführung des Mittelanstoßes beauftragte Spieler nach dem Pfiff des Schiedsrichters, den Ball direkt auf das gegnerische Torgehäuse zu schlagen, und es gelingt ihm, einen Treffer zu erzielen, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist der Treffer nicht gültig. Das Spiel ist mit einem indirekten Freistoß in einer der unteren Ecken des Strafraums fortzusetzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der der Ball ins Torgehäuse eindrang.

## **ARTIKEL 6 – Spielen des Balls**

1. Spielbeginn oder Spielfortsetzung dürfen nur mit den flachen Teilen des Schlägers erfolgen. Während der übrigen laufenden Spielphasen darf der Ball mit dem Schläger, mit dem Rollschuh oder mit den Beinen gespielt werden.
2. Die Torwarte oder Spieler dürfen den Ball auch mit der Kante des Schlägers auf das gegnerische Torgehäuse schlagen, sofern sie sich innerhalb des Strafraums befinden.
3. Der Ball darf nicht höher als 1,50 Meter gespielt werden, außer durch den Torwart, wenn sich der Ball in seinem Strafraum befindet.
4. Ist der Ball defekt, wird er ersetzt. Diejenige Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, setzt das Spiel mit einem indirekten Freistoß fort.
5. **Der Ball ist im Spiel**, wenn:
  - a. Ein Hauptschiedsrichter pfeift, um das Spiel zu beginnen oder um es fortzusetzen.
  - b. Der Spieler, der von einem Regelverstoß profitiert, berührt den Ball, um ihn wieder ins Spiel zu bringen.
  - c. Der Ball steigt versehentlich über 1,50 Meter hoch, entweder weil er vom Torgehäuse oder von den Banden abprallt, durch eine Torwartabwehr oder als Folge eines Aufpralls zwischen zwei Schlägern.
  - d. Der Ball berührt versehentlich einen Hauptschiedsrichter. Führt diese Berührung jedoch zu einem Wechsel des Ballbesitzes, ist das Spiel sofort zu unterbrechen und der Ballbesitz geht an die Mannschaft zurück, die ihn vor der Berührung hatte.
6. **Der Ball ist aus dem Spiel**, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:
  - a. Er verlässt das Spielfeld oder er wird zwischen der Bande und dem Sicherheitsnetz eingeklemmt. In dieser Situation unterbricht ein Hauptschiedsrichter das Spiel, der dann, stets mit einem Pfiff, die Fortsetzung des Spiels nach den folgenden Alternativen anordnet:
    - 1) Indirekter Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers, wenn die Schiedsrichter keinen Zweifel daran haben, welcher Spieler den Ball aus dem Spielfeld geschlagen hat.
    - 2) Bully, wenn sie Zweifel daran haben, welcher Spieler den Ball aus dem Spielfeld geschlagen hat.
  - b. Er bleibt in den Schienbeinschützern des Torwarts stecken, oder er bleibt in einem äußeren Teil des Torgehäuses liegen. In diesen Situationen unterbrechen die Haupt-

schiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem Bully fort, der in einer der unteren Ecken des betreffenden Strafraums auszuführen ist.

- c. Er berührt die Hallendecke (Dach, Netz, Lampen, Balken, Körbe usw.). Im Moment des Aufpralls unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem Bully in der Mitte des Spielfelds fort.

## ARTIKEL 7 – Erzielen und Gültigkeit von Treffern

1. **Ein Treffer gilt als erzielt**, wenn der Ball bei laufendem Spiel und unter regelgerechten Bedingungen die Torlinie, die sich zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte befindet, vollständig überquert, ohne dass der Ball vom Fuß oder einem anderen Körperteil des angreifenden Spielers geworfen, transportiert oder vorangetrieben wurde.
2. **Ein Treffer ist gültig**, der wie folgt erzielt wird:
  - a. Durch einen Schlag gegen den Ball, der an einer beliebigen Stelle des Spielfeldes vorgenommen wird. Ausgenommen, der Ball wird über einer Höhe von 1,5 m direkt auf das Tor geschlagen.
  - b. Nach Ausführung eines Bullys, auch wenn der Ball direkt ins Torgehäuse eindringt, ohne dass ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.
  - c. Nach einer Aktion eines Spielers in das eigene Torgehäuse, entweder mit dem Schläger oder als Folge eines zufälligen oder nicht zufälligen Abpralls des Balls von einer beliebigen Stelle des Körpers oder von den eigenen Rollschuhen. Oder ein Spieler oder Torwart trifft absichtlich oder unabsichtlich in sein eigenes Torgehäuse.
  - d. Durch ein Eingreifen des Torwarts zur Verteidigung seines Tores, wenn er den Ball trifft und dieser direkt in das gegnerische Torgehäuse eindringt, ohne dass ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball gespielt oder berührt hat.
  - e. Der Ball prallt von einem Torpfosten, der Querlatte oder der Bande ab, übersteigt die Höhe von 1,50 Meter, fällt auf den Rücken des Torwarts und dringt ins Torgehäuse ein.
3. **Ein Treffer ist ungültig**, der wie folgt erzielt wird:
  - a. Der Ball prallt absichtlich oder unabsichtlich von den Rollschuhen oder von einem Körperteil eines Spielers der Mannschaft ab, die den Treffer erzielt.
  - b. Nach einem indirekten Freistoß oder einem Mittelanstoß, wenn der Ball direkt in das gegnerische Torgehäuse eindringt, ohne dass ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.
  - c. Gezieltes Spielen des Balls über das Tor, um entweder einen Abschluss oder ein Abspiel zu machen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Sowie nach einem Treffer, den ein Angreifer nach einem technischen Fehler erzielt hat (z.B. nach Heben des Schlägers über Schulterhöhe oder nach Schlagen eines Balls, in einer Höhe von über 1,5m).

- d. In jeder der zuvor beschriebenen Situationen ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers an einer der unteren Ecken des betreffenden Strafraums fortzusetzen.
  - e. Durch das Eingreifen eines fremden Elements in das Spiel, das zu Unrecht auf das Spielfeld gelangt ist. In diesem Fall ist das Spiel mit einem Bully an einer der unteren Ecken des Strafraums fortzusetzen.
4. Fällt ein regelgerechter Treffer zum gleichen Zeitpunkt, zu dem vom Zeitnehmertisch das Ende eines Spielabschnitts oder der Verlängerung angezeigt wird, werten die Hauptschiedsrichter den

Treffer als gültig, ohne dass ein Anstoß vom Mittelpunkt ausgeführt werden muss. Sie zeigen sofort das Ende des Spielabschnitts/des Spiels an.

## **ARTIKEL 8 – Auswechslungen**

1. Die Mannschaften dürfen so viele Auswechslungen vornehmen, wie sie wollen; die Spieler jeder Mannschaft betreten und verlassen das Spielfeld durch die Tür neben ihrer Reservebank.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ist eine Tür oder eine hohe Bande nicht vorhanden, erfolgt der Wechsel beider Spieler im Bereich der jeweiligen Reservebank.

### **2. Allgemeine Regeln.**

- a. Auswechslungen von Spielern und/oder Torwarten dürfen während des laufenden Spiels oder anlässlich einer Spielunterbrechung erfolgen. Während des laufenden Spiels, darf der einwechselnde Spieler oder Torwart die Spielfläche nicht betreten, bevor der auszuwechselnde Spieler oder Torwart die Spielfläche verlassen hat.
- b. Auswechslungen sind erlaubt, bevor die Hauptschiedsrichter die Aufstellung der Spieler für einen Direkten Freistoß oder für einen Penalty abgeschlossen haben.
- c. Torwarte dürfen während des Spiels jederzeit durch einen Feldspieler ersetzt werden, sowohl während der normalen Spieldauer als auch während der Verlängerung.
- d. Ein Torwart oder Spieler, der auf der Spielfläche medizinische Hilfe erhalten hat, darf die Spielfläche erst wieder betreten, nachdem die Hauptschiedsrichter das Spiel fortgesetzt haben.

### **3. Vorgeschriebene Ersetzungen.**

- a. Ein Spieler oder Torwart, der auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhalten hat, ist zu ersetzen, sofern ein Auswechslspieler zur Verfügung steht.
  - b. Der Torwart auf dem Spielfeld, dessen Rollschuhe oder Ausrüstung Fehler oder Mängel aufweisen, ist zu ersetzen. Ist das Spiel unterbrochen, und hat der Torwart die Erlaubnis eines der Hauptschiedsrichter erhalten, darf er sich zur Bande an seiner Reservebank begeben, um seinen Helm zu reinigen und/oder seine Schutzpolster zu richten. Es ist nicht notwendig, hierfür die Erlaubnis der Hauptschiedsrichter einzuholen, während einer Auszeit, oder während ein Spieler auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhält.
  - c. Der Torwart auf dem Spielfeld begibt sich ohne vorherige Genehmigung der Hauptschiedsrichter zur Bande vor seiner Reservebank.
4. Erhält der abwehrende Torwart oder der Spieler, der einen Penalty oder einen Direkten Freistoß ausführt, eine Ermahnung, dürfen sie nicht gewechselt werden und müssen die Ausführung fortsetzen, es sei denn, sie sind verletzt.

### **5. Besondere Regeln für den Ersatz eines Torwarts.**

- a. Die Torwarte dürfen unter den gleichen Bedingungen wechseln wie andere Spieler. Sobald das Spiel angehalten ist, darf ihre Mannschaft die Hauptschiedsrichter um eine Unterbrechung von dreißig (30) Sekunden bitten, um den Wechsel abzuschließen.
- b. Ist die Ersetzung des Torwarts obligatorisch und ein Ersatztorwart steht nicht zur Verfügung, hat ein Feldspieler drei (3) Minuten Zeit, um eine solche Ersetzung vorzunehmen, indem er den Helm, Beinschienen und Handschuhe, sowie die andere Schutzausrüstung eines Torwarts benutzt.
- c. Weigert sich der Torwart oder der jeweilige Feldspieler, der den Torwart ersetzen soll, dessen Schutzausrüstung auszuhändigen bzw. zu benutzen, veranlassen die

Hauptschiedsrichter das Eingreifen der Mannschaftsdelegierten und/oder des Kapitäns auf dem Spielfeld, um das Problem rasch zu lösen. Sind diese Schritte nicht erfolgreich, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel und vermerken die Gründe dafür im Spielbericht.

6. Fällt ein Spieler oder Torwart allein durch das Spielgeschehen über die Bande, erlauben ihnen die Hauptschiedsrichter, über die Bande zu steigen, um wieder am Spiel teilzunehmen.
7. **Regelwidrige Ersetzung.** Sie findet stets während des laufenden Spiels statt:
  - a. Der Einwechselspieler betritt das Spielfeld, bevor der auszuwechselnde Spieler es verlassen hat.
  - b. Ein Spieler springt über die Bande, um das Spielfeld zu betreten.
  - c. Ein Spieler oder Torwart, der vorübergehend oder dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen ist, oder der vorher nicht im Spielbericht eingetragen war, betritt das Spielfeld.
  - d. In diesen Fällen wird das Spiel mit einem Direkten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt.
8. Von einer Mannschaft dürfen niemals sechs (6) oder mehr Spieler auf dem Spielfeld sein, außer während der Auszeiten; die weiteren Mannschaftsangehörigen dürfen das Spielfeld nicht betreten.

## ARTIKEL 9 – Auszeit

1. Die Mannschaften dürfen in jedem normalen Spielabschnitt zwei Auszeiten von je einer Minute beantragen. Das Spiel wird erst fortgesetzt, nachdem die Auszeit vollständig abgelaufen ist.
2. Die Auszeit kann bei laufendem Spiel beantragt werden und wird bei der nächsten Spielunterbrechung gewährt. Sie kann auch bei einer Spielunterbrechung beantragt werden, sofern das Spiel durch den Pfiff des Hauptschiedsrichters wieder aufgenommen werden muss und sie zu diesem Zeitpunkt gewährt wird.
3. Während der Verlängerung eines Spiels werden Auszeiten nicht gewährt.
4. Auszeiten werden beim Assistenzschiedsrichter beantragt, entweder durch den Delegierten oder seinen Haupttrainer.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Sind Delegierter und Haupttrainer einer Mannschaft nicht anwesend, kann diese Mannschaft keine Auszeiten beantragen. Ausnahmen sind nicht zugelassen.

5. Nach der Beantragung stellt der Assistenzschiedsrichter ein spezielles Informationsschild auf den offiziellen Tisch auf der Seite der anfordernden Mannschaft. Bei einer Spielunterbrechung informiert er die Hauptschiedsrichter durch einen Signalton, dass eine Auszeit beantragt wurde. Beschließt eine Mannschaft, nachdem dieses spezifische Signal gegeben wurde, die Auszeit aufzugeben, wird diese Auszeit dennoch als verbraucht vermerkt.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** In der 1. Bundesliga (Herren) ist die in Teil II des Regelwerks 2023 aufgeführte und dafür vorgesehene technische Ausstattung zu benutzen. Die Vereine der anderen Ligen sind gehalten, diese technischen Geräte – soweit vorhanden – in ihren Spielen ebenfalls einzusetzen. Auch in den jeweiligen Pokalspielen ist so zu verfahren.

6. Sie beginnt, nachdem die Hauptschiedsrichter sie genehmigt haben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Auszeit bei verletzten Spielern erst startet, nachdem die Hilfeleistung abgeschlossen ist, und der verletzte/behandelte Spieler das Spielfeld verlassen hat.
7. Während der Auszeit versammeln sich die Spieler an der Bande vor ihrer Reservebank und dürfen alle Auswechslungen vornehmen, die sie für angebracht halten.

8. Die Hauptschiedsrichter stehen in der Mitte des Spielfeldes und kontrollieren die Spieler und die anderen Mannschaftsangehörigen im Bereich der Reservebänke. Sie halten den Ball bei sich.
9. 15 Sekunden vor Ablauf der Auszeit veranlasst der Assistenzschiedsrichter ein akustisches Signal. Das Signal gibt er auch, sobald die Auszeit abgelaufen ist.
10. Das Spiel wird durch einen Pfiff der Hauptschiedsrichter fortgesetzt.
11. Verzögert eine Mannschaft mit ihrer Rückkehr auf die Spielfläche die Wiederaufnahme des Spiels nach dem Signal, das das Ende der Auszeit anzeigt, sprechen die Hauptschiedsrichter eine mündliche Ermahnung an den Haupttrainer der betreffenden Mannschaft aus und, falls dieser bereits endgültig ausgeschlossen ist, an den Assistenztrainer, den Delegierten oder den Kapitän.

## ARTIKEL 10 – Passives Spiel und Anti-Spiel

1. Eine Mannschaft betreibt **passives Spiel**, wenn nach Einleitung einer Angriffsaktion eine der folgenden Situationen eintritt:
  - a. Ein oder mehrere Spieler haben eine eindeutige Torchance, und vermeiden es, einen Treffer zu erzielen.
  - b. Eine Mannschaft bleibt nach den 45 Sekunden, in denen sie ihren Angriff abschließen muss, im Besitz des Balls.
2. Zeigt eine Mannschaft passives Spiel, müssen die Hauptschiedsrichter eine solche Situation sofort sanktionieren.
3. Die Hauptschiedsrichter dürfen eine Ausnahme von der Sanktionierung des passiven Spiels nicht zulassen, selbst wenn es von einer Mannschaft in Unterzahl betrieben wird.
4. Hat ein Team die letzten fünf (5) Sekunden der max. Dauer erreicht, die es für einen Angriff zur Verfügung hat, müssen die Hauptschiedsrichter ein "Warnzeichen" geben, dass das Spiel unterbrochen werden kann, um die entsprechende Regelwidrigkeit anzuzeigen. Diese "Warnung" erfolgt nach dem folgenden Verfahren:
  - a. Einer der Hauptschiedsrichter, vorzugsweise derjenige, der dem Ball am nächsten ist, zeigt das betreffende "Warnzeichen", indem er die Arme über Kopfhöhe hebt. Damit weist er die angreifende Mannschaft darauf hin, dass sie ab diesem Zeitpunkt innerhalb von fünf (5) Sekunden ihren Angriff abschließen muss.
  - b. Nach Kenntnisnahme dieser „Warnung“ beginnt der andere Hauptschiedsrichter in Wettbewerben, in denen es eine elektronische Kontrolle der fünfundvierzig (45) Sekunden des Ballbesitzes nicht gibt, die fünf (5) Sekunden zu zählen, die für den Abschluss des Angriffs zur Verfügung stehen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ist eine elektronische Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes (45 Sekunden) vorhanden, ist eine Zählung der letzten 5 Sekunden durch besondere Zeichen nicht erforderlich.

- c. Beginnt der andere Hauptschiedsrichter nicht sofort die Zeitspanne zu zählen, startet derselbe Hauptschiedsrichter, der die "Warnung" vor passivem Spiel angezeigt hat, mit der Zählung.
- d. Beendet die angreifende Mannschaft ihre Offensivaktion nicht, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort und setzen es mit einem indirekten Freistoß gegen diese Mannschaft fort, der wie folgt auszuführen ist:
  - 1) Befindet sich der Ball in der „Defensivzone“ und außerhalb des Strafraums der verursachenden Mannschaft, wird der indirekte Freistoß an der gleichen Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

- 2) Befindet sich der Ball in der „Defensivzone“ und innerhalb des Strafraums der verursachenden Mannschaft, ist der indirekte Freistoß in einer der oberen Ecken ihres Strafraums auszuführen.
  - 3) Befindet sich der Ball hinter dem Tor der verursachenden Mannschaft, ist der indirekte Freistoß in einer der unteren Ecken ihres Strafraums auszuführen.
  - 4) Befindet sich der Ball in der "Angriffszone" der verursachenden Mannschaft, darf der indirekte Freistoß ausgeführt werden, ohne dass die genaue Stelle, an der sich der Regelverstoß ereignet hat, strikt eingehalten werden muss.
5. **Anti-Spiel** liegt vor, wenn die Mannschaft, die im Ballbesitz ist, das gegnerische Torgehäuse nicht angreifen will, um einen Treffer zu erzielen, und gleichzeitig die andere Mannschaft eine völlig passive Haltung einnimmt, indem sie keine Absicht zeigt, in den Besitz des Balls zu gelangen, und ebenso jeden Versuch, einen Treffer zu erzielen, aufgibt.
6. Zeigen beide Mannschaften Anti-Spiel, müssen die Hauptschiedsrichter wie folgt eingreifen, um den Wettbewerbscharakter im Spiel wiederherzustellen:
- a. Die Hauptschiedsrichter unterbrechen das Spiel und rufen die beiden Kapitäne oder ihre Stellvertreter in die Mitte des Spielfelds, um sie aufzufordern, Anti-Spiel aufzugeben. Danach setzen sie das Spiel mit einem Bully an der Stelle fort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
  - b. Zeigt diese Aufforderung keine Wirkung und beide Mannschaften setzen das Anti-Spiel fort, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel erneut und zeigen den beiden Kapitänen oder ihren Stellvertretern die Blaue Karte. Die Fortsetzung des Spiels erfolgt mit einem Bully an der Stelle, an der sich der Ball vor der Unterbrechung befand.
  - c. Sollte auch dies nicht zu einem positiven Ergebnis führen und beide Mannschaften weiterhin Anti-Spiel betreiben, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel. Sie führen den Grund dafür im Spielbericht auf.
  - d. Greifen die Hauptschiedsrichter nicht ein, um dieses unsportliche Verhalten zu korrigieren, obliegt es dem am offiziellen Tisch anwesenden Mitglied des Internationalen Komitees, sofort einzugreifen. Er soll die nächste Spielunterbrechung dazu nutzen, um die Hauptschiedsrichter zu sich zu rufen und sie aufzufordern, die vorstehenden Punkte dieses Artikels zu beachten.

## ARTIKEL 11 – Mindestanzahl an Spielern

1. Bleibt eine Mannschaft im Verlauf eines Spiels aufgrund von Verletzungen oder Sanktionen mit nur noch drei (3) Feldspielern oder einem (1) Torwart und zwei (2) Feldspielern, auf der Spielfläche, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel zu diesem Zeitpunkt und tragen die Umstände, die zu dieser Entscheidung geführt haben, in den offiziellen Spielbericht ein.
  - a. War dies jedoch auf Verletzungen zurückzuführen, darf die zuständige Spielleitung das Spiel ganz oder teilweise wiederholen lassen, je nachdem zu welchem Zeitpunkt das betreffende Spiel endgültig abgebrochen wurde.
  - b. War dies jedoch auf Hinausstellungen zurückzuführen, vermerken die Hauptschiedsrichter im Spielbericht, dass sie das Spiel abgebrochen haben wegen "Nicht-Erscheinens" durch die jeweilige Mannschaft, die die Folgen dafür zu verantworten hat.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Hauptschiedsrichter vermerken im Spielbericht „Spielabbruch wegen fehlender Mindestanzahl an Spielern aufgrund von Hinausstellungen“. Zusätzlich fertigen sie einen „Vertraulichen Bericht“ an die Spielleitung, der die Details konkret beschreibt.

- c. War dies auf unberechtigtes Verlassen durch einige Spieler zurückzuführen, vermerken die Hauptschiedsrichter im Spielbericht den "Abbruch des Spiels" durch die jeweilige Mannschaft, die die Folgen dafür zu verantworten hat.
2. Eine sehr schwere Verletzung der sportlichen Ethik stellt dar, wenn eine Mannschaft, obwohl sich noch genügend bereite Spieler auf ihrer Reservebank befinden, auf eigene Initiative mit vier (4) Feldspielern oder einem (1) Torwart und drei (3) Feldspielern spielt. Eignet sich eine solche Situation, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort, und ahnden sie entsprechend.

### **ARTIKEL 12 – Positionierung und Abwehrmaßnahmen der Torwarte**

1. Wie die Feldspieler muss auch der Torwart seine Aufgaben auf Rollschuhen ausüben. Ein Knie darf den Boden berühren, außer bei einem Penalty oder bei einem Direkten Freistoß gegen seine Mannschaft.
2. Bei der Verteidigung seines Torgehäuses, während der Abwehr eines Schusses oder zur Verhinderung eines Gegentreffers, darf der Torwart knien, sitzen, liegen oder kriechen, und den Ball stoppen mit irgendeinem Teil seines Körpers, auch im Kontakt zum Boden. Dabei muss er den Schläger stets in der Hand halten.
3. Verliert der Torwart Teile seiner Schutzausrüstungen (Helm, Handschuhe und/oder Schienbeinschützer), darf er dennoch einen Schuss auf sein Torgehäuse abwehren. Sobald die Aktion abgeschlossen ist, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel, damit der Torwart seine Schutzausrüstung wieder vervollständigen kann.
4. Befindet sich der Torwart vollständig außerhalb seines Strafraums, darf er seine besondere Schutzausrüstung nicht einsetzen.

### **ARTIKEL 13 – Bully**

1. Nach einer Spielunterbrechung durch die Hauptschiedsrichter wird das Spiel unter den folgenden Bedingungen mit einem Bully fortgesetzt:
  - a. Die Unterbrechung erfolgte nicht aufgrund eines Regelverstößes und die Hauptschiedsrichter sind sich nicht sicher, welche Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
  - b. Die Unterbrechung erfolgte aufgrund der Anzeige von zwei Regelverstößen gleicher Schwere, die Spieler beider Mannschaften gleichzeitig ausgeführt haben; es sei denn, gegen eine der Mannschaften ist wegen der Ansammlung von Teamfouls ein Direkter Freistoß anzuzeigen.
2. Zur Ausführung eines Bullys stehen sich je ein (1) Spieler beider Mannschaften gegenüber. Beide kehren der eigenen Spielfeldhälfte den Rücken zu. Die Schläger halten sie mit der Rundung auf den Boden und zwanzig (20) Zentimeter vom Ball entfernt. Die übrigen Spieler halten sich in einer Entfernung von drei (3) Metern zum Ball auf.
3. Die Stelle für ein Bully ergibt sich aus der Position des Balls zum Zeitpunkt der Unterbrechung, außer in den folgenden Situationen:
  - a. Bleibt der Ball in den Beinschienen des Torwarts stecken, oder weil er außen im Tornetz liegt, wird das Bully in einer der unteren Strafraumecken ausgeführt.
  - b. Berührt der Ball die Hallendecke, wird das Bully am Mittelpunkt ausgeführt.
  - c. Sollte die Spielunterbrechung erfolgen, wenn sich der Ball innerhalb des Strafraums oder in dem Raum zwischen unterer Strafraumlinie und kurzer Bande befindet, ist das Bully

an einer der Strafraumecken auszuführen, die der Stelle am nächsten liegt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

4. Nach dem Pfiff der Schiedsrichter darf jeder Spieler den Ball spielen.

#### **ARTIKEL 14 – Verletzte Spieler auf dem Spielfeld**

1. Ist ein Torwart oder Feldspieler verletzt und benötigt auf dem Spielfeld medizinische Hilfe, müssen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und dem Arzt und/oder dem Masseur erlauben, das Spielfeld zu betreten, um die notwendige Hilfe zu leisten, sogar nachdem sie zuvor vom Spiel ausgeschlossen wurden.
2. Während ein Spieler auf dem Spielfeld behandelt wird, dürfen sich die anderen Spieler in der Nähe ihrer Reservebank versammeln.
3. Hat ein Spieler oder Torwart auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhalten, ist er zwingend zu ersetzen, es sei denn, Reservespieler sind nicht vorhanden; er darf erst nach Fortsetzung des Spiels wieder teilnehmen.
4. Nur die Hauptschiedsrichter entscheiden darüber, ob ein Spieler auf dem Spielfeld behandelt werden muss.

### **KAPITEL III      Regelverstöße und Vergehen**

#### **ARTIKEL 15 – Technische Fehler**

1. Technische Fehler beinhalten alle Verstöße auf dem Spielfeld, die sich im Wesentlichen auf die Verletzung der Spielregeln, der Spielvorgänge oder technischen Zeichen beziehen, die in den Spielregeln aufgeführt sind, wie z.B.:
  - a. Ein Spieler steht mit dem Ball vor der Bande in einer Spielfeldecke oder hinter einem Torgehäuse und wendet dem Spielfeld den Rücken zu.
  - b. Den Ball blockieren oder den Ball mit dem Rollschuh oder dem Schläger gegen die Bande gedrückt halten.
  - c. Bei der Ausführung eines Penalty oder eines Direkten Freistoßes einen Fehler begehen.
  - d. Den Ball über die erlaubte Höhe spielen, ausgenommen durch den Torwart, innerhalb seines Strafraums, und unabhängig davon, ob die Aktion bei der Verteidigung seines Tores geschah.
  - e. Ein Spieler, der den indirekten Freistoß ausführt, fordert die Einhaltung des richtigen Abstandes durch die Gegenspieler und berührt den Ball vor dem Pfiff durch die Hauptschiedsrichter.
  - f. Bei der Ausführung eines Bullys bewegt ein Spieler den Ball vor dem Pfiff des Schiedsrichters.
  - g. Überschreiten der zulässigen Dauer des Ballbesitzes in der eigenen Defensivzone.
  - h. Den Ball auf den oberen Teil eines Torgehäuses legen oder ihn außen im Tornetz blockieren.
  - i. Verhindern eines Treffers durch Abfangen des Balls mit irgendeinem Teil des Körpers, wenn sich der Spieler in der Schutzzone des Torwarts befindet.

- j. Greifen, Fangen oder Spielen des Balls mit der Hand, den Armen oder einem anderen Teil des Oberkörpers durch einen Feldspieler; und Greifen oder Fangen des Balls mit der Hand durch den Torwart.
- k. Absichtliche Aktionen des Torwarts, um zu verhindern, dass der Ball gespielt wird, indem er sich auf den Ball legt oder den Ball zwischen den Beinen blockiert.
- l. Den Ball nach außerhalb des Spielfeldes schlagen.
- m. Rufen oder pfeifen, um den Gegner, der den Ball führt, auszutricksen.
- n. Den Schläger so über Schulterhöhe heben, dass Gefahr besteht für die körperliche Unversehrtheit der gegnerischen Spieler oder der Mitspieler.
- o. Schneiden des Balls oder den Ball regelwidrig spielen, ausgenommen durch den Torwart, und bei Schüssen und Nachschüssen der angreifenden Spieler gegen das Torgehäuse innerhalb des Strafraums.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ein Spieler spielt den Ball regelwidrig, wenn er den Ball mit dem Schläger in einer Höhe von über 1,5m schlägt.

- p. Ohne im Besitz des Balls zu sein, in die Schutzzone des gegnerischen Torwarts einlaufen oder sich dort aufstellen.
- q. Den Ball spielen, während man sich am Torgehäuse festhält oder sich dagegen lehnt - ausgenommen der Torwart in seinem Strafraum.
- r. Den Ball spielen, wenn die Hände oder andere Körperteile den Boden berühren, mit Ausnahme des Torwarts innerhalb seines Strafraums.
- s. Der Torwart spielt den Ball mit dem Schläger, während er sich außerhalb seines Strafraums nicht ausschließlich auf Rollen befindet, oder der Ball trifft dort seine besondere Schutzausrüstung.
- t. Der Torwart befindet sich innerhalb seines Strafraums nicht auf Rollschuhen, während er den Ball außerhalb des Strafraums mit dem Schläger spielt.

## **ARTIKEL 16 – Ermahnungen**

1. Vergehen, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, den Spieler oder den Mannschaftsangehörigen, der sie begangen hat, erkennbar zu ermahnen.
2. Die Hauptschiedsrichter sollen alle mündlichen Ermahnungen notieren, die sie während des Spiels erteilt haben, um sie später im Spielbericht einzutragen.
3. **Ermahnungen sind die folgenden:**
  - a. Eine Verletzung vortäuschen, oder vortäuschen, von einem Gegner gefoult worden zu sein.
  - b. Betreten oder Verlassen des Spielfeldes über die Bande bei laufendem oder angehaltenem Spiel und ohne Erlaubnis der Hauptschiedsrichter.
  - c. Ein Arzt und/oder ein Masseur betreten ohne vorheriges Einverständnis der Hauptschiedsrichter das Spielfeld, um einem Feldspieler oder einem Torwart zu helfen.
  - d. Ein Torwart begibt sich zu seiner Reservebank, ohne hierfür zuvor die Erlaubnis der Hauptschiedsrichter eingeholt zu haben. Während einer Auszeit, oder während ein Spieler auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhält, ist es nicht notwendig, das Einverständnis der Hauptschiedsrichter hierfür einzuholen.

- e. Spieler oder Torwarte, die sich auf einen Penalty oder einen Direkten Freistoß vorbereiten, begeben sich ohne vorheriges Einverständnis der Hauptschiedsrichter zu ihrer Reservebank oder zu irgendeinem anderen Ort des Spielfelds.
- f. Ein Spieler, der den Ball absichtlich spielt, wenn er keinen Schläger in der Hand hält.
- g. Ein Spieler, der mit beschädigten Rollschuhen (z.B. verlorene oder blockierte Rolle, vom Schuh getrenntes Gestell usw.) absichtlich den Ball spielt.
- h. Ein Torwart spielt den Ball oder wehrt ihn ab, ohne die vollständige Schutzausrüstung zu tragen (Vollmaske oder Helm und Visier, Brustschutz, zwei Handschuhe und zwei Schienbeinschützer des Torwarts); oder wenn er aktiv in das Spiel eingreift, aber seine Schutzausrüstung entspricht nicht den regeltechnischen Bedingungen.
- i. Spieler, der ohne die Absicht, einen Treffer zu erzielen, den Ball gegen den Körper oder die Ausrüstung des Torwarts spielt, der vorübergehend seinen Schläger verloren hat, oder gegen den Körper eines gegnerischen Spielers, der auf die Spielfläche gefallen ist.
- j. Ein Trainer, ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger zeigen, ohne respektlos und/oder beleidigend zu sein, dass sie mit einer Entscheidung der Schiedsrichter nicht einverstanden sind.
- k. Ein Trainer, der absichtlich die Rückkehr der Spieler zur Spielfortsetzung nach einer Auszeit verzögert.
- l. Ein Spieler, der sich während der Ausführung eines Direkten Freistoßes oder eines Penalty in Richtung des Balls bewegt, bevor der Schiedsrichter zur Spielfortsetzung pfeift.
- m. Torwart, der sich während eines Direkten Freistoßes oder eines Penaltys in der Verteidigung seines Tores befindet, und sich bewegt, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat, oder gerade noch pfeift.
- n. Spieler, der den Direkten Freistoß oder den Penalty ausführt, ohne dass der Schiedsrichter zur Ausführung gepfiffen hat.
- o. Torwart, der seine Schutzzone verlässt, bevor der Schütze für den Direkten Freistoß oder für den Penalty den Ball berührt.

## **ARTIKEL 17 – Teamfouls**

1. Teamfouls sind ebenfalls geringe Regelverletzungen. Sie ereignen sich bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung.
2. Sie müssen vom Assistentenschiedsrichter nach Anzeige durch die Hauptschiedsrichter notiert werden. Sie sind ständig aktuell zu halten und vom ersten auf den zweiten Spielabschnitt zu übertragen - falls erforderlich, auch auf die Verlängerung.
3. **Während einer Spielunterbrechung** sind dies nur:
  - a. Bei einem indirekten Freistoß den regelgerechten Abstand nicht einhalten.
  - b. Absichtlich den Ball weg schlagen oder behalten und dadurch die Ausführung eines indirekten Freistoßes gegen die eigene Mannschaft verzögern.
4. **Während des laufenden Spiels** stellen sich Teamfouls wie folgt dar:
  - a. **Kontaktfouls ohne Gewalteinwirkung** und ohne größere Verletzungen hervorzurufen, wie z.B. Halten oder Schubsen eines Gegners, wiederholt und intensiv gegen den Schläger eines Gegners schlagen oder gegen dessen Schienbeinschützer.

- b. Befindet sich der Ball in der Zone hinter dem Strafraum, und der Torwart schlägt gegen den Schläger des Gegners oder gegen dessen Rollschuhe und/oder Schienbeinschützer, ohne dass der Gegner deshalb hinfällt.
- c. **Regelwidriges Blocken.** Dies ereignet sich, wenn der blockierende Spieler physischen Kontakt mit einem gegnerischen Abwehrspieler herstellt; wenn der blockierende Spieler eine aggressive Haltung einnimmt, indem er seinen Schläger oberhalb seiner Rollschuhe hält, um zusätzlichen Raum zu schaffen oder um den zu blockierenden Spieler damit einzuschüchtern; oder wenn der blockierende Spieler in Bewegung ist und den Abstand von fünfzig (50) Zentimetern zu dem zu blockierenden Spieler nicht einhält, oder wenn der blockierende Spieler auf den zu blockierenden Spieler aufläuft.
- d. **Absichtliche Behinderung eines Gegners.** Dies ist eine Handlung, bei der ein Spieler absichtlich Körperkontakt mit einem Gegner herstellt, um Gegenmaßnahmen und/oder die Spielentwicklung zu verhindern. Zum Beispiel: Sich einem Gegner in den Weg stellen oder ihm den Weg abschneiden, um zu verhindern, dass dieser ohne Ball weglaufen oder an der gerade laufenden Aktion teilnehmen kann; einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt, oder sich am Torgehäuse oder an der Bande festhalten oder sich dagegen lehnen, um den Weg für einen Gegner abzusperren und ihn daran zu hindern, frei zu laufen und damit seine Bewegungsfreiheit einzuschränken.
- e. Diese erstmaligen Ermahnungen an einen Spieler bedeuten, dass auch das entsprechende Teamfoul anzuzeigen ist:
  - 1) Ein Spieler oder ein Torwart täuscht eine Verletzung vor, oder er täuscht vor, von einem Gegner gefoult worden zu sein.
  - 2) Ein Spieler, der den Ball im Strafraum der gegnerischen Mannschaft führt, bricht den Angriff ab, um den Ball gegen den Körper des Torwarts oder gegen seine Schutzausrüstung zu spielen, weil der Torwart gerade keinen Schläger in der Hand hält, oder gegen den Körper eines gegnerischen Spielers, der gerade am Boden liegt.
  - 3) Ein Spieler ohne Schläger spielt absichtlich den Ball.
  - 4) Ein Spieler, der mit beschädigten Rollschuhen (z.B. verlorene oder blockierte Rolle, vom Schuh getrenntes Gestell usw.) absichtlich den Ball spielt.
  - 5) Ein Torwart spielt den Ball oder wehrt ihn ab, ohne die vollständige Schutzausrüstung zu tragen (Vollmaske oder Helm und Visier, Brustschutz, zwei Handschuhe und zwei Schienbeinschützer des Torwarts).

## ARTIKEL 18 – Ernste Regelverstöße

- 1. Dies sind Regelwidrigkeiten, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, dem Verursacher eine Blaue Karte zu zeigen, wie z.B.:
  - a. Unehrenhafte Handlungen oder Tatsachen, die Verweigerung, Beleidigungen, Vergehen sowie Fehler von Spielern und anderen Mannschaftsangehörigen erkennen lassen, die die körperliche Unversehrtheit eines Dritten gefährden und ihn zwingen, ärztliche Hilfe in Anspruch zu nehmen, oder ihn vorübergehend daran hindern, weiterhin am Spiel teilzunehmen.
  - b. Unangemessenes Verhalten zeigen, als Zeichen der Nichtübereinstimmung mit einer Entscheidung der Hauptschiedsrichter und/oder der Mitglieder des offiziellen Tisches, durch Worte, Gesten usw.

- c. Aggressives Ansprechen eines Gegners, Schiedsrichters, Mitspielers oder der Zuschauer.
- d. Absichtliches Verschieben des Torgehäuses.
- e. Einen Gegner auf gefährliche Art halten, schubsen oder angreifen, einschließlich robusten Attackierens gegen die Bande, so dass der Gegner zu Boden fällt.
- f. Ohne gewalttätig zu sein, auf Körperteile eines Gegners schlagen, die ungeschützt sind (Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie).

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Dies ist z.B. der Fall, wenn ein Spieler seinen Schläger über seine Schulter hebt und dabei den Kopf oder das Gesicht eines Gegners ohne Verletzungsfolge trifft, oder wenn der Gegner einen Helm nutzt, bei heftigem Kontakt Schläger/Helm.

- g. Den Schläger, den Fuß oder das eigene Bein vor den Fuß oder das Bein oder zwischen beide Füße oder beide Beine des Gegners halten, so dass dieser stolpert und fällt.
- h. Den Schläger im Rollschuh des Gegners einhaken, auch unabsichtlich, und selbst wenn der Gegner nicht hinfällt.
- i. Den Schläger des Gegners festhalten oder gegen dessen Schläger schlagen, um den Gegner an einem Torschuss zu hindern.
- j. Eine regelwidrige Ersetzung herbeiführen. Ein Spieler oder Torwart betritt das Spielfeld bei laufendem Spiel, bevor sein Mitspieler es verlassen hat; oder er steigt über die Bande, um das Spielfeld zu betreten.
- k. Der Torwart verhindert einen Treffer, indem er den Schläger, die Maske oder einen Handschuh wirft.
- l. Ein Torwart, der sich außerhalb seines Strafraums befindet, spielt den Ball absichtlich mit seinen Handschuhen oder Beinschienen.
- m. Befindet sich der Ball im Bereich hinter dem Torgehäuse und der Torwart trifft von seinem Strafraum aus mit dem Schläger die Rollschuhe und/oder Schienbeinschützer eines Gegners, der deshalb hinfällt.
- n. Ein Spieler, Torwart oder Trainer erhält eine weitere mündliche Ermahnung.
- o. Zweiter Hinweis an die Kapitäne oder ihre Stellvertreter, falls ihre Mannschaften weiterhin Anti-Spiel betreiben.
- p. Den Schläger, den Helm (die Maske), die Schienbeinschoner oder irgendeinen Gegenstand in Richtung des Balls oder gegen die Hauptschiedsrichter, Gegner oder Mitspieler werfen, ohne sie oder den Ball zu treffen.

## **ARTIKEL 19 – Sehr schwere Regelverstöße**

1. Dies sind Regelwidrigkeiten, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, dem Verursacher eine Rote Karte zu zeigen, wie z.B.:
  - a. Sehr schwerwiegende Disziplinlosigkeiten sowie gewalttätige Handlungen, die die körperliche Unversehrtheit anderer gefährden können.
  - b. Bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung Drohungen, Beleidigungen oder obszöne Gesten zeigen gegenüber Spielern, Mannschaftsangehörigen, Schiedsrichtern oder Mitgliedern des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.
  - c. Bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung Angriffe oder versuchte Angriffe ausführen gegen Spieler, Mannschaftsangehörige, Schiedsrichter, Mitglieder des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.

- d. Reaktion oder versuchte Reaktion auf einen Angriff; durch aggressives und/oder gewalttätiges Verhalten.
- e. Jede andere Art von Gewalt oder Brutalität ausüben gegenüber anderen Spielern, Mannschaftsangehörigen, Schiedsrichtern, Mitgliedern des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.
- f. Fortsetzung von unangemessenem Verhalten, Protesten und/oder deutliche Uneinigkeit zeigen mit einer Entscheidung der Hauptschiedsrichter oder der Mitglieder des offiziellen Tisches, während man eine Zeitstrafe absitzt.
- g. Mit beiden Rollschuhen in einen Gegner hineinlaufen und ihn zu Boden werfen.
- h. Einen Gegner gewalttätig auf ungeschützte Körperteile schlagen (Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie).
- i. Den Schläger, die Maske, die Schienbeinschützer oder andere Gegenstände in Richtung des Balles oder gegen die Hauptschiedsrichter, Gegner oder Mitspieler werfen, und dabei den Ball oder sie treffen.
- j. Die Zuschauer mit offensiven Gesten oder Ausdrücken provozieren.
- k. Von der Reservebank aus unmittelbar auf das Spielgeschehen einwirken und die normale Spielentwicklung der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft behindern.
- l. Ein Spieler oder Torwart, der vorübergehend ausgeschlossen oder der im Spielbericht nicht eingetragen ist, betritt unzulässig das Spielfeld. Zeigt sich dieser Regelverstoß, muss auch dem Haupttrainer eine Rote Karte gezeigt werden, bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, bei dessen Abwesenheit dem Delegierten, und bei Abwesenheit des Delegierten dem Kapitän.
- m. Spieler, der bei einer vorübergehenden Hinausstellung nicht auf dem dafür vorgesehenen Stuhl sitzen bleibt.
- n. Den Ball absichtlich ins eigene Torgehäuse befördern. Zeigt sich dieser Regelverstoß, ist auch dem Haupttrainer eine Rote Karte zu zeigen, oder bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, oder dem Delegierten der Mannschaft oder dem Kapitän.
- o. Es wird eine Ersetzung durchgeführt, nachdem die Ausführung eines Direkten Freistoßes oder eines Penalty gestattet wurde, unabhängig davon, ob diese bereits begonnen hat oder nicht. Bei diesem Regelverstoß muss auch dem Haupttrainer und bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, bei dessen Abwesenheit dem Delegierten und bei dessen Abwesenheit dem Kapitän eine Rote Karte gezeigt werden
- p. Während sich der Ball im Bereich hinter dem Strafraum befindet, schlägt ein Torwart mit seinem Schläger einem Gegner auf einen ungeschützten Körperbereich.
- q. Mannschaftsangehörige auf der Reservebank, die eine weitere Ermahnung erhalten; ausgenommen sind die Reservespieler und der Haupttrainer.
- r. Freiwillig mit vier (4) Spielern oder drei (3) Spielern und einem (1) Torwart spielen, wenn weitere Spieler bereitstehen. Bei diesem Regelverstoß müssen die Hauptschiedsrichter dem Haupttrainer und in dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, in dessen Abwesenheit dem Delegierten und in dessen Abwesenheit dem Kapitän die Rote Karte zeigen.

**Für den Bereich des DRIV gilt ergänzend:** Ein Spieler hebt seinen Schläger über seine Schulter und trifft dabei Kopf oder Gesicht eines Gegners mit Verletzungsfolge oder, wenn der Gegner einen Helm nutzt, bei aggressivem Kontakt Schläger/Helm.

## KAPITEL IV Bestrafungen

### ARTIKEL 20 – Allgemeine Fragen

1. Die Hauptschiedsrichter entscheiden alle Fouls und Regelverstöße, die unter diese Spielregeln fallen, und ahnden sie entsprechend ihrer Schwere. Dabei ist zu berücksichtigen, dass ein Regelverstoß umso schwerwiegender zu bewerten ist, je mehr er dazu beigetragen hat, einen Treffer zu verhindern.
2. Als Stelle des Regelverstoßes gilt die Stelle, an der sich der Regelverstoß ereignet hat. Übersteigt der Ball nach einem Zusammenprall zweier Schläger die Höhe von einem Meter und fünfzig Zentimetern, gilt als Stelle des Regelverstoßes die Stelle, an der sich die Aktion ereignet hat, d.h. wo der/die Schläger den Ball getroffen haben, und nicht, wo er diese Höhe überschritten hat.
3. Erhält die abwehrende Mannschaft einen indirekten Freistoß zugesprochen, weil in irgendeinem Teil ihrer Defensivzone ein Regelverstoß begangen wurde, darf sie diesen bei ruhig liegendem Ball sofort ausführen, ohne dass die genaue Stelle, an der sich der Regelverstoß ereignet hat, strengstens eingehalten werden muss. Auch der Ball muss nicht auf eine der Strafraumecken oder an eine andere Stelle der Spielfläche gelegt werden.
4. Ereignen sich während des laufenden Spiels Regelverstöße gleicher Schwere durch je einen Spieler jeder Mannschaft, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - a. Mit einem Bully, wenn beide Mannschaften einen Direkten Freistoß oder einen Penalty ausführen müssten.
  - b. Mit einem Direkten Freistoß - eine solche Situation, kann nur auftreten, wenn gegen beide Mannschaften ein Teamfoul angezeigt wurde, und nur gegen eine von ihnen, aufgrund der Ansammlung von Teamfouls, ein Direkter Freistoß ausgeführt werden muss.
5. Sind während eines aktiven Spiels ein Spieler jeder Mannschaft gleichzeitig für Regelverstöße unterschiedlicher Schwere verantwortlich, ist das Spiel entsprechend der Schwere der einzelnen Vergehen (technisches Foul, Ermahnung, Blaue Karte oder Rote Karte) wieder aufzunehmen. Beispiele:
  - a. Einem Spieler der Mannschaft "A" wird die Rote Karte und einem Spieler der Mannschaft "B" die Blaue Karte gezeigt. Die Fortsetzung des Spiels erfolgt mit der Ausführung eines Direkten Freistoßes zugunsten der Mannschaft "B".
  - b. Dem Spieler von Mannschaft "A" wird die Blaue Karte gezeigt, der Spieler von Mannschaft "B" hat ein Teamfoul ausgelöst, das das Zehnte ist. Dies würde bedeuten, dass seine Mannschaft technisch mit einem Direkten Freistoß bestraft werden muss. In diesem Fall erfolgt die Fortsetzung des Spiels mit der Ausführung eines Direkten Freistoßes zugunsten von Mannschaft "B"; das von ihrem Spieler ausgelöste Teamfoul ist zu annullieren.
  - c. Haben sich nach einer Spielunterbrechung, in der einem oder mehreren Mannschaftsangehörigen die Blaue Karte und/oder die Rote Karte gezeigt wurden, neue Verstöße von Angehörigen derselben Mannschaft ereignet, die mit den ursprünglich Bestraften übereinstimmen können, wenden die Hauptschiedsrichter die folgenden Verfahren an:
    - 1) Bei einem geringfügigen und erstmaligen Regelverstoß ist eine Ermahnung auszusprechen; handelt es sich um einen weiteren Regelverstoß, der eine Ermahnung zur Folge hätte, zeigen die Hauptschiedsrichter die Blaue Karte.
    - 2) Bei einem ernsten Regelverstoß zeigen die Hauptschiedsrichter die Blaue Karte.

- 3) Bei einem sehr schweren Regelverstoß zeigen die Hauptschiedsrichter die Rote Karte.
6. Bei Regelverstößen, die darin bestehen, den Schläger, die Schutzausrüstung oder den Helm zu werfen, müssen die Hauptschiedsrichter wie folgt handeln:
  - a. Trifft der Gegenstand, der auf die Spielfläche geworfen wird, den Ball, Spieler einer der beiden Mannschaften oder einen der Hauptschiedsrichter, ist dem Spieler, der diese Aktion ausgeführt hat, die Rote Karte zu zeigen.
  - b. Trifft der Gegenstand, der auf die Spielfläche geworfen wird, weder den Ball noch einen Spieler einer der beiden Mannschaften oder einen der Hauptschiedsrichter, ist dem Spieler, der diese Aktion ausgeführt hat, die Blaue Karte zu zeigen.
  - c. In beiden Fällen, und sofern der Verursacher nicht identifiziert werden kann, zeigen die Hauptschiedsrichter zusätzlich auch dem Haupttrainer die Blaue Karte; ist dieser bereits ausgeschlossen, zeigen sie einem der Mannschaftsdelegierten die Rote Karte, und bei deren Abwesenheit dem Kapitän auf dem Spielfeld die Blaue Karte.
7. Begehen Auswechselfspieler oder andere Mannschaftsangehörige auf der Reservebank einen Regelverstoß, entscheiden die Hauptschiedsrichter wie folgt:
  - a. Haben die Hauptschiedsrichter den Verursacher als Spieler oder Trainer identifiziert, zeigen sie ihm je nach Schwere des Regelverstoßes die Blaue Karte oder die Rote Karte.
  - b. Haben die Hauptschiedsrichter den Verursacher als anderen Mannschaftsangehörigen identifiziert, zeigen sie ihm je nach Schwere des Regelverstoßes die Rote Karte.
  - c. Ließ sich der Verursacher nicht identifizieren, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Haupttrainer eine Blaue Karte; ist dieser bereits ausgeschlossen, ist einem der Mannschaftsdelegierten die Rote Karte und bei deren Abwesenheit dem Kapitän auf dem Spielfeld die Blaue Karte zu zeigen.

### **ARTIKEL 21 – Technische Fehler**

1. Die Sanktion hängt nur von der Stelle auf dem Spielfeld ab, an der sich der technische Fehler ereignet hat. Weitere disziplinarische Maßnahmen ergeben sich für den Verursacher nicht.
2. Ist der Verursacher ein Abwehrspieler im eigenen Strafraum, ist ein Penalty anzuordnen. Ausnahme: Der Ball übersteigt die Höhe von 1,50 Meter aufgrund einer Bewegung des Schlägers eines Abwehrspielers. Unabhängig davon, ob dies absichtlich oder unabsichtlich geschieht, ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß von einer beliebigen oberen Ecke des Strafraums fortzusetzen.
3. Das Spiel wird mit der Ausführung eines indirekten Freistoßes gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt, es sei denn, die Vorteilsregel ist anzuwenden.

### **ARTIKEL 22 – Ermahnungen**

1. Wäre ein Verursacher aufgrund eines Regelverstoßes erneut zu ermahnen, ist wie folgt vorzugehen:
  - a. Zeigen der blauen Karte, wenn der Verursacher ein Spieler, Torwart oder Haupttrainer ist.
  - b. Zeigen der roten Karte, wenn der Verursacher ein anderer Mannschaftsangehöriger ist.

## **ARTIKEL 23 – Teamfouls**

1. Ein bei laufendem Spiel begangenes Teamfoul ist mit der Ausführung eines indirekten Freistoßes zugunsten der gegnerischen Mannschaft zu ahnden, es sei denn, der Regelverstoß verhindert eine eindeutige Torchance des Gegners und ist mit einem Direkten Freistoß zu ahnden. Ereignet sich das Teamfoul im Strafraum der Mannschaft des Verursachers, hat es einen Penalty zur Folge.
2. Der Assistenzschiedsrichter notiert jedes Teamfoul, das die Hauptschiedsrichter mit dem entsprechenden Zeichen anzeigen.
3. Hat eine Mannschaft zehn (10) Teamfouls angesammelt, ist ein Direkter Freistoß gegen sie anzuzeigen. Dies wiederholt sich jedes Mal, sobald dieselbe Mannschaft weitere fünf (5) Teamfouls angesammelt hat.
4. Hat eine Mannschaft im ersten Zyklus neun (9) Teamfouls oder in den folgenden Zyklen vier (4) weitere Teamfouls angesammelt, platziert der Assistenzschiedsrichter ein Zeichen auf dem offiziellen Tisch, um anzuzeigen, dass das nächste Teamfoul gegen diese Mannschaft einen Direkten Freistoß gegen sie nach sich ziehen wird.
5. Hat eine Mannschaft die Anzahl der Teamfouls erreicht, die mit der Ausführung eines Direkten Freistoßes verbunden sind, zeigt der Assistenzschiedsrichter dies mit einem akustischen Signal an.
6. Wird ein Teamfoul angezeigt, das die Ausführung eines Direkten Freistoßes erwirkt, und gleichzeitig signalisiert die offizielle Spielanzeige das Ende eines Spielabschnitts, ist der Direkte Freistoß noch mit einem direkten Schuss auf das Torgehäuse auszuführen, ohne Möglichkeit auf einen Nachschuss.
7. Verhindert das Teamfoul eine eindeutige Chance auf einen möglichen Treffer, oder es ereignet sich im Strafraum des Verursachers, ist ein Direkter Freistoß oder ein Penalty zu entscheiden. Dieses Teamfoul wird jedoch im Spielbericht nicht eingetragen.

## **ARTIKEL 24 – Ernste Regelverstöße**

1. **Bestrafung des Verursachers.**
  - a. Begeht ein Spieler oder ein Torwart einen als ernst eingestuften Regelverstoß, zeigen ihm die Hauptschiedsrichter die Blaue Karte, und er ist vorübergehend für die Dauer von zwei (2) Minuten vom Spiel ausgeschlossen.
  - b. Begeht der Haupttrainer einen solchen Regelverstoß, sind die Hauptschiedsrichter verpflichtet, ihm die Blaue Karte zu zeigen. Er ist jedoch nicht vorübergehend ausgeschlossen.
  - c. Begeht ein anderer Mannschaftsangehöriger einen solchen Regelverstoß, sind die Hauptschiedsrichter verpflichtet, diesem Verursacher die Rote Karte zu zeigen, ihn endgültig vom Spiel auszuschließen und zu veranlassen, dass er den Bereich der Reservebank verlässt.
  - d. Wird dem Haupttrainer oder einem anderen Mannschaftsangehörigen eine Karte gezeigt, muss der Haupttrainer einen Spieler vom Spielfeld nehmen, der jedoch nicht ausgeschlossen ist.
  - e. Hat ein Spieler, ein Torwart oder ein Haupttrainer drei (3) Blaue Karten angesammelt, zeigen ihm die Hauptschiedsrichter die Rote Karte, schließen ihn endgültig vom Spiel aus, und veranlassen, dass er den Bereich der Reservebank verlässt.
  - f. Spieler, denen die Blaue Karte gezeigt wurde, müssen sich auf einen der Stühle zwischen ihrer Reservebank und dem offiziellen Tisch setzen. Bis zum Ablauf der Hinausstellung

dürfen sie diesen Platz zu keinem Zeitpunkt verlassen, einschließlich während der Auszeiten und/oder anderen Spielunterbrechungen. Dieser Spieler darf das Spielfeld nicht betreten, bevor seine Zeitstrafe vollständig abgelaufen ist. Ist diese Zeitspanne abgelaufen, wird er sofort benachrichtigt und er darf zur Reservebank seiner Mannschaft zurückkehren.

- g. Wenn ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger den Anweisungen der Schiedsrichter nicht Folge leistet und sich weigert, die Reservebank zu verlassen, müssen die Hauptschiedsrichter ein Eingreifen der Polizei verlangen, um sicherzustellen, dass ihre Entscheidungen befolgt werden.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Lösungen zur Durchsetzung der Entscheidungen der Schiedsrichter möglich (wie z.B. der Einsatz eines Ordnungsdienstes).

## 2. **Bestrafung der Mannschaft des Verursachers.**

- a. Jede gezeigte Karte zieht eine Phase in Unterzahl nach sich.
- b. Ereignet sich der Regelverstoß während des laufenden Spiels, wird das Spiel mit einem Direkten Freistoß fortgesetzt, sofern sich der Regelverstoß außerhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers ereignet hat, oder mit einem Penalty, sofern dies innerhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers geschah.

## **ARTIKEL 25 – Sehr schwere Regelverstöße**

### 1. **Bestrafung des Verursachers.**

- a. Begeht ein Spieler, Torwart, Haupttrainer oder ein anderer Mannschaftsangehöriger einen als sehr schwerwiegend einzustufenden Regelverstoß, zeigen die Hauptschiedsrichter ihm die Rote Karte und er ist vom Spiel endgültig ausgeschlossen.
- b. Jeder Spieler oder Mannschaftsangehörige, dem die Hauptschiedsrichter die Rote Karte gezeigt haben, verliert das Recht, auf der Reservebank zu sitzen. Sie müssen in der Umkleidekabine bleiben.
- c. Haben die Hauptschiedsrichter dem Haupttrainer oder einem anderen Mannschaftsangehörigen eine Karte gezeigt, muss einer ihrer Spieler das Spielfeld verlassen.

### 2. **Bestrafung der Mannschaft des Verursachers.**

- a. Jede gezeigte Karte zieht eine Phase in Unterzahl nach sich.
- b. Ereignet sich der Regelverstoß während des laufenden Spiels und außerhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers, ist das Spiel mit einem Direkten Freistoß gegen seine Mannschaft fortzusetzen; geschieht der Regelverstoß innerhalb des Strafraums des Verursachers, ist das Spiel mit einem Penalty gegen seine Mannschaft fortzusetzen.

## **KAPITEL V Durchführung von Strafen**

### **ARTIKEL 26 – Vorteilsregel**

1. Die Hauptschiedsrichter müssen das Spiel wegen eines Regelverstoßes unterbrechen, außer in Situationen, in denen die Vorteilsregel anzuwenden ist, damit der Verursacher keinen Nutzen aus seinem Regelverstoß ziehen kann.

2. In Situationen, in denen der gefoulte Spieler den Ball weiterhin kontrollieren kann und eine offensive Aktion auslöst, ist das Spiel nicht zu unterbrechen, die Hauptschiedsrichter zeigen aber dennoch ein dynamisches Teamfoul an.
3. Bei einer eindeutigen Torchance wenden die Hauptschiedsrichter die Vorteilsregel an und handeln nach Abschluss der Aktion wie folgt:
  - a. Wurde ein Treffer nicht erzielt, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort, und:
    - 1) Sie zeigen die Blaue Karte oder die Rote Karte, mit dem entsprechenden Zeitraum in Unterzahl.
    - 2) Sie ordnen die Ausführung eines Direkten Freistoßes oder eines Penalty an.
  - b. Wurde ein Treffer erzielt, erklären ihn die Hauptschiedsrichter für gültig. Danach schließen sie den Verursacher vorübergehend oder endgültig aus. Dessen Mannschaft muss eine Zeitlang in Unterzahl spielen. Das Spiel ist mit einem Mittelanstoß fortzusetzen, der die Gültigkeit des Treffers anerkennt.
4. Außer bei einem unmittelbar bevorstehenden Treffer dürfen die Hauptschiedsrichter die Vorteilsregel in folgenden Situationen nicht anwenden:
  - a. Bei einem ernsten oder sehr schweren Regelverstoß.
  - b. Bei einem Teamfoul, das einen Direkten Freistoß auslöst, weil es das zehnte, fünfzehnte usw. ist.
5. Die Hauptschiedsrichter müssen in der Lage sein, alle Spielsituationen zu unterscheiden und richtig einzuschätzen, insbesondere bei Handlungen, die als strafbar anzusehen sind, und darunter Situationen, die die Vorteilsregel erfordern. "Berührt" ein Spieler den Schläger eines Gegners nur leicht, sollen die Hauptschiedsrichter das Spiel normal weiterlaufen lassen, ohne einen Regelverstoß anzuzeigen.

## **ARTIKEL 27 – Indirekter Freistoß**

1. Der indirekte Freistoß ist eine Art der Spielfortsetzung, nachdem die Hauptschiedsrichter einen Regelverstoß geahndet haben. Ausgenommen sind diejenigen Regelverstöße, die mit einem Direkten Freistoß oder mit einem Penalty fortzusetzen sind, und nach einer Spielunterbrechung, ohne dass eine der beiden Mannschaften einen Regelverstoß begangen hat. Dann setzt die Mannschaft das Spiel fort, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
2. **Ausführung eines indirekten Freistoßes.**
  - a. Der indirekte Freistoß wird bei ruhig liegendem Ball ausgeführt, der durch eine einzige Berührung in Bewegung gesetzt wird, ohne dass die Hauptschiedsrichter pfeifen müssen.
  - b. Alle Spieler der Mannschaft des Verursachers müssen sich mindestens drei (3) Meter von der Stelle entfernt aufstellen, an der sich der Regelverstoß ereignet hat.
  - c. Die Hauptschiedsrichter pfeifen, wenn:
    - 1) Der ausführende Spieler zögert mit der Ausführung des indirekten Freistoßes.
    - 2) Der ausführende Spieler bittet die Hauptschiedsrichter, die gegnerischen Spieler auf die reguläre Distanz von drei (3) Metern aufzustellen. Der indirekte Freistoß darf dann erst nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ausgeführt werden.
    - 3) Der Ball hat das Spielfeld verlassen.
    - 4) Bei der Wiederaufnahme des Spiels nach einer Auszeit.

- d. Geschieht unmittelbar an der Bande ein Regelverstoß, oder der Ball hat das Spielfeld verlassen, darf der indirekte Freistoß ausgeführt werden, nachdem der Ball in einem Abstand von siebenzig (70) Zentimetern zur Bande abgelegt wurde.
- e. Die Spieler der Mannschaft, die den indirekten Freistoß ausführt, dürfen sich überall auf dem Spielfeld aufstellen, außer in der Schutzzone des gegnerischen Torwarts.
- f. Der Spieler, der den indirekten Freistoß ausführt, darf den Ball erst wieder aufnehmen, wenn ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat, oder nachdem er die Außenseite des Torgehäuses berührt hat.
- g. Nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ist der Ball im Spiel, und jeder Spieler darf den Ball übernehmen und das Spiel fortsetzen.

### 3. Stelle für die Ausführung des indirekten Freistoßes.

- a. Als allgemeine Regel gilt, dass der indirekte Freistoß an der Stelle auszuführen ist, an der sich der Regelverstoß ereignet hat, mit Ausnahme der folgenden Fälle:
- b. Begeht ein Spieler in seiner Angriffszone einen Regelverstoß, darf die gegnerische Mannschaft den indirekten Freistoß überall in derselben Zone ausführen, in der sich der Ball befindet, ohne dass sie die genaue Stelle, an der sich der Regelverstoß ereignet hat, einhalten muss.
- c. Hebt ein Spieler in seinem Strafraum den Ball durch eine Bewegung seines Schlägers über die Höhe von einem Meter und fünfzig Zentimeter (1,50 m), ist der indirekte Freistoß in einer beliebigen oberen Ecke des betreffenden Strafraums auszuführen.
- d. Begeht ein Abwehrspieler hinter seinem Torgehäuse einen Regelverstoß, ist der indirekte Freistoß an einer beliebigen unteren Ecke seines Strafraums auszuführen.
- e. Ist ein Spieler über die Bande gestiegen, ist der indirekte Freistoß neben der Stelle auszuführen, an der sich der Regelverstoß ereignet hat.
- f. Ist die Zeitspanne bis zur Beendigung einer Angriffsaktion abgelaufen, erfolgt der indirekte Freistoß wie folgt:
  - 1) Befindet sich der Ball in der Defensivzone und außerhalb des Strafraums der fehlbaren Mannschaft, wird er an der gleichen Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
  - 2) Befindet sich der Ball in der Defensivzone und innerhalb des Strafraums der fehlbaren Mannschaft, wird er in einer der oberen Ecken des Strafraums der fehlbaren Mannschaft ausgeführt.
  - 3) Befindet sich der Ball hinter dem Torgehäuse der Mannschaft des Verursachers, wird der indirekte Freistoß in einer der unteren Ecken des Strafraums der Mannschaft des Verursachers ausgeführt.
  - 4) Befindet sich der Ball in der Angriffszone der Mannschaft des Verursachers, darf der indirekte Freistoß ausgeführt werden, ohne dass die genaue Stelle zu beachten ist, an der sich der Regelverstoß ereignet hat.

## ARTIKEL 28 – Direkter Freistoß

- 1. Der Direkte Freistoß ist die Strafe für einen ernsten oder sehr schweren Regelverstoß, der sich gegen einen Gegner mit oder ohne Ball richtet, der sich außerhalb des Strafraums des Verursachers befindet, während das Spiel aktiv ist.

2. Auf Direkten Freistoß ist auch zu entscheiden, sobald sich ein technischer Fehler und/oder ein Teamfoul außerhalb des Strafraums des Verursachers ereignet, das einen möglichen Treffer verhindert.
3. Die Stelle, von der der Direkte Freistoß auszuführen ist, befindet sich sieben Meter und vierzig Zentimeter (7,40 m) von der Mitte der Torlinie entfernt.
4. Der Schütze des Direkten Freistoßes darf diesen nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausführen und dabei wählen, ob er den Ball direkt in Richtung Torgehäuse schlägt, oder ob er den Ball in Richtung des gegnerischen Torgehäuses bewegt und versucht, den Torwart zu überwinden.
5. Der Spieler, der den Direkten Freistoß ausführt, hat die Wahl, den Schuss von einer statischen Position aus neben dem Ball auszuführen oder mit Anlauf aus einer Entfernung von maximal drei (3) Metern zu beginnen.
6. Bei der Ausführung eines Direkten Freistoßes ist es nicht erlaubt, den Ball zu halten, um ihn einem Mitspieler zuzuspielen oder ihn hinter das gegnerische Torgehäuse zu tragen.

### **ARTIKEL 29 – Penalty**

1. Mit einem Penalty sind Regelverstöße zu ahnden, die sich gegen einen Gegner mit oder ohne Ball richten, der sich während des laufenden Spiels im Strafraum des Verursachers befindet. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Linien zum Strafraum gehören. Darüber hinaus sind auch solche Regelverstöße mit einem Penalty zu ahnden, die ein Torwart oder ein Spieler bei der Verteidigung seines Tores absichtlich oder unabsichtlich begeht, um einen Treffer zu verhindern.
2. Die Stelle, von der der Penalty auszuführen ist, befindet sich fünf Meter und vierzig Zentimeter (5,40 m) von der Mitte der Torlinie entfernt.
3. Schlägt ein Spieler den Ball in seinem Strafraum durch die Bewegung seines Schlägers auf mehr als einen Meter und fünfzig Zentimeter (1,50 m) hoch, ist dies nicht mit einem Penalty zu ahnden.
4. Der Schütze darf den Penalty nach dem Pfiff des Hauptschiedsrichters ausführen. Es muss ein direkter Schuss auf das Torgehäuse aus einer statischen Position sein. Nach dem Pfiff darf der Schütze den Körper oder den Schläger vollständig bewegen.

### **ARTIKEL 30 – Allgemeine Fragen zum direkten Freistoß und zum Penalty**

1. Bei der Ausführung eines Direkten Freistoßes oder eines Penalty, ist die Anwesenheit eines Torwarts zur Abwehr zwingend erforderlich.
2. Der Schütze des Direkten Freistoßes oder des Penalty und der abwehrende Torwart müssen sich in einer statischen Ausgangsposition befinden. Der abwehrende Torwart darf sich bis zum Pfiff des Schiedsrichters nicht bewegen. Er darf seine Schutzzone erst verlassen, sobald der Schütze den Ball getroffen hat.
3. Der Torwart der ausführenden Mannschaft darf ebenfalls als Schütze antreten, sofern er seine Schienbeinschützer anbehält; Helm oder Handschuhe sind nicht erforderlich.
4. Die Spieler, die nicht unmittelbar an der Ausführung beteiligt sind, befinden sich im Strafraum der anderen Spielfeldhälfte und dürfen erst nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ins Spielgeschehen eingreifen.
5. Der Zeitnehmer setzt die Messung der Spieldauer fort, sobald der Schiedsrichter pfeift, dass der Schütze den Direkten Freistoß oder den Penalty ausführen soll.
6. Bewegen sich der Torwart oder einer der Spieler im anderen Strafraum, bevor der Hauptschiedsrichter zur Fortsetzung des Spiels pfeift, dürfen die Hauptschiedsrichter das Spiel nicht

unterbrechen. Sie müssen die Ausführung des Direkten Freistoßes oder des Penalty abwarten und dann entsprechende Disziplinarmaßnahmen vornehmen.

7. Hat eine Mannschaft aufgrund einer Bestrafung oder Verletzung keinen Torwart zur Verfügung, ist dieser durch einen Feldspieler zu ersetzen.
8. Ein Spieler, der einen Direkten Freistoß oder einen Penalty ausführt, darf den Ball erneut spielen, nachdem der Ball den abwehrenden Torwart, das Torgehäuse oder die Bande getroffen hat.
9. Ereignet sich ein Regelverstoß, während die offizielle Anzeigetafel das Ende eines Spielabschnitts oder eines Abschnitts der Verlängerung anzeigt, und führt dies zu einem Direkten Freistoß oder zu einem Penalty, muss dieser mit einem direkten Schlag ausgeführt werden; Weiterspielen ist nicht möglich.
10. Je nach dem Ergebnis der Ausführung des Direkten Freistoßes oder des Penaltys am Ende der regulären Spieldauer verfahren die Hauptschiedsrichter wie folgt:
  - a. Wird ein Treffer erzielt, erklären sie ihn für gültig und beenden das Spiel sofort, ohne dass noch ein Anstoß im Mittelkreis erforderlich ist.
  - b. Wird ein Treffer nicht erzielt, aber der abwehrende Torwart hat während der Ausführung einen Regelverstoß begangen, ordnen die Hauptschiedsrichter eine Wiederholung des Direkten Freistoßes oder des Penalty an.
  - c. Wird ein Treffer nicht erzielt, pfeifen die Hauptschiedsrichter den betreffenden Spielabschnitt sofort ab.
11. Wird ein Direkter Freistoß oder ein Penalty gegen seine Mannschaft ausgeführt, ist der Torwart verpflichtet:
  - a. Auf den Rollen zu stehen, Vorderachsen, Stopper oder Rollen auf der Torlinie.
  - b. Der Schläger wird quer vor den Rollschuhen gehalten, in waagerechter Position und parallel zur Torlinie; die Hand, die den Schläger hält, darf sich nicht am Boden oder am Torgehäuse abstützen, und die freie Hand ist in einer statischen Position zu halten, ohne jeglichen Kontakt mit dem Torgehäuse oder dem Boden.
  - c. Der Torwart darf sich nicht bewegen, bevor der Hauptschiedsrichter zur Ausführung des Direkten Freistoßes oder des Penaltys gepfiffen hat.



12. Während des Direkten Freistoßes oder des Penalty darf sich der Torwart nicht bewegen, bis der Hauptschiedsrichter den Strafstoß angepfiffen hat, und er darf seinen Schutzbereich nicht verlassen, bevor der Schütze den Ball berührt hat. Bei diesen Verstößen verfahren die Hauptschiedsrichter wie folgt:
  - a. Bewegt sich der Torwart, bevor der Hauptschiedsrichter pfeift, ist der Torwart zu ermahnen.

- b. Bewegt sich der Torwart in dem Moment, in dem der Schiedsrichter pfeift, ist der Torwart zu ermahnen und der Strafstoß zu wiederholen, sofern er nicht zu einem Treffer führte.
  - c. Verlässt der Torwart seine Schutzzone, bevor der Schütze den Ball berührt hat, ist der Torwart zu ermahnen und der Strafstoß zu wiederholen, sofern er nicht zu einem Treffer führte.
  - d. Pfeift einer der Hauptschiedsrichter, um die Ausführung des Strafstoßes zu unterbrechen, und wird dieser mit einem Treffer abgeschlossen, ist dieser Treffer nicht gültig.
  - e. Begeht der Torwart einen zweiten Regelverstoß, muss seine Mannschaft eine Phase in Unterzahl spielen, es sei denn, das zweite Vergehen ereignete sich während des Penaltyschießens zur Entscheidung des Spiels.
  - f. Ist auch der Reservetorwart ausgeschlossen, wird er durch einen Feldspieler oder, falls möglich, durch einen anderen Torwart ersetzt, der im Spielbericht eingetragen sein muss.
  - g. Ist auch der zweite Reservetorwart ausgeschlossen, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel mit einem detaillierten Bericht und einem Eintrag im offiziellen Spielbericht.
13. Führt der Schütze den Direkten Freistoß oder den Penalty aus, ohne dass der Hauptschiedsrichter gepfiffen hat, ist ein indirekter Freistoß gegen die Mannschaft des Schützen an der Stelle anzuzeigen, an der sich der Ball befunden hat.
14. Die Spieler, die nicht direkt an der Ausführung eines Penalty oder eines Direkten Freistoßes beteiligt sind, befinden sich innerhalb des Strafraums der Mannschaft des Schützen, und dürfen sich erst bewegen, nachdem der Schiedsrichter die Ausführung des Penalty oder des Direkten Freistoßes angepfiffen hat.
- a. Handelt es sich bei dem Spieler, der sich vor dem Pfiff des Hauptschiedsrichters bewegt, um einen Mitspieler des Schützen, und der Schütze hat einen Treffer nicht erzielt, ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers fortzusetzen, der in einer der oberen Ecken des Strafraums des Verursachers ausgeführt wird.
  - b. Handelt es sich bei der Person, die sich vor dem Pfiff des Hauptschiedsrichters bewegt, um einen Spieler der abwehrenden Mannschaft, und wird ein Treffer nicht erzielt, ist der Strafstoß nach entsprechender Ermahnung des Verursachers zu wiederholen.
  - c. Bewegen sich Spieler beider Mannschaften gleichzeitig, bevor der Hauptschiedsrichter die Ausführung des Strafstoßes anpfeift, und ein Treffer hat sich nicht ereignet, sind die jeweiligen Ermahnungen vorzunehmen und der Strafstoß zu wiederholen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** 15 a) Zeigt die Uhr zum Zeitpunkt der Unterbrechung zwischen 3-5 Sekunden Restspieldauer an, ist der Strafstoß normal auszuführen, einschließlich der Möglichkeit weiterer Versuche, den Ball im Torgehäuse unterzubringen. Das Signal des Zeitnehmers beendet den Spielabschnitt.

15 b) Zeigt die Uhr weniger als 3 Sekunden Restspieldauer an, ist die Zeit auf 5 Sekunden zu stellen. Der Schütze hat dann nur eine Chance, den Ball im Torgehäuse unterzubringen – im Fall des Penalty durch einen Schlag gegen den Ball, im Fall des Direkten Freistoßes durch ein einziges Dribbling – in beiden Fällen ohne die Chance auf einen Nachschuss. Danach ist der Spielabschnitt beendet. Der Zeitnehmer veranlasst das akustische Signal.

### **ARTIKEL 31 – Spielen in Unterzahl**

1. Diese Maßnahme bestraft eine Mannschaft, deren Vertretern die Blaue Karte oder die Rote Karte gezeigt wurde.
2. Die Blaue Karte bedeutet eine Phase in Unterzahl von zwei (2) Minuten.
3. Die Rote Karte bedeutet eine Phase in Unterzahl von vier (4) Minuten.

4. Muss eine Mannschaft eine Zeitlang in Unterzahl spielen, darf sie nur vier (4) Feldspieler auf dem Spielfeld haben, wenn sie sich entscheidet, ohne Torwart zu spielen, oder drei (3) Feldspieler und einen (1) Torwart.
5. Wird einem Spieler auf der Reservebank oder einem anderen Mannschaftsangehörigen eine Karte gezeigt, muss der Trainer einen der Spieler vom Spielfeld nehmen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich dieser Spieler auf die Reservebank setzt und auch wieder am Spiel teilnehmen darf, sobald sein Trainer dies in Betracht zieht.
6. Der Assistentzschiedsrichter informiert den Delegierten der Mannschaft, die in Unterzahl spielen muss, sobald diese Phase endet.
7. Die Phase in Unterzahl beginnt, sobald das Spiel fortgesetzt wird.
8. Die Phase in Unterzahl endet wie folgt:
  - a. Die in Unterzahl spielende Mannschaft erhält einen Gegentreffer. In diesem Fall darf einer ihrer Spieler das Spielfeld wieder betreten. Ausgenommen ist der Spieler, dem die Karte gezeigt wurde, weil seine Zeitstrafe noch nicht abgelaufen ist. Er darf noch nicht wieder auf das Spielfeld zurückkehren, und muss seine entsprechende Zeitstrafe vollständig absitzen.
    - 1) Der Auswechselspieler darf das Spielfeld unmittelbar nach dem Gegentreffer betreten. Die Phase in Unterzahl ist beendet.
    - 2) Erzielt die in Unterzahl spielende Mannschaft einen Treffer, beendet dieser Treffer ihre Dauer in Unterzahl nicht.
  - b. Die Dauer der Unterzahl ist abgelaufen.
9. Zeigen die Hauptschiedsrichter einem Vertreter der gleichen Mannschaft zur gleichen Zeit des Spiels oder später die Blaue Karte oder die Rote Karte, wird seine Mannschaft mit einer zweiten Phase in Unterzahl bestraft. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
  - a. Entsprechende Ersetzungen sind vorzunehmen.
  - b. Kann das Spiel fortgesetzt werden, wird die Mannschaft des Verursachers mit einer weiteren Phase in Unterzahl bestraft - bei einer Blauen Karte von maximal zwei (2) Minuten Dauer; bei einer Roten Karte von maximal vier (4) Minuten Dauer.
  - c. Diese zweite Phase in Unterzahl beginnt erst, sobald die erste Phase beendet ist.
  - d. Die zweite Phase in Unterzahl endet bei einem Treffer gegen die entsprechende Mannschaft, oder die Dauer der zweiten Phase in Unterzahl ist abgelaufen.
10. Hat dieselbe Mannschaft zur gleichen Zeit oder später im Spiel eine dritte oder noch eine weitere Disziplinarstrafe erhalten, während ihre beiden Phasen in Unterzahl noch nicht abgegolten sind, müssen die Hauptschiedsrichter
  - a. die entsprechenden Ersetzungen zulassen.
  - b. Kann das Spiel fortgesetzt werden, ist die Mannschaft des Verursachers wie folgt zu bestrafen:
    - 1) Eine zusätzliche Phase in Unterzahl für jeden der von ihren Vertretern begangenen Verstöße mit einer Dauer von jeweils fünf (5) Minuten, unabhängig von der Sanktion für jeden der betreffenden Verstöße.
    - 2) Jede weitere Phase in Unterzahl der Mannschaft beginnt, sobald ihre unmittelbar vorangegangene Phase in Unterzahl endet.
  - c. Jede dieser zusätzlichen Phasen in Unterzahl endet nach einem Gegentreffer, oder sobald ihre maximale Dauer abgelaufen ist.

11. Befindet sich von beiden Mannschaften die gleiche Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld und zum gleichen Zeitpunkt erfolgt eine Hinausstellung oder ein Ausschluss der gleichen Anzahl an Spielern in jeder Mannschaft, ist eine Unterzahlsituation nicht gegeben. Die folgenden Verfahren sind dann einzuhalten:
  - a. Jede Mannschaft nimmt die erforderlichen Ersetzungen vor, um die Parität in der Anzahl der Spieler wiederherzustellen, die vor den Verstößen auf der Spielfläche waren.
  - b. Haben eine oder beide Mannschaften nicht genügend Reservespieler zur Verfügung, um die Parität wiederherzustellen, leistet jede Mannschaft ihre Phase in Unterzahl ab, ohne einen der Verursacher zu ersetzen.
  - c. Wird vor der Wiederaufnahme des Spiels, aber nach den Auswechslungen, einem anderen Mannschaftsangehörigen die Blaue Karte oder die Rote Karte gezeigt, gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:
    - 1) Die Mannschaft des Verursachers muss eine zusätzliche Phase in Unterzahl spielen.
    - 2) Die zuvor vorgenommenen Auswechslungen sind rückgängig zu machen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass beide Mannschaften vier (4) Spieler auf dem Spielfeld haben; und ab Spielfortsetzung absolviert die eine Mannschaft nacheinander zwei verschiedene Phasen in Unterzahl und die andere nur eine Phase in Unterzahl.
12. Erfolgt der Ausschluss aufgrund von Vergehen unterschiedlicher Schwere (einem Mitglied einer Mannschaft wird die Blaue Karte gezeigt und einem Mitglied der anderen Mannschaft die Rote Karte), entfällt der sofortige Ersatz von Spielern. In diesem Fall müssen beide Mannschaften mit der gleichen Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld sein.

## **KAPITEL VI      Entscheidungen und Klassifizierungen**

### **ARTIKEL 32 – Entscheidung eines Spiels**

1. Ist es notwendig, am Ende eines Spiels zu entscheiden, welche Mannschaft der Sieger ist, wird eine Verlängerung gespielt.
2. Ein Spieler, der zum Ende der normalen Spieldauer eine Zeitstrafe erhalten hat, darf an der Verlängerung nicht teilnehmen, bevor er den Rest seiner Zeitstrafe abgesessen hat.
3. Zwischen dem Ende der regulären Spieldauer und dem Beginn der Verlängerung des Spiels ist stets eine Pause von drei (3) Minuten zu gewähren, ohne dass die Mannschaften in die Umkleidekabinen gehen.
4. Die Spieldauer für diese Verlängerung beträgt wie folgt:
  - a. In den Kategorien U15 und U17 beträgt die effektive Spieldauer sechs (6) Minuten, aufgeteilt in zwei (2) Abschnitte von je drei (3) Minuten.
  - b. In den übrigen Kategorien beträgt die effektive Spieldauer zehn (10) Minuten, aufgeteilt in zwei Abschnitte von je fünf (5) Minuten.
5. Am Ende des ersten Abschnitts der Verlängerung ist eine Pause von zwei (2) Minuten vorzusehen, die Mannschaften müssen auf dem Spielfeld bleiben und ihre Defensivzonen sowie ihre Reservebänke wechseln.

6. Bleibt das Ergebnis am Ende der Verlängerung unentschieden, verbleiben die Mannschaften auf dem Spielfeld, um den Sieger anhand der Ausführung der erforderlichen Serie von Penaltys durch jede Mannschaft (Penaltyschießen) zu ermitteln.
7. Die Hauptschiedsrichter bestimmen im Beisein der Mannschaftskapitäne durch Münzwurf, welches Tor für die Ausführung der Penaltys verwendet wird, und welches Team beginnt.
8. Vor Beginn des Penaltyschießens teilt der Haupttrainer dem Assistenten die Rückennummern der Spieler mit, die die erste Serie an Penaltys ausführen; die vom Haupttrainer angegebene Reihenfolge ist einzuhalten.
9. Der Assistent steht in der Mitte des Spielfelds und zeigt abwechselnd und in der zuvor festgelegten Reihenfolge an, welcher Spieler für die Ausführung der einzelnen Penaltys zuständig ist.
10. Die Spieler, die am Penaltyschießen teilnehmen, müssen entsprechend ausgerüstet sein (im Falle der Torwarte mit Helm) und sich gemeinsam auf beiden Seiten des Spielfelds seitlich zum Assistenten aufstellen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Im Penaltyschießen werden die in der regulären Spielzeit und der Verlängerung ausgesprochenen Ermahnungen der beteiligten Spieler und Torwarte im Falle einer weiteren Ermahnung nicht berücksichtigt.

11. Bevor die Ausführung eines Penaltys für eine Mannschaft beginnt, muss sich der Torwart, der für die Abwehr des darauffolgenden Penaltys bestimmt ist, in einer der Ecken der Bande hinter dem Torgehäuse, das für das Penaltyschießen benutzt wird, aufhalten.
12. Bei der Ausführung der ersten Serie von Penaltys darf jede Mannschaft die Spieler und/oder Torwarte einsetzen, die im offiziellen Spielbericht eingetragen sind. Ausgenommen sind die Spieler und/oder Torwarte, die zuvor ausgeschlossen wurden (Rote Karte), und diejenigen, die ihre Zeitstrafe (Blaue Karte) noch nicht vollständig beendet haben.
13. Jede Mannschaft führt abwechselnd und mit verschiedenen Spielern jeden der fünf (5) Penaltys dieser ersten Serie aus; aber jede Mannschaft kann den gleichen Torwart einsetzen, um alle Penaltys abzuwehren.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Der Schütze hat fünf Sekunden Zeit, den Penalty auszuführen. Simulationen sind erst nach dem Pfiff des Hauptschiedsrichters erlaubt. Falls ein Schütze den Penalty vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausführt, muss dieser Spieler eine mündliche Ermahnung erhalten, und der Penalty ist zu annullieren (Ergebnis = kein Treffer).

14. Spielt eine der beiden Mannschaften mit weniger als fünf (5) Spielern, werden die Penaltys abwechselnd mit den verfügbaren Spielern und/oder Torwarten ausgeführt. Der Assistent wird informiert, wer die Ausführung wiederholt, nachdem alle verfügbaren Spieler ihren Penalty ausgeführt haben.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ein Torwart ist nicht verpflichtet, beim Penaltyschießen zur Entscheidung eines Spiels als Schütze teilzunehmen.

15. Kann eine Mannschaft vor Abschluss dieser Serie die Trefferanzahl der Gegner nicht mehr ausgleichen, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Treffer erzielt hat.
16. Endet diese erste Serie unentschieden, wird der Sieger in einer weiteren Serie ermittelt, in der jede Mannschaft abwechselnd einen Penalty schießt, bis eine Mannschaft einen Treffer erzielt und die andere nicht. Die Mannschaft, die den Treffer erzielt hat, gilt als Sieger.
17. In dieser zusätzlichen Serie darf ein Spieler jeden Penalty seiner Mannschaft ausführen. Jede Mannschaft darf mit demselben Torwart versuchen, alle Penaltys abzuwehren.



- 2) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist diejenige Mannschaft besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern zwischen den betroffenen Mannschaften erreicht hat.
  - 3) Bleibt das Unentschieden bestehen, ist die Mannschaft mit der höchsten Trefferquote besser platziert, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer zwischen den beiden jeweiligen Mannschaften ergibt.
  - 4) Bleibt es weiterhin bei einem Unentschieden, müssen alle Spiele in allen Phasen des Wettbewerbs berücksichtigt werden. Dabei erreicht folgende Mannschaft die beste Position:
    - a) Diejenige Mannschaft ist besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern insgesamt erreicht hat.
    - b) Bleibt das Unentschieden weiterhin bestehen, ist die Mannschaft mit der höchsten Trefferquote besser platziert, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Treffer ergibt.
4. Gleichstand in der Rangliste zwischen drei oder mehr Mannschaften. Sind am Ende einer Ausscheidung oder eines Wettbewerbs drei oder mehr Mannschaften punktgleich, sind die folgenden Kriterien zur Lösung des Gleichstands zu verwenden.
- a. Eine Runde:
    - 1) Zunächst sind nur die Spiele zwischen den drei oder mehr Mannschaften heranzuziehen. Die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt, befindet sich auf der besten Position.
    - 2) Bleibt es bei dem Unentschieden, ist diejenige Mannschaft besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern zwischen den betroffenen drei oder mehr Mannschaften erreicht hat.
    - 3) Bleibt es weiterhin bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer zwischen den betroffenen drei oder mehr Mannschaften ergibt.
    - 4) Bleibt es bei einem Unentschieden, müssen alle während der gesamten Phase der Veranstaltung ausgetragenen Spiele berücksichtigt werden, und die bessere Position ist wie folgt zu ermitteln:
      - a) Die Mannschaft, die den größten Unterschied zwischen erzielten Treffern und erhaltenen Gegentreffern erreicht hat.
      - b) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer ergibt.
  - b. Zwei Runden:
    - 1) Zunächst werden nur Spiele zwischen den drei oder mehr beteiligten Mannschaften berücksichtigt, wobei die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl am besten platziert ist.
    - 2) Bleibt das Unentschieden bestehen, ist die Mannschaft besser platziert, die zwischen den drei oder mehr betroffenen Mannschaften die größte Differenz

zwischen der Gesamtzahl der erzielten Treffer und der Gesamtzahl der erhaltenen Gegentreffer erreicht hat.

- 3) Bleibt es bei dem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Torquote, die sich aus der Division der Gesamtzahl der erzielten Treffer durch die Gesamtzahl der erhaltenen Gegentreffer unter den drei oder mehr betroffenen Mannschaften ergibt.
- 4) Bleibt es bei einem Unentschieden, müssen alle Spiele in allen Phasen der Veranstaltung berücksichtigt werden, und folgende Mannschaft erreicht die beste Position:
  - a) Die Mannschaft mit der höchsten Differenz zwischen erzielten Treffern und erhaltenen Gegentreffern.
  - b) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer ergibt.
5. Für den wenig wahrscheinlichen Fall, dass eine eindeutige Klassifizierung weiterhin nicht erzielt werden kann, entscheidet World Skate - RHTC das Kriterium für eine Lösung in Absprache mit den beteiligten oder betroffenen Mannschaften.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** In den Durchführungsbestimmungen der Wettbewerbe können auch andere Verfahren für eine eindeutige Klassifizierung festgelegt werden.

## **KAPITEL VII                      Administrative Situationen**

### **ARTIKEL 34 – Proteste**

#### **1. Administrative Proteste.**

- a. Administrative Proteste basieren auf angeblichen Unregelmäßigkeiten und/oder Verstößen gegen die Regeln der Disziplin oder die technischen Vorschriften, wie z.B. Mannschafts- und/oder Spielerberechtigung, schlechte Spielbedingungen, Verwendung regelwidriger Kleidung und/oder Ausrüstung usw.
- b. Um einen administrativen Protest als gültig anerkennen zu können, müssen Delegierter und Kapitän der protestierenden Mannschaft die Hauptschiedsrichter des Spiels vor Spielbeginn über die Umstände benachrichtigen.
- c. Erhalten die Hauptschiedsrichter einen administrativen Protest, informieren sie den Delegierten und den Kapitän der gegnerischen Mannschaft über den Protest der anderen Mannschaft. Der Protest ist in den Spielbericht aufzunehmen.
- d. Die Hauptschiedsrichter erstellen zusätzlich zum Spielbericht einen "Vertraulichen Bericht" über alle Verfahren und Entscheidungen, die sie im Zusammenhang mit dem jeweiligen Protest getroffen haben.
- e. Ist der Protest auf einen Mangel des Spielfelds zurückzuführen, unternehmen die Hauptschiedsrichter die notwendigen Schritte, damit das Spiel beginnen kann.

#### **2. Technische Proteste.**

- a. Technische Proteste basieren auf möglichen Regelirrtümern oder technischen Fehlern oder anderen Fehleinschätzungen, die von den Schiedsrichtern während eines Spiels gemacht wurden, sofern sie gegen die geltenden offiziellen Regeln verstoßen oder einen direkten Einfluss auf das Endresultat eines Spiels gehabt haben könnten.

- b. Damit ein technischer Protest gültig ist, muss ihn der Mannschaftskapitän, der den Protest erhebt, den Hauptschiedsrichtern des Spiels anlässlich einer Spielunterbrechung oder unmittelbar nach Spielende auf dem Spielfeld mitteilen.
- c. Die Hauptschiedsrichter informieren den Kapitän der gegnerischen Mannschaft unverzüglich darüber, dass das Spiel Gegenstand eines Protestes der anderen Mannschaft ist.
- d. Sie sorgen unmittelbar danach für die obligatorische Unterzeichnung des offiziellen Spielberichts durch die Delegierten und Kapitäne der einzelnen Mannschaften.

### 3. Bestätigung der Proteste.

- a. Alle Proteste sind anschließend von der verantwortlichen Stelle der Mannschaft, die den Protest eingereicht hat, durch ein offizielles Schreiben zu bestätigen, dem ein Zahlungsmittel für die entsprechende Gebühr beiliegt, und das an die ausrichtende Stelle des Wettbewerbs zusenden ist; im Falle eines internationalen Wettbewerbs, an die für den Wettbewerb zuständige Stelle WORLD SKATE-RHTC oder CONTINENTAL CONFEDERATION; und im Falle eines nationalen Wettbewerbs an den angeschlossenen Verband.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Das offizielle Schreiben der Verantwortlichen Stelle der Mannschaft (des Vereins) ist an die Spielleitung des jeweiligen Wettbewerbs zu richten, die über den Protest in erster Instanz zu entscheiden hat.

## ARTIKEL 35 – Nicht-Erscheinen – Aufgabe des Spiels

1. In Bezug auf den offiziellen Spielbeginn hat jede Mannschaft einen Spielraum von fünfzehn (15) Minuten, um unter Spielbedingungen auf dem Spielfeld zu erscheinen.
2. Befindet sich eine Mannschaft danach nicht auf dem Spielfeld, oder weist sie die Mindestzahl an Spielern für den Spielbeginn nicht auf, müssen die Hauptschiedsrichter die folgenden Verfahren durchführen:
  - a. Sie stellen die Spieler der Mannschaft fest, die auf dem Spielfeld anwesend sind, um das Spiel zu bestreiten. Dabei ist die Anwesenheit der für diesen Zweck erforderlichen Mindestanzahl zu bestätigen.
  - b. Anschließend leiten die Hauptschiedsrichter die Begrüßung des Publikums ein und pfeifen sofort danach das Spiel ab.
  - c. Die Schiedsrichter halten im Spielbericht detailliert die Umstände fest, die zu der Entscheidung geführt haben, der betreffenden Mannschaft das "Nicht-Erscheinen" zuzuordnen.
3. Hinsichtlich der Pausenzeit eines Spiels hat jede Mannschaft einen Spielraum von fünf (5) zusätzlichen Minuten, um auf dem Spielfeld zu erscheinen, damit die Hauptschiedsrichter das Spiel fortsetzen können.
  - a. Ist diese Frist von fünf (5) Minuten abgelaufen, ohne dass sich jemand von den Mannschaften auf dem Spielfeld einfindet, oder die Mindestanzahl an spielbereiten Spielern zur Spielfortsetzung ist nicht erreicht, sind die Hauptschiedsrichter verpflichtet das Spiel für beendet zu erklären, wegen Aufgabe eines Spielabschnitts durch die betreffende Mannschaft.
  - b. Die Schiedsrichter halten die genauen Umstände des Geschehens im Spielbericht fest.
4. **Nicht-Erscheinen.** Die Mannschaft, die wegen eines Nicht-Erscheinens festgestellt wird, gilt in dem betreffenden Spiel mit null erzielten Treffern und zehn Gegentreffern (0 - 10) als Verlierer.
5. **Aufgabe des Spiels.** Die Mannschaft, die das Spiel aufgibt, scheidet aus dem betreffenden Wettbewerb oder Event aus. Eine solche Entscheidung ist von der zuständigen Spielleitung formal auszusprechen.

6. Lässt sich das Spielfeld vorübergehend oder dauerhaft nicht benutzen, räumt der Hauptschiedsrichter einen Zeitraum von fünfzehn (15) Minuten ein, um den Mangel beheben oder reparieren zu lassen; bleibt dieser Mangel danach bestehen, gelten die folgenden Verfahren:
  - a. Liegt höhere Gewalt vor aufgrund einer schwerwiegenden Störung der Beleuchtung, einer Überschwemmung oder eines rutschigen Abhangs usw., der die Benutzung des Spielfelds zum festgesetzten Zeitpunkt verhindert, ist das Spiel an einem alternativen Ort auszutragen. Hierfür steht eine zusätzliche Frist von neunzig (90) Minuten zur Verfügung, einschließlich der Zeit für die Verlegung der Mannschaften von dem einen Spielort zum anderen.
  - b. Ist die Nutzung des Spielfelds auf einen reparierbaren Fehler oder Mangel zurückzuführen, oder weil ein anderes Rollhockeyspiel noch läuft, ist für den Spielbeginn eine zusätzliche Frist von dreißig (30) Minuten einzuräumen.
  - c. Lässt sich die Nutzung des Spielfelds nicht herstellen, informieren die Hauptschiedsrichter die Mannschaften darüber, dass das Spiel nicht ausgetragen wird, und halten im Spielbericht die Umstände fest, die für die getroffene Entscheidung ausschlaggebend sind.
  - d. Lässt sich das Problem lösen und kann das Spiel stattfinden, bleibt den Mannschaften eine Aufwärmphase von zwanzig (20) Minuten auf dem Spielfeld.

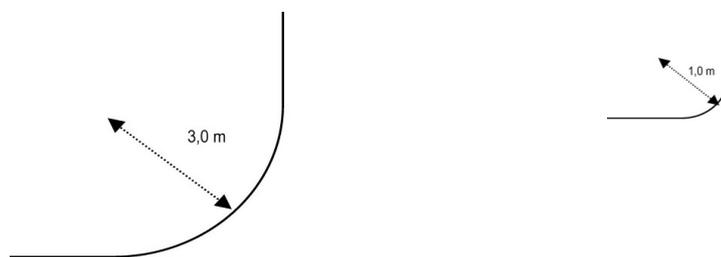
./.

## TECHNISCHE REGELN

### KAPITEL I Räumlichkeiten zum Spiel

#### ARTIKEL 1 – Spielfeld und Umgebung

1. Zu den Räumlichkeiten gehören das Spielfeld, die Umkleieräume und alle Zugänge dazu.
2. Das Spielfeld besitzt eine ebene und geglättete Oberfläche aus einem zugelassenen Material, das nicht schlüpfrig ist und ein gutes Gleiten beim Rollschuhlaufen ermöglicht, wie z.B. Parkett, Zement oder anderes.
3. Das Spielfeld ist rechteckig und muss immer ein Seitenverhältnis von 2:1 einhalten. Die Größe des Spielfeldes darf variieren zwischen:
  - a. Minimum: 34 Meter mal 17 Meter.
  - b. Maximum: 44 Meter mal 22 Meter.
4. Eine geschlossene Bande von mind. 1 Meter Höhe umgibt das Spielfeld auf allen Seiten. Die vier abgerundeten Ecken besitzen einen Radius, der zwischen 3 Meter und 1 Meter variieren kann.



**Für den Bereich des DRIV gilt:** Bandenhöhen unter 1,0 m bedürfen der Genehmigung der Sportkommission Rollhockey.

5. Die Banden können aus völlig undurchsichtigen Elementen bestehen, mit vertikalem Profil aus Hartkunststoff, in weißer Farbe oder aus Elementen mit vertikalem Profil, die fest im Boden verankert sind:
  - a. Holzbohlen, 20 Zentimeter hoch und 2 Zentimeter dick, bilden die Basis der Bande; gestrichen in einer neutralen Farbe, die sich von der Farbe des Balles absetzt.
  - b. Die Rahmenkonstruktion ist an den Bohlen befestigt; sie kann aus Holz, Maschendraht oder durchsichtigem Kunststoff bestehen.
6. Hinter den kurzen Banden sind Sicherheitsnetze anzubringen, die vom Boden gemessen bis in eine Höhe von 4 Metern reichen.
7. An den langen, seitlichen Banden sind nahe der Reservebank jeder Mannschaft und neben dem Zeitnehmertisch zwei Türen anzubringen, die nicht zum Spielfeld hin geöffnet werden können.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Konstruktionen zulässig, sofern diese bereits vor diesem Regelwerk bestanden haben und die Sportkommission Rollhockey sie als zulässig bestätigt hat.

8. Bei internationalen Wettbewerben mit Mannschaften von Nationalverbänden, die WORLD SKATE angeschlossen sind, müssen die Spielfelder ein Standardmaß von 40 x 20 Meter einhalten, mit abgerundeten Ecken, die einen Radius von 3 Metern aufweisen.
  - a. Bei Vereinswettbewerben darf das Spielfeld die in Ziffer 3 dieses Artikels aufgeführten Abmessungen aufweisen.

- b. Die nationalen Verbände dürfen andere Spielfeldmaße zulassen mit Abweichungen bis zu 10% innerhalb der in Ziffer 3 dieses Artikels aufgeführten Größen.

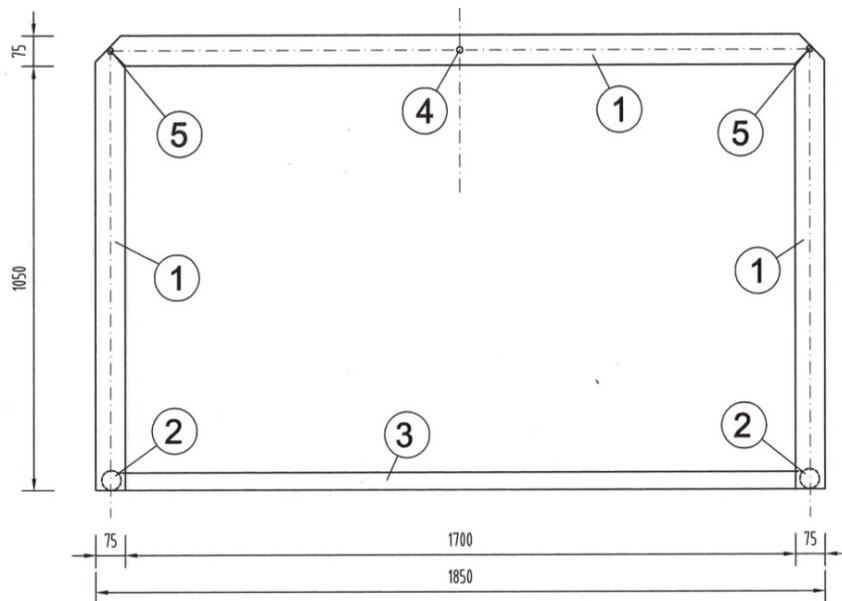
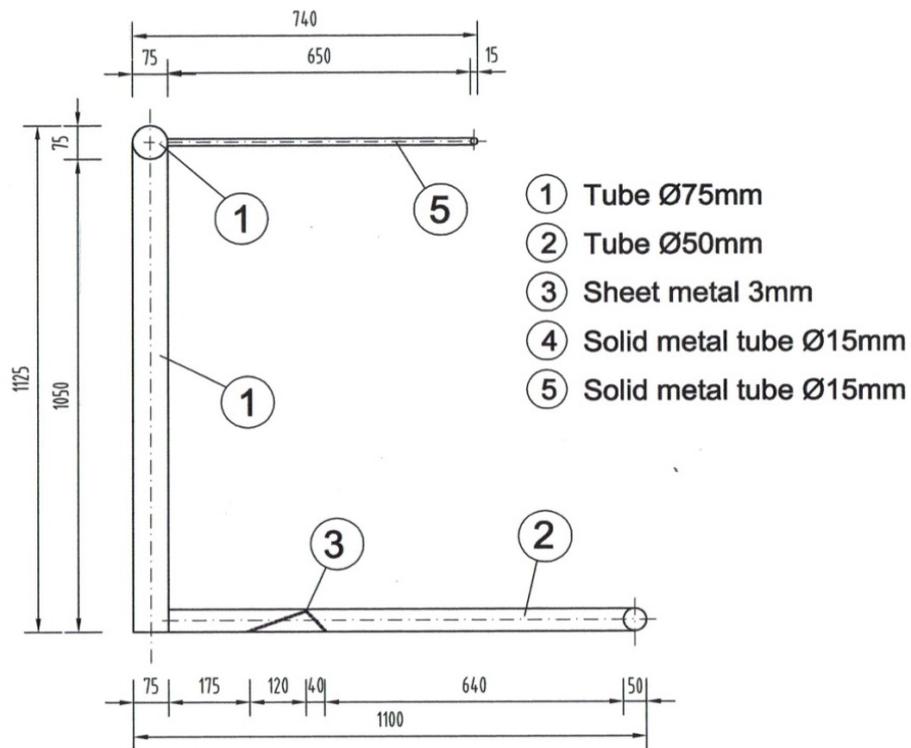
## ARTIKEL 2 – Spielfeldmarkierungen

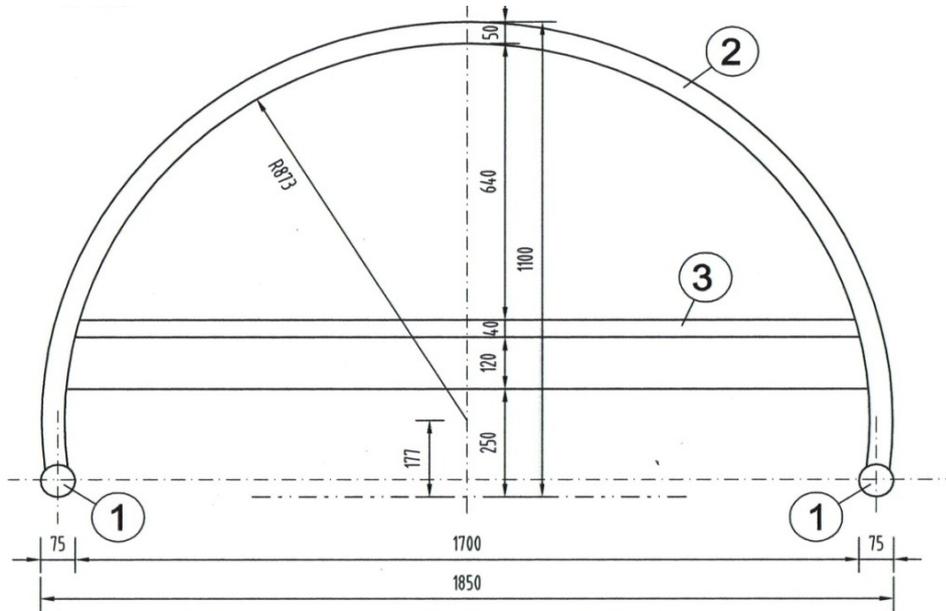
1. Die Spielfeldmarkierungen entsprechen dem unten dargestellten Schaubild sowie den besonderen Beschreibungen in diesem Artikel.
2. Die Spielfeldmarkierungen müssen dem Schaubild in Ziffer 1 entsprechen.
  - a. Alle Linien sind Bestandteil der Bereiche, die sie kennzeichnen. Sie sind 8 cm breit und haben eine andere Farbe als der Ball und der Boden, so dass sie sehr gut zu erkennen sind.
  - b. Bei internationalen Veranstaltungen mit Nationalmannschaften, deren Verbände WORLD SKATE angeschlossen sind, darf das Spielfeld keine anderen als die Markierungen für Rollhockey aufweisen.
  - c. Bei allen übrigen Veranstaltungen sind weitere Markierungen zulässig, vorausgesetzt die besonderen Markierungen für Rollhockey sind gut zu erkennen.
3. **Strafraum:** Der Strafraum in jeder Spielfeldhälfte ist rechteckig und wird durch vier Linien, die vollständig zum Strafraum gehören, wie folgt umschlossen:
  - a. Zwei Linien parallel zur kurzen Bande, 9 Meter lang.
  - b. Zwei Linien parallel zur langen Bande, 5,40 Meter lang.
4. **Torlinie:** Die Linie zwischen den Torpfosten ist 1,70 Meter lang, und wird mindestens 2,70 Meter und höchstens 3,30 Meter von der kurzen Bande entfernt aufgetragen.
5. **Schutzzone des Torwarts:** Sie ist ein halbkreisförmiger Bereich vor der Torlinie (von Torpfosten zu Torpfosten gezogen), der Mittelpunkt des Halbkreises befindet sich auf der Mitte der Torlinie eines jeden Torgehäuses.
6. **Stelle für den Penalty:** Auf der oberen Strafraumlinie und 5,40 Meter mittig vor der Torlinie ist die Markierung für den Penalty aufgetragen. Sie ist rund und hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern.
7. **Stelle für den Direkten Freistoß:** In jeder Spielfeldhälfte ist in einer Entfernung von 7,40 Metern und mittig vor der Torlinie die Markierung für den Direkten Freistoß aufgetragen. Sie ist rund und hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern.
8. **Mittellinie:** Parallel zu den kurzen Banden teilt die Mittellinie das Spielfeld in zwei Hälften. Daraus ergeben sich für jede Mannschaft zwei "Spielzonen":
  - a. Die **Defensivzone**, in der sich die Spieler zum Mittelanstoß aufhalten müssen, entweder zum Spielbeginn oder zur Spielfortsetzung oder nach einem gültigen Torerfolg.
  - b. Die **Angriffszone** bildet dementsprechend die "Defensivzone" der gegnerischen Mannschaft.
9. **Mittelkreis:** Er ist in der Mitte des Spielfelds aufgetragen und hat einen Radius von 3 Metern. Bei einem Mittelanstoß dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Mittelkreis aufhalten.
10. **Stelle für den Spielbeginn und die Spielfortsetzung:** Sie ist rund, hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern und ist auf der Mittellinie genau im Zentrum des Mittelkreises aufgetragen.



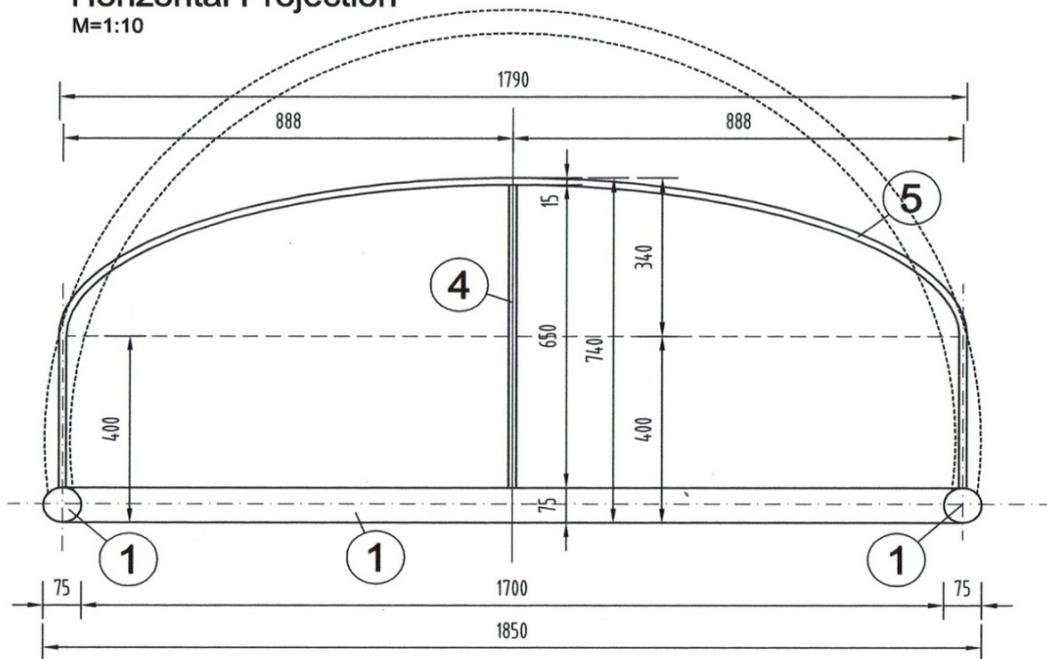


- 4) Der Abstand vom Boden zur Unterkante der Torlatte beträgt 102,5 Zentimeter.  
Der Abstand zwischen den Torpfosten beträgt im Innenmaß 170 Zentimeter.
- b. Der untere hintere Aufbau ist in weißer Farbe gestrichen und besteht aus einem halb-  
kreisförmigen Bogen, der mit einem waagrechten Steg verbunden ist:
  - 1) Das Rohr, das den halbkreisförmigen Bogen bildet, der an den Frontrahmen  
angeschweißt ist, hat einen Durchmesser von 5 Zentimetern. Der Bogen besitzt  
einen Radius von 64 Zentimetern mit einem Mittelpunkt auf der Torlinie.
  - 2) Der waagrechte Steg ist 12 Zentimeter breit. Er ist parallel zur Torlinie an den  
halbkreisförmigen Bogen angeschweißt und besitzt eine Neigung von 20° Grad  
zum Boden auf.
- c. Der in weißer Farbe gestrichene obere hintere Aufbau, besteht aus einem Rechteck mit  
einem Halbbogen:
  - 1) Das Rechteck und der Halbbogen bestehen aus normalem Eisenrohr mit einem  
Durchmesser von 1,5 Zentimetern, und ist an den Frontrahmen angeschweißt.
  - 2) Die vier Seiten des Rechtecks werden gebildet von:
    - a) Zwei waagrechten Rohren, 40 Zentimeter lang, die an den oberen Teil  
jedes Torpfostens angeschweißt sind;
    - b) Die Torlatte des Frontrahmens und eine 170 Zentimeter lange Stange,  
die an beiden Torpfosten angeschweißt ist.
  - 3) Der Halbbogen ist an die hinteren Ecken des Rechtecks angeschweißt. Eine 65  
Zentimeter lange Querstange verbindet den Halbbogen mit der Torlatte des  
Frontrahmens.
3. Der hintere Aufbau des Torgehäuses wird vollständig von einem weißen Tornetz bedeckt; Ma-  
schengröße: 2,50 x 2,50 Zentimeter.
  - a. Das Netz sollte aus Baumwoll- oder Nylonleinen bestehen. Ein Netz aus Metall ist nicht  
erlaubt.
  - b. Das Netz muss an dem Frontrahmen befestigt sein und sowohl den oberen, hinteren  
und seitlichen Teil des hinteren Torgehäuses als auch den gesamten Bogen über dem  
Boden abdecken, um zu verhindern, dass der Ball von außen ins Torgehäuse eindringen  
oder von innen das Torgehäuse verlassen kann.
4. Ein zweites weißes Netz, Maschengröße ebenfalls 2,50 x 2,50 Zentimeter, wird innerhalb des  
Torgehäuses aufgehängt, um die Möglichkeit zu verringern, dass der Ball aus dem Torgehäuse  
wieder herausrollt.
  - a. Dieses Netz aus Baumwolle oder Nylon – leichter als das Außennetz –, wird an dem  
oberen hinteren Rahmen befestigt und soll frei hängend und parallel zur Torlinie in einem  
Abstand von 40 Zentimetern zu dieser bis auf den Boden reichen.
  - b. Dieses Netz ist 110 Zentimeter hoch und 180 Zentimeter breit.
5. Die Torgehäuse werden in jeder Spielfeldhälfte auf der jeweiligen Torlinie einander so gegenüber  
aufgestellt, dass die Mitte des Torgehäuses genau über der Mitte der Torlinie steht.





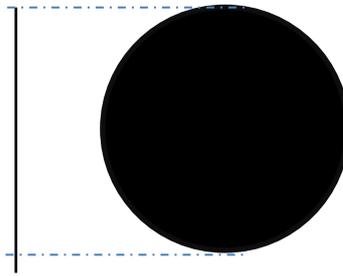
**Goal Cage**  
**Horizontal Projection**  
M=1:10



#### ARTIKEL 4 – Der Spielball

1. Bei allen offiziellen Rollhockeywettbewerben sind Bälle zu benutzen, die die folgenden Eigenschaften haben:
  - a. Der Ball besteht aus gepresstem Kork, der von Kautschuk/Plastik umhüllt ist.
  - b. Sein Gewicht beträgt 150 Gramm mit einer Schwankung von  $\pm 5$  Gramm.
  - c. Er ist völlig rund und hat einen Durchmesser von 72 Millimeter.
  - d. Der Ball soll einfarbig schwarz oder gelb sein. Er muss sich von der Farbe des Bodens abheben.

Durchmesser:  
72 mm



2. Wird ein Spiel im Fernsehen übertragen, darf der Ausrichter der Veranstaltung die Farbe des Balles für dieses besondere Spiel bestimmen.
3. Bei Unstimmigkeiten zwischen den Kapitänen beider Mannschaften über die Auswahl des Balles, entscheiden die Hauptschiedsrichter darüber, mit welchem Ball gespielt wird. Ihre Entscheidung ist unwiderruflich.

### **ARTIKEL 5 – Werbung auf dem Spielfeld und innen an den Banden**

1. Bei internationalen Wettbewerben mit Nationalmannschaften von WORLD SKATE-Mitgliedsstaaten ist jede Art von Werbung auf dem Boden des Spielfeldes wie folgt erlaubt:
  - a. Bei internationalen Wettbewerben mit Vereinsmannschaften darf der Ausrichter einem seiner Sponsoren erlauben, Werbung auf dem Spielfeld innerhalb des Mittelkreises anzubringen, vorausgesetzt, das benutzte Material beeinflusst nicht die Haftung und das Gleiten der Rollschuhe der Spieler.
  - b. Die nationalen Verbände dürfen Werbung auch auf anderen Bereichen des Spielfeldes zulassen – ausgenommen innerhalb der Strafräume – und solange die Markierungslinien erkennbar bleiben.
2. Reklameflächen sind auch auf den Innenseiten der Bande erlaubt, solange ein Mindestabstand zum Boden von 30 Zentimetern freigehalten wird.
3. Bilder, Werbebanner oder Poster auf der Innenseite der Bande dürfen die Spieler weder gefährden noch deren Aktionen auf dem Spielfeld behindern.

### **ARTIKEL 6 – Offizieller Zeitnehmertisch für das Spiel**

1. Im Außenbereich des Spielfelds, so dicht wie möglich und in Höhe der Spielfeldmitte, ist ein Bereich für den offiziellen Tisch einzurichten. Er ist von den Zuschauern vollständig getrennt und mit den notwendigen technischen Hilfsmitteln ausgestattet.
2. Die Personen am Zeitnehmertisch setzen sich wie folgt zusammen:
  - a. Ein Zeitnehmer, nach Nominierung durch den nationalen Verband und/oder durch den Ausrichter des Spiels.
  - b. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Beauftragter, der für die Aufgaben am Zeitnehmertisch verantwortlich ist.
  - c. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Sekretär, der für die Erstellung des elektronischen oder schriftlichen Spielberichts verantwortlich ist.
  - d. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Assistenzschiedsrichter, der die Notierung der Teamfouls und das Verhalten der Mannschaftsangehörigen an den Reservebänken kontrolliert. Er soll mithelfen, etwaige Geschehnisse im Spiel zu klären.

- e. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter weiterer Assistenzschiedsrichter, der die Dauer des Ballbesitzes für jede Mannschaft kontrolliert, sofern dafür ein geeignetes elektronisches System am Spielfeld vorhanden ist.
3. Zu jedem Spiel eines internationalen Wettbewerbs sorgt der Ausrichter des Spiels dafür, dass am offiziellen Tisch folgende Gegenstände und folgendes Material vorhanden sind:
    - a. Fünf Stühle.
    - b. Weitere zwei Stühle an jeder Seite des Zeitnehmertisches für die Spieler, die eine Zeitstrafe erhalten haben.
    - c. Ein mobiler Computer und ein digitaler Drucker, einschließlich ausreichend Material für die notwendigen Aufgaben.
    - d. Zwei manuelle Anzeigetafeln zur Anzeige der während des Spiels angesammelten Teamfouls.
    - e. Zwei Türme, um die Information über eine Auszeit zu gewährleisten, die bei der nächsten Spielunterbrechung gewährt wird; und dass ein nächstes Teamfoul einen Direkten Freistoß gegen die verursachende Mannschaft zur Folge haben wird.
    - f. Zwei Hinweistafeln zur Anzeige der Dauer des Ballbesitzes je Mannschaft.
  4. Jeder Nationalverband ist in seinen nationalen Rollhockeywettbewerben für die Besetzung des Zeitnehmertisches selbst verantwortlich. Vorgeschrieben sind dabei jedoch ein Zeitnehmer und ein Assistenzschiedsrichter.



- |   |   |                                      |
|---|---|--------------------------------------|
| 1 – Weitere Repräsentanten Team A   | – | Weitere Repräsentanten Team B        |
| 2 – Reservespieler Team A   | – | Haupttrainer und eine weitere Person |
| 3 – Bestrafte Spieler Team A  | – | Bestrafte Spieler Team B             |
| 4 – Auftraggeber des WS-RHTC oder des Kontinentalverbandes                                    |   |                                      |
| 5 – Sekretär am Tisch (Erstellung des elektronischen Spielberichts)                           |   |                                      |
| 6 – Zeitnehmer und Bediener der elektronischen Anzeigetafel                                   |   |                                      |
| 7 – Assistenzschiedsrichter (Kontrolle der Teamfouls und des Verhaltens an den Reservebänken) |   |                                      |
| 8 – Assistenzschiedsrichter (Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes jeder Mannschaft)           |   |                                      |

## ARTIKEL 7 – Spielkontrolle anhand elektronischer Assistenzsysteme

1. Jeder Nationalverband, Verein oder irgendein anderer Ausrichter, der die Durchführung von internationalen Rollhockeyspielen mit National- oder Vereinsmannschaften verantwortet, ist verpflichtet, die geeignete elektronische Ausrüstung zu nutzen, um die nachfolgend aufgeführte Information bereitzustellen.
2. Anzeige einer beantragten Auszeit (Time out)
  - a. Meldet eine Mannschaft eine Auszeit an, geht der Assistenzschiedsrichter wie folgt vor:

- 1) Ist das geeignete elektronische System vorhanden, stellt er das grüne Licht an der Säule an, die auf dem Zeitnehmertisch der Reservebank der Mannschaft am nächsten steht, die die Auszeit beantragt hat.
- 2) Ist eine solche Ausrüstung nicht vorhanden, dient eine Flagge oder ein anderes Objekt als Kennzeichen für die beantragte Auszeit. Der Assistenzschiedsrichter weist die andere Mannschaft auf die beantragte Auszeit mündlich hin.
- b. Der Assistenzschiedsrichter gibt auch ein akustisches Signal, um die beantragte Auszeit zu gewähren, danach löscht er das Licht wieder.
3. Hinweis auf einen bevorstehenden Direkten Freistoß aufgrund der Ansammlung von Teamfouls.
  - a. Erreicht eine Mannschaft durch Ansammlung von Teamfouls (9, 14, 19, 24, etc.), dass ihr nächstes Teamfoul einen Direkten Freistoß auslöst, sorgt der Assistenzschiedsrichter sofort für folgendes:
    - 1) Ist das geeignete elektronische System vorhanden, schaltet er das rote Licht an der Säule ein, die auf dem Zeitnehmertisch der Reservebank der betreffenden Mannschaft am nächsten steht.
    - 2) Ist eine solche Ausrüstung nicht vorhanden, dient eine Flagge oder ein anderes Objekt als Kennzeichen für den bevorstehenden Direkten Freistoß. Der Assistenzschiedsrichter stellt das Objekt auf der Seite des Zeitnehmertisches auf, die der Reservebank der betreffenden Mannschaft am nächsten liegt.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ein solches Kennzeichen erscheint entbehrlich, solange die elektronische Anzeigetafel oder eine mechanische Tafel die jeweilige Anzahl der Teamfouls deutlich anzeigt.

- b. Unabhängig von dieser Information gibt der Assistenzschiedsrichter ein akustisches Signal, um den Direkten Freistoß anzuzeigen, danach löscht er das Licht wieder.
4. Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes
  - a. Am Zeitnehmertisch befindet sich die Konsole für die Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes für jede Mannschaft, die maximal fünfundvierzig (45) Sekunden beträgt.
    - 1) Die beiden Anzeigetafeln für die Dauer des Ballbesitzes sind hinter der Bande und dem Schutznetz in einer Entfernung von 1-2 Metern auf Höhe der Torgehäuse aufzustellen.
    - 2) Die elektronischen Anzeigetafeln sind in einer Höhe von mindestens 1,40 Metern anzubringen.
  - b. Der Einsatz dieser Gegenstände ist in internationalen Wettbewerben mit National- oder Vereinsmannschaften, die von WS-RHTC oder den verschiedenen Kontinentalverbänden ausgerichtet werden, vorgeschrieben. Sie werden von einem Assistenzschiedsrichter bedient, der für jedes Spiel eingesetzt ist.
    - 1) Hinsichtlich der Wettbewerbe der nationalen Verbände wird empfohlen, diese elektronischen Systeme auch dort einzusetzen, insbesondere in den Kategorien der Seniorinnen und Senioren.
    - 2) Es bleibt jedoch den verschiedenen Kontinentalverbänden vorbehalten, darüber zu entscheiden, ob sie den Einsatz dieser Systeme in den Wettbewerben der ihnen angeschlossenen nationalen Verbände vorschreiben.
  - c. Das akustische Signal zeigt das Ende der Dauer des Ballbesitzes an und ist lediglich ein Hinweis; der Pfiff der Hauptschiedsrichter bestätigt deren Ablauf.

- d. In normalen Situationen brauchen die Hauptschiedsrichter nicht eingreifen oder dem Assistenzschiedsrichter, der die Geräte zur Kontrolle des Ballbesitzes bedient, ein Signal geben.
- e. Allerdings müssen die Hauptschiedsrichter gewährleisten:
  - 1) "Warnzeichen" geben, d.h. beide Arme über den Kopf nach oben strecken, sobald die letzten fünf (5) Sekunden in der Ballbesitzdauer der ballführenden Mannschaft angebrochen sind.
  - 2) Ist eine Anzeige der 45-Sekunden des Ballbesitzes nicht vorhanden, zählt ein Hauptschiedsrichter mit einem Arm die Dauer des Ballbesitzes, wenn eine Mannschaft den Ball in ihrer Defensivzone hält.
  - 3) Signalisieren eines indirekten Freistoßes gegen die Mannschaft, die die Dauer des Ballbesitzes in ihrer Defensivzone überschreitet, oder die die Dauer des Ballbesitzes insgesamt ausgeschöpft hat.

## KAPITEL II      Ausrüstung der Spieler

### ARTIKEL 8 – Standardausrüstung der Spieler

1. Die Spieler müssen folgende Grundausrüstung benutzen:
  - a. Trikot, kurze Hosen und Stutzen,
  - b. zwei (2) Schuhe mit Gestellen,
  - c. einen "Rollhockey-Schläger".

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Feldspielerinnen von Damen-Teams dürfen Sporttröcke tragen, sofern alle Feldspielerinnen ihres Teams gleichermaßen ausgestattet sind. Die Stutzen der Feldspieler müssen den Bereich zwischen Knieschoner und Rollschuh vollständig bedecken.

2. Die Torwarte tragen besondere Schutzausrüstungen.
3. Spieler und Torwarte dürfen darüber hinaus weitere optionale Schutzausrüstung benutzen.
4. Die Trikots, Hosen und Stutzen der Feldspieler sind in den entsprechenden Vereinsfarben oder Landesfarben gehalten. Die Trikots der Torwarte unterscheiden sich farblich von denen ihrer Feldspieler. Sie dürfen auch nicht mit den Trikotfarben der gegnerischen Mannschaft einschließlich deren Torwarten verwechselt werden können.
  - a. Alle Spielertrikots, wie auch die Torwarttrikots, haben verschiedene Rückennummern – von 1 (eins) bis 99 (neunundneunzig). Die Nummer Null ist ausgeschlossen.
    - 1) Die einfarbigen Rückennummern müssen mit der Trikotfarbe kontrastieren und dürfen nicht kleiner sein als dreißig (30) Zentimeter.
    - 2) Optional und unbeschadet der vorherigen Ziffer dürfen auch auf der Vorderseite der Trikots und auf den Hosen Nummern angebracht sein.
  - b. Unabhängig von ihren Rückennummern müssen die Torwarte im Spielbericht als solche gekennzeichnet sein.
  - c. Treten beide Mannschaften – oder die Torwarte beider Mannschaften – mit den gleichen Farben auf dem Spielfeld an, oder mit Farben, die zur Verwirrung führen könnten, gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:
    - 1) Sie versuchen zunächst mit beiden Mannschaften eine Einigung zu erzielen.

- 2) Ist eine Einigung nicht möglich, muss die Heimmannschaft – oder die im Spielplan als solche anzusehen ist – die Farbe ihrer Ausrüstung, falls notwendig auch einschließlich der Torwarte, ändern.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Gastmannschaft muss für eine entsprechende Unterscheidung zwischen den Teams sorgen. Die farbliche Unterscheidung der Torwarttrikots beider Mannschaften bleibt von nachrangiger Bedeutung.

- d. Der Mannschaftskapitän trägt als Erkennungszeichen eine Armbinde mit anderer Farbe als sein Trikot.
  - 1) Wird der Mannschaftskapitän ersetzt, braucht er seine Armbinde nicht an einen Mitspieler übergeben. Er muss die Hauptschiedsrichter aber darüber informieren, wer ihn als Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld ersetzt.
  - 2) Ist der Mannschaftskapitän ausgeschlossen, oder kann er verletzungsbedingt nicht mehr am Spiel teilnehmen, übergibt er seine Armbinde dem im Spielbericht eingetragenen stellvertretenden Mannschaftskapitän.
5. Die Spieler benutzen Rollschuhe mit vier (4) Rollen, die paarweise auf zwei quer hindurch gesteckten Achsen montiert sind. Im Rollhockey sind "In-line"-Rollschuhe nicht erlaubt.
  - a. An den Rollschuhen ist jegliche Schutzausrüstung aus Metall nicht erlaubt - auch nicht, wenn es mit anderem Material überzogen ist.
  - b. Die Rollen dürfen keinen Durchmesser aufweisen, der kleiner ist als drei (3) Zentimeter. Zwischen den vorderen und den hinteren Rollen darf kein zusätzlicher Schutz angebracht sein.
  - c. Stopper dürfen vorn an den Schuhen oder an den Gestellen angebracht sein, sofern sie nicht größer sind als fünf (5) Zentimeter, und sofern sie die anderen Spieler nicht gefährden.
  - d. Torwarte dürfen Rollschuhe mit kleineren Rollen benutzen, um einen stabileren Stand bei der Verteidigung des Torgehäuses zu haben.

#### Rollschuh für die Feldspieler



#### Rollschuh für die Torwarte



6. Der Schläger besteht aus zwei Elementen, einem Schaft und einem gebogenen flachen Teil.
  - a. Der Schläger als Spielelement besteht aus einem Stück, dessen Maße nachfolgend definiert sind, und in einer als Blatt bezeichneten Krümmung endet. Positioniert man den Schläger auf einer ebenen Fläche, und steht das Blatt senkrecht zur Positionierfläche, wie in der Abbildung unten dargestellt, definieren die markierten Linien den größten Umfang (A), die Länge (B) und die Höhe (C) des Schlägers.
  - b. Er muss aus Materialien bestehen, die für den Spieler selbst, die übrigen Spieler oder das Spiel nicht schädlich sind. Alle enthaltenen Materialien muss World Skate zuvor genehmigt haben, nachdem es sich mit den Anträgen und den sich daraus ergebenden Auswirkungen auf das Spiel, seine Sicherheit oder etwas anderes befasst hat.

- c. Er darf nicht mehr als 500 Gramm wiegen, mit einer maximalen Toleranz von 50 Gramm. (Ein Schläger im Spiel, ob vom Spieler personalisiert oder nicht, darf das reguläre Gesamtgewicht und seine Toleranz (also 550 Gramm) nicht überschreiten.)
- d. Der Schläger muss die jeweiligen Abmessungen einhalten.
- e. Mit einem Ring, der einen Innendurchmesser von 5 cm aufweist, lässt sich prüfen, ob der Schläger die Querschnittsabmessung einhält. Um diese Anforderung zu prüfen, muss sich der Schläger vollständig durch den Ring führen lassen.
- f. Das Maß **A** sollte 115 cm nicht überschreiten.
- g. Das Maß **B** sollte 105 cm nicht überschreiten. Das Maß **C** muss zwischen 17 cm und 22 cm liegen. Die Summe der Abmessungen von B und C darf, wie in den Abbildung 3, 4 und 5 gezeigt, 124 cm nicht überschreiten.

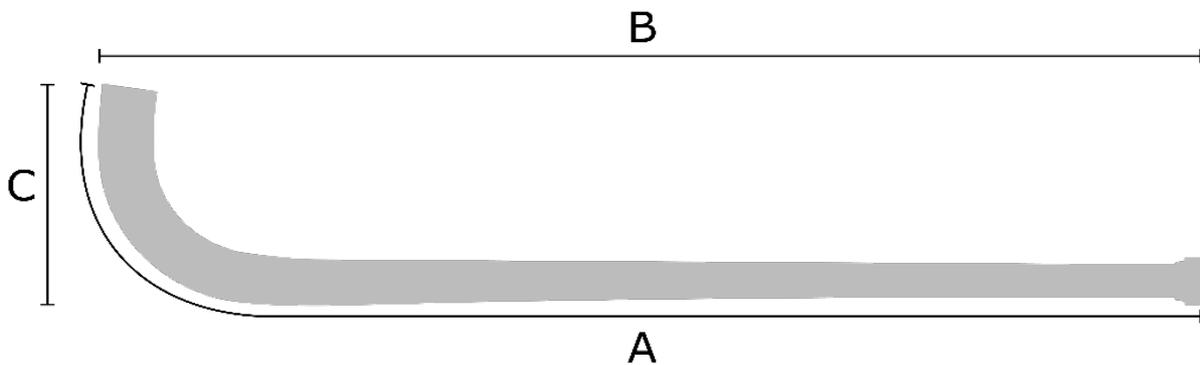


Abbildung 1 - Abmessungen eines Schlägers.

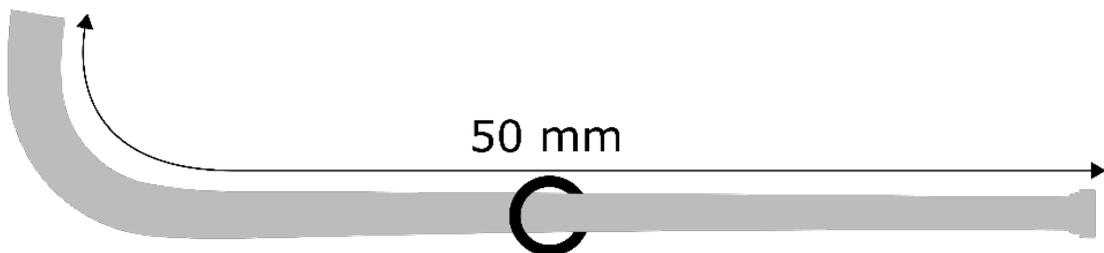


Abbildung 2 - Illustration des Ringversuchs.

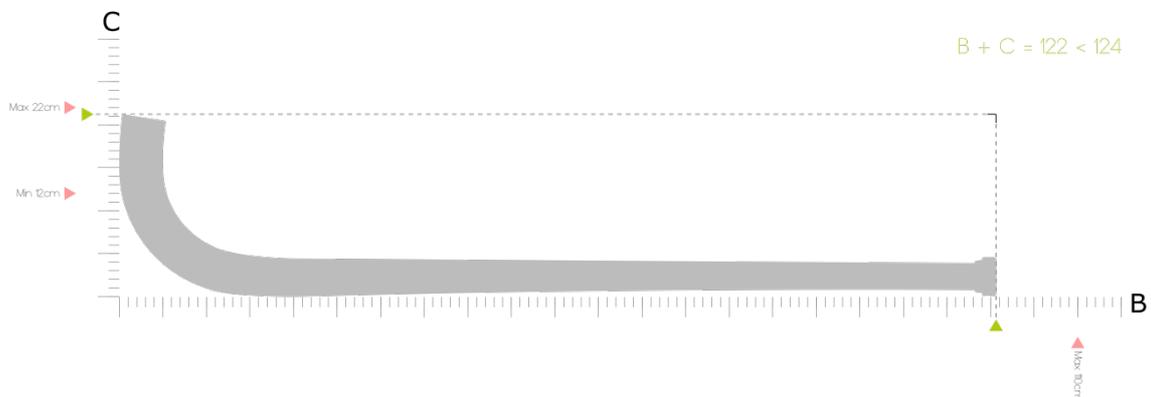


Abbildung 3 - Illustration eines traditionellen Schlägers innerhalb der Toleranzwerte.

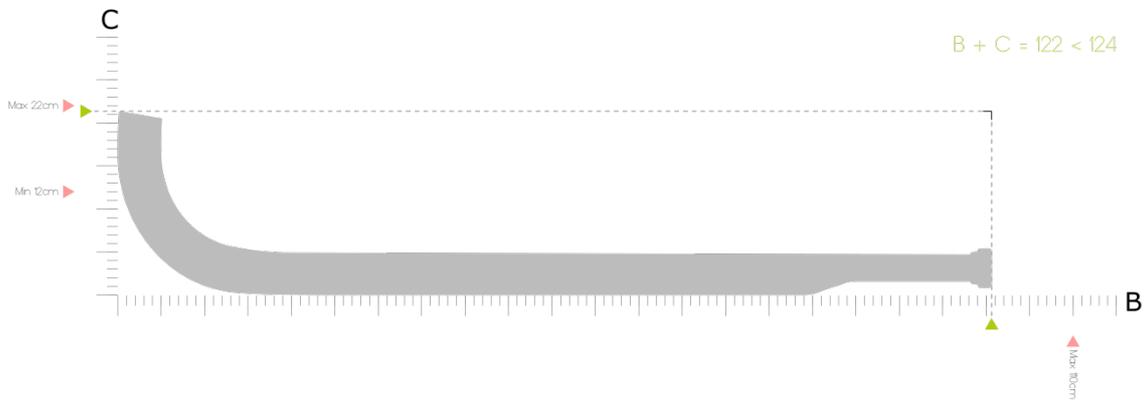


Abbildung 4 - Illustration eines traditionellen Torwarschlägers innerhalb der Toleranzwerte.

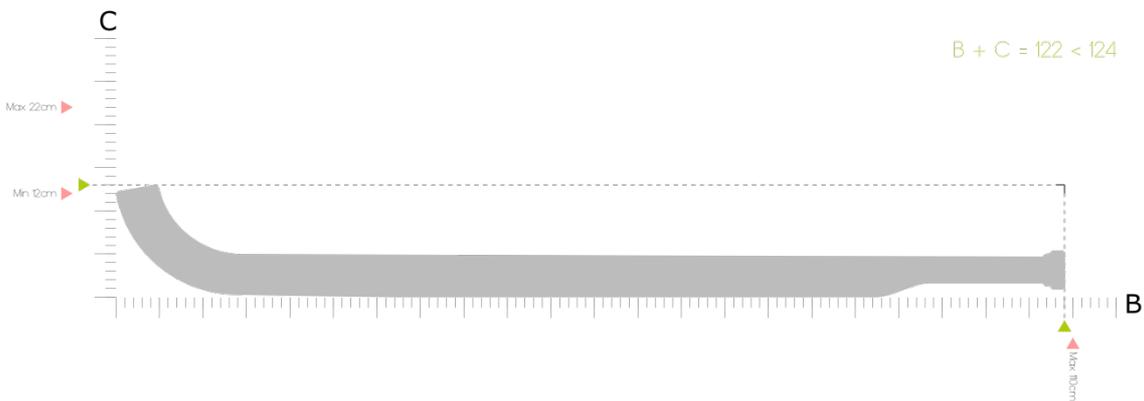


Abbildung 5 - Illustration eines kurzen Paddle-Torwarschlägers innerhalb der Toleranzwerte.

## ARTIKEL 9 – Vorgeschriebene Schutzausrüstung der Torwarte

1. Für Torwarte ist es erforderlich, die folgende Schutzausrüstung zu tragen:
  - a. eine Schutzmaske für den gesamten Kopf oder einen Helm mit Visier,
  - b. einen Brustschutz,
  - c. zwei unterschiedliche Torwarthandschuhe,
  - d. zwei Beinschützer für Torwarte.
2. Der von den Torwarten benutzte einteilige oder der zweiteilige Helm mit Visier besteht aus Hartkunststoff oder aus einem anderen Material. Er wird mit Bändern fixiert. Werden Teile aus Metall verwendet, müssen diese mit einem anderen Material (Kunststoff, Leder oder Gummi) überzogen sein, damit sie die körperliche Unversehrtheit der anderen Spieler nicht gefährden.



3. Für den Schutz des Torwarts ist es unbedingt erforderlich, einen Brustschutz zu benutzen. Er muss unter dem Trikot getragen werden. Er ist in einem Teil gefertigt – einschließlich Schulter- und Oberarmschutz – und besteht aus einem ausreichend flexiblen Material, das um den Körper herum befestigt wird. Die Stärke des Schutzes darf 1,5 cm nicht überschreiten.



- a. Der Gebrauch der folgenden Schutzausrüstung für den Torwart ist freigestellt:
    - 1) Schutz für den Hals, der im Nacken zusammengesteckt wird, maximal 5 cm hoch, eingepasst unterhalb des Brustschutzes.
    - 2) Schutz für den Oberschenkel, elastisch oder halbsteif, der wie ein Handschuh über den Oberschenkel gezogen wird, und maximal 0,5 cm stark sein darf.
  - b. Es ist in keinem Fall erlaubt, andere Materialien einzusetzen, um damit die normalen Maße der vorgenannten Schutzausrüstung zu vergrößern.
4. Die Handschuhe des Torwarts sind aus einem flexiblen Material hergestellt, wie Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien, die von WS-RHTC zugelassen sind. Jeder Einsatz von Metallteilen oder von Metallbeschichtungen ist verboten. Ebenfalls verboten ist der Gebrauch anderer Materialien, die die körperliche Unversehrtheit des Benutzers oder anderer Spieler beeinträchtigen könnte.
- a. Die Handschuhe des Torwarts müssen die Hände und die Unterarme schützen. Ihre Form und Fertigung müssen nicht unbedingt identisch sein, solange sie die folgenden Maße einhalten:
    - 1) maximale Länge von 40 cm,
    - 2) maximale Breite bei gespreiztem Daumen von 25 cm,
    - 3) maximale Breite des Handschuhs mit den 4 beweglichen Fingern von 20 cm,
    - 4) maximale Dicke von 5 cm.
  - b. Einer der Handschuhe muss flexibel und gelenkig sein, damit der Torwart den Schläger halten und gebrauchen kann.
  - c. Der andere Handschuh darf weniger flexibel sein, aber er muss der Hand erlauben, mit gespreizten Fingern geöffnet zu bleiben.



5. Die Beinschützer des Torwarts bestehen aus einem Stück, oder zwei miteinander verbundenen Teilen, und werden mit Riemen um die Beine befestigt, damit die Beine und die Füße beim Gebrauch teilweise geschützt sind.

a. Die Beinschützer des Torwarts müssen die folgenden Maximalmaße einhalten:

- 1) Breite oben 30 cm,
- 2) Breite in der Mitte 27,50 cm,
- 3) Breite unten 25 cm,
- 4) Gesamthöhe 65 cm,
- 5) Dicke an jeder Stelle 5 cm.



b. Der Schutz für den Fuß kann auch ein einzelnes und separates Teil des Beinschützes sein. Insgesamt ist jedoch stets die maximale Höhe von 65 cm einzuhalten.

- 1) Dieser Schutz für den Fuß ist maximal 25 cm breit, am unteren Ende des Beinschützers befestigt, und besitzt Verstärkungen an der Seite, die maximale Höhe darf 11 cm, das Außenmaß 20 cm betragen – der Länge nach entlang des Schuhs gemessen.
- 2) Die maximale Stärke darf 5 cm betragen.
- 3) Diese Schutzgegenstände müssen unabhängig voneinander um das jeweilige Bein und den Fuß gebunden werden, und zwar mit zwei oder drei Riemen, die vorne oder an der Seite durch den Beinschutz gesteckt werden.

c. Die Beinschützer des Torwarts sind aus Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien hergestellt. Sie müssen flexibel sein und dürfen keine Verstärkungen aus Metall oder Metallbeschichtungen oder andere Materialien beinhalten, die die körperliche Unversehrtheit der Torwarte und/oder der anderen Spieler beeinträchtigen könnten.

6. Die Schutzausrüstung der Torwarte muss von einem Gremium geprüft und abgenommen werden, das für die Durchführung des Wettbewerbs verantwortlich ist, sowohl international als auch national durch die jeweiligen Verbände.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Prüfung der Schutzausrüstung der Torwarte vor dem Spiel obliegt den Schiedsrichtern für das jeweilige Spiel.

## ARTIKEL 10 – Zusätzliche Schutzausrüstung der Spieler

1. Alle Spieler, einschließlich der Torwarte, dürfen Schutzausrüstung tragen, die nicht aus Metall bestehen darf, unmittelbar auf dem Körper getragen und vollständig daran befestigt wird. Voraussetzungen sind, dass ihre körperliche Unversehrtheit geschützt ist, und dass daraus kein un-fairer Vorteil im Spiel entsteht.

2. Die Spieler dürfen die folgende Schutzausrüstung benutzen:

- a. **Gepolsterte Handschuhe** mit gegliederten Fingern, maximal 2,5 cm dick. Der Schutz am Unterarm darf – gemessen vom Puls aus – maximal 10 cm lang sein.
- b. **Gepolsterte Knieschoner**, maximal 2,5 cm dick, ausschließlich für den Schutz der Knie.
- c. **Schienbeinschoner**, maximal 5 cm dick, die unter den Stutzen um die Beine angelegt werden.
- d. **Der Tiefschutz** aus Textil oder widerstandsfähigem Kunststoff schützt den Genitalbereich.
- e. **Ellbogenschoner** aus weichem Material dürfen andere Spieler nicht gefährden.

3. **Kopf- und Gesichtsschutz für Feldspieler.**

- a. Feldspieler, nicht aber Torhüter, dürfen einen Kopf- und Gesichtsschutz tragen, ohne eine Genehmigung von WORLD SKATE-RHTC oder des Kontinentalverbandes oder des nationalen Verbandes beantragen zu müssen.
- b. Ein vollständiger Gesichtsschutz muss am Kopfschutz befestigt sein. Der Kopfschutz muss jederzeit mit einem ordnungsgemäß angebrachten Band, das über das Kinn läuft, verbunden sein.
- c. Es dürfen nur die in diesen TECHNISCHEN REGELN von WORLD SKATE abgebildeten und die von WORLD SKATE-RHTC genehmigten oder zugelassenen Schutzvorrichtungen verwendet werden.



*Abbildungen von Kopf- und Gesichtsschutz für Feldspieler (Material des Kopfschutzes: hochschlagfester EVA-Gummi 8 mm und Kunststoffplatten zwischen 2 und 4 mm. Material Visier: transparente und farblose PETG-Copolyesterplatte oder hochschlagfestes transparentes und farbloses Polycarbonat, 4 mm Platte, geformt (3 mm +/- 20%). Gewicht: 450 - 550 Gramm.)*

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Helmfarbe kann grundsätzlich frei gewählt werden. Auf dem Spielfeld muss das Visier und das Band, das über das Kinn verläuft, ordnungsgemäß geschlossen sein. Zusätzlich zu dem oben abgebildeten Helm ist auch dieser Helm für Feldspieler zugelassen.



### **ARTIKEL 11 – Werbung auf der Ausrüstung der Spieler**

1. Werbung auf dem Dress der Spieler ist erlaubt, sofern die eindeutige Identifizierung der Grundfarbe der Mannschaft nicht behindert wird.
2. Werbung mit politischer oder religiöser Beeinflussung ist verboten.

## **RICHTLINIEN FÜR DAS SCHIEDSRICHTERN**

### **(Handbuch für das Schiedsrichtern)**

#### **KAPITEL I Die Schiedsrichter**

##### **ARTIKEL 1 – Zusammensetzung des Schiedsrichterteams und Nominierung**

1. In den Spielen der internationalen Wettbewerbe besteht das Schiedsrichterteam aus drei (3) oder vier (4) internationalen Schiedsrichtern, welche folgende Funktionen haben:
  - a. Zwei Hauptschiedsrichter, die für die Leitung des Spiels verantwortlich sind. Der als „Schiedsrichter 1“ eingesetzte Hauptschiedsrichter nimmt die Funktion des „Leiters des Schiedsrichterteams“ wahr.
  - b. Ein Assistenzschiedsrichter, der verantwortlich ist für:
    - 1) Die Kontrolle über die Reservebänke der Mannschaften und über diejenigen Spieler, die vorübergehend am Spiel nicht teilnehmen dürfen.
    - 2) Die Kontrolle jeder Auszeit für jede Mannschaft sowie die Kontrolle der angezeigten Teamfouls.
    - 3) Die Information an die Zuschauer und an beide Mannschaften, mittels eines elektronischen Systems oder auf andere Art und Weise, über folgendes:
      - a) Die Beantragung einer Auszeit für jede Mannschaft.
      - b) Die Anzahl an angesammelten Teamfouls anzeigen, die durch einen besonderen Warnhinweis zu ergänzen ist, sobald einer Mannschaft beim nächsten Teamfoul ein Direkter Freistoß droht.
  - c. Dem Schiedsrichterteam darf ein weiterer Assistenzschiedsrichter angehören. Er soll die elektronische Ausstattung zur Kontrolle des Ballbesitzes jeder Mannschaft beaufsichtigen.
  - d. Ein Zeitnehmer, der am offiziellen Zeitnehmertisch eingebunden ist und die Hauptschiedsrichter bei ihren Aktionen auf dem Spielfeld unterstützt.
2. Die Nominierung des Schiedsrichterteams für die verschiedenen internationalen Wettbewerbe obliegt der Verantwortung von:
  - a. WORLD SKATE-RHTC, das für die weltweiten Wettbewerbe zuständig ist.
  - b. Den KONTINENTALVERBÄNDEN, hinsichtlich der Wettbewerbe, die geografisch in ihre jeweilige Zuständigkeit fallen.
3. Alle Spiele der weltweiten Wettbewerbe werden von Schiedsrichterteams geleitet, die sich aus "ELITE SCHIEDSRICHTERN" zusammensetzen, deren Qualifikation WORLD SKATE-RHTC offiziell festgestellt hat.
4. Unbeschadet der nachfolgenden Bestimmungen werden die entsprechenden Spiele – hinsichtlich der verschiedenen Kontinentalwettbewerbe – von Schiedsrichterteams geleitet, die der jeweilige Kontinentalverband nominiert hat.
5. Die ausrichtenden Kontinentalverbände dürfen mit WORLD SKATE-RHTC zusammenarbeiten, um eine Besetzung mit internationalen Schiedsrichtern aus anderen Kontinentalverbänden zu gewährleisten.

6. Es ist allerdings jedem Kontinentalverband verboten, ohne vorherige schriftliche Zustimmung von WORLD SKATE-RHTC, internationale Schiedsrichter aus anderen Kontinentalverbänden einzuladen, um in ihren Wettbewerben Spiele zu leiten.
7. In den nationalen Wettbewerben der jeweiligen Länder obliegt die Zusammensetzung der Schiedsrichterteams für jedes Spiel einzig dem angeschlossenen Nationalverband. Diese Nominierungen folgen der Überlegung der besten Zweckdienlichkeit und sollen die Bestimmungen der folgenden Punkte berücksichtigen.
  - a. In Vereinswettbewerben der Senioren bestehen folgende Voraussetzungen:
    - 1) Jedes Spiel wird von drei Schiedsrichtern geleitet, die von dem jeweiligen Nationalverband lizenziert sind, davon zwei Hauptschiedsrichter und ein Assistentenschiedsrichter.
    - 2) Die Information an die Zuschauer über das Ergebnis des Spiels, die Anzahl der Teamfouls und die Zeitnahme erfolgt durch ein geeignetes elektronisches Anzeigesystem, das vom offiziellen Zeitnehmertisch aus unter der Leitung des Assistentenschiedsrichters bedient wird.
  - b. In den übrigen nationalen Wettbewerben können ein oder zwei Hauptschiedsrichter die Spiele leiten. Die Aufgaben des Assistentenschiedsrichters und des Zeitnehmers dürfen folgende Personen übernehmen:
    - 1) Vom jeweiligen Nationalverband offiziell zertifizierte Personen, oder alternativ
    - 2) Die "Gastmannschaft" stellt den Assistentenschiedsrichter, und die "Heimmannschaft" den Zeitnehmer.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Einzelheiten regeln die Durchführungsbestimmungen des jeweiligen Wettbewerbs.

8. Hinsichtlich der verschiedenen nationalen Wettbewerbe nominiert der ausrichtende Verband die Schiedsrichterteams mit seinen aktiven Verbandsschiedsrichtern gemäß den folgenden Bestimmungen:
  - a. Die ausrichtenden Nationalverbände dürfen mit ihrem Kontinentalverband zusammenarbeiten, um eine Nominierung von Schiedsrichtern aus anderen Nationalverbänden ihres Kontinentalverbandes zu erreichen.
  - b. Jedem Nationalverband ist es jedoch verboten, ohne vorherige und schriftliche Zustimmung seines Kontinentalverbandes, Schiedsrichter aus anderen angeschlossenen Nationalverbänden einzuladen, Spiele seiner Wettbewerbe zu leiten.
9. Die Rollhockeyschiedsrichter müssen die offiziellen Spielregeln anwenden und die Einhaltung der Spielregeln und aller weiteren aktuell gültigen Bestimmungen der internationalen und nationalen Gremien, denen sie angehören, durchsetzen, insbesondere die Spielregeln, die Vorschriften, die Verfahrensweisen, die Regelinterpretationen und die Erläuterungen, soweit sie ihre Schiedsrichtertätigkeit im Rollhockey betreffen.

## **ARTIKEL 2 – Aufgabenverteilung**

1. Die Zusammenarbeit zwischen den Schiedsrichtern innerhalb des Schiedsrichterteams ist von grundlegender Bedeutung in ihrer Spielleitung, die nicht nur eine ordnungsgemäße Beweglichkeit mit entsprechenden Positionierungen auf dem Spielfeld, sondern auch eine passende Aufteilung ihrer Aufgaben erfordert.
2. Auf dem Spielfeld haben die Hauptschiedsrichter absolute Entscheidungsbefugnis. Hinsichtlich des Spiels entscheiden sie mit Sachverstand und verantwortungsbewusst, stets unvor-

eingenommen und gewissenhaft in Übereinstimmung mit den aktuellen Spielregeln und anderen Bestimmungen.

3. Die Hauptschiedsrichter sollen sich so auf dem Spielfeld bewegen, dass sie dem Spielgeschehen dicht folgen können. Sie dürfen Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler oder gegen andere Mannschaftsangehörige anordnen, sowohl vor Beginn des Spiels, während des Spiels und auch nach dem Spiel. Dabei gehen sie mit der nötigen Strenge vor, damit sich das Spiel regelgerecht und ohne gewalttätige Aktionen entwickelt.
4. Falls notwendig sollen die Hauptschiedsrichter, bei angehaltenem Spiel, den Assistenten einbeziehen, um etwaige Unstimmigkeiten am Zeitnehmertisch zu klären. Während dieser Situationen ist die Anwesenheit anderer Spieler oder Mannschaftsangehöriger – sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spielfelds - nicht erlaubt, es sei denn, sie wurde zuvor zugelassen.
5. Die Hauptschiedsrichter dürfen den Einsatz der Polizei nur anfordern, wenn sich ernste Probleme ergeben aufgrund der Aktionen von Zuschauern, oder wenn ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger, der sich im Bereich der Reservebänke oder am Zeitnehmertisch aufhält, sich weigert, den Anordnungen der Schiedsrichter nachzukommen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Lösungen zur Durchsetzung der Entscheidungen der Schiedsrichter möglich (wie z.B. der Einsatz eines Ordnungsdienstes).

6. Bei Vorfällen oder Versäumnissen, die in den Spielregeln nicht enthalten sind, sollen die Hauptschiedsrichter nach ihrem Gewissen entscheiden. Dabei ist zu versuchen, alle Fälle so zu lösen, wie sie es für notwendig erachten. Etwaige Beanstandungen sind stets so zu bewerten und zu entscheiden, dass sich eine Korrektur möglicher Regelverstöße und/oder schwerer Fehler, die sich während des Spiels ereignet haben könnten, immer eng an den aktuellen Bestimmungen anlehnt sowie Ethik und Wahrheit im Sport berücksichtigt.
7. Hinsichtlich seines Einschreitens bei der Spielentwicklung gibt es keine Unterschiede zwischen dem „Leiter des Schiedsrichterteams“ und dem anderen Hauptschiedsrichter.
8. Dem „Schiedsrichter 1“ obliegen die folgenden Aufgaben:
  - a. Vor Beginn des Spiels die folgenden besonderen Aspekte prüfen und genehmigen:
    - 1) die Bedingungen des Spielfelds und der Zeitnahme;
    - 2) die Identifizierung der Spieler und der übrigen Angehörigen beider Mannschaften;
    - 3) das Informationssystem für die Zuschauer (Spieldauer und Treffer, erlaubte Auszeiten, Anzahl von Teamfouls);
    - 4) die Kontrolle der elektronischen Zeitnahme für die Dauer des Ballbesitzes jeder Mannschaft.
  - b. Er ruft die Mannschaftskapitäne zu sich, um den Ball für das Spiel auszuwählen.
  - c. Er stellt fest, ob alle Teilnehmer am Spiel auf den Beginn des Spiels vorbereitet sind, und fordert zum Beginn eines jeden Spielabschnitts auf, einschließlich einer etwaigen Verlängerung.
  - d. Sollten sich Zweifel ergeben über Entscheidungen zum Spielgeschehen, muss der „Leiter des Schiedsrichterteams“ die anderen Schiedsrichter des Teams befragen und über unterschiedliche Auffassungen, Probleme oder Schwierigkeiten entscheiden, die sich in irgendeiner Situation ereignet haben könnten. Dabei ist zu berücksichtigen:
    - 1) Die genaue Einhaltung der Spielregeln und der Technischen Regeln.

- 2) Die Lösung von Zwischenfällen, die sich ereignen können, indem sie die notwendigen Korrekturmaßnahmen ergreifen, nachdem sie die an sie herangetragenen Beanstandungen überprüft haben.
- 3) Er fertigt den „Vertraulichen Bericht der Schiedsrichter“ an, und bestätigt, dass der offizielle Spielbericht und die anderen offiziellen Dokumente ordnungsgemäß ausgefüllt sind, einschließlich der Korrekturen, die er für notwendig erachtet.
- 4) Er versendet den offiziellen Spielbericht und andere Kontrollunterlagen, einschließlich des vertraulichen Berichts an die verantwortliche internationale oder nationale Stelle, die den Wettbewerb durchführt.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Hauptschiedsrichter 1 und Hauptschiedsrichter 2 sind gleichberechtigt und regeln die Aufgabenverteilung einvernehmlich. Sollte dies nicht möglich sein, entscheidet der dienstälteste Hauptschiedsrichter oder der Hauptschiedsrichter mit der größten Erfahrung. Den „Vertraulichen Bericht“ schreibt derjenige Hauptschiedsrichter, der eine direkte Rote Karte gezeigt hat, oder der ein Spiel - nach vorheriger Rücksprache mit seinen Kollegen - abgebrochen hat. Der Versand des ausgefüllten Spielberichts mit allen Unterlagen erfolgt gemäß den Durchführungsbestimmungen für den jeweiligen Wettbewerb (im Zweifel durch den Heimverein).

9. Die Kontrolle am offiziellen Zeitnehmertisch liegt stets in der Verantwortung des Assistenzschiedsrichters, wie folgt:
  - a. Das Verhalten der Angehörigen beider Mannschaften im Bereich ihrer Reservebänke streng und wirksam kontrollieren, sowie die Hauptschiedsrichter auf etwaige Regelverstöße außerhalb des Spielfelds hinweisen.
  - b. Die Hauptschiedsrichter unterstützen bei der Feststellung und Korrektur von Regelverstößen und/oder schweren Fehlern, die sich während des Spiels ereignet haben.
  - c. Dafür sorgen, dass die notwendigen Informationen zum Spiel den Zuschauern und den Mannschaften bekannt gegeben werden, insbesondere:
    - 1) das aktuelle Spielergebnis;
    - 2) die verbleibende Spieldauer;
    - 3) die aktuelle Anzahl angesammelter Teamfouls je Mannschaft;
    - 4) die beantragten Auszeiten je Mannschaft.
    - 5) Alles Notwendige notieren, damit die Geschehnisse im Spiel wirksam kontrolliert werden und die Hauptschiedsrichter bei der Fertigung ihres Berichts darauf zurückgreifen können.
      - a) Die von den Hauptschiedsrichtern angezeigten Teamfouls, einschließlich derer, die ein akustisches Signal für einen Direkten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers erfordern.
      - b) Die Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler und Mannschaftsangehörige.
      - c) Die von jeder Mannschaft im ersten und zweiten Spielabschnitt gewährten Auszeiten.
      - d) Das Endergebnis des Spiels mit allen erzielten Treffern und Gegentreffern für jede Mannschaft in jedem einzelnen Spielabschnitt.
  - d. Er muss darüber hinaus auch die Tätigkeit des Zeitnehmers unterstützen und kontrollieren, etwaige Fehler beheben sowie die Hauptschiedsrichter, falls notwendig, während einer Spielunterbrechung auf jedes Problem und/oder ein etwaiges zu bestrafendes Fehlverhalten des Zeitnehmers hinweisen.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Ist ein Assistentenchiedsrichter nicht anwesend, werden dessen Aufgaben von dem unparteiischen Zeitnahmeteam wahrgenommen.

10. Bei offiziellen Wettbewerben von WORLD SKATE-RHTC wird empfohlen, für jeden Spielabschnitt elektronische Zeitmesssysteme einzusetzen, um die verbleibende Dauer des Spielabschnitts anzuzeigen.
11. Die Zeitmessung ist anzuhalten, sobald die Hauptschiedsrichter das Spiel unterbrechen. Dies erlaubt den Zuschauern und den Mannschaften eine eindeutige Information. Nichtsdestotrotz dürfen auch manuelle Zeitmessgeräte für die Kontrolle der Spieldauer eingesetzt werden, vorausgesetzt am Zeitnehmertisch wird den Zuschauern deutlich die Anzahl der restlichen Spieldauer für jeden Spielabschnitt angezeigt.
12. Aufgabe des Zeitnehmers ist es, die Spieldauer jedes Spielabschnitts zu kontrollieren. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
  - a. Die Zeit läuft, sobald die Schiedsrichter zum Start des Spiels gepfiffen haben.
  - b. Am Ende eines jeden Spielabschnitts zeigt ein akustisches Signal den Schiedsrichtern an, dass der Spielabschnitt beendet ist.
  - c. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters und endet mit dem akustischen Signal des Zeitnehmers.
  - d. Bei der Kontrolle der Dauer der Halbzeitpause ist ein akustischer Warnton zu geben, dass noch zwei (2) Minuten bis zum Ende der Halbzeitpause verbleiben.
  - e. Er kontrolliert die Dauer der abzuleistenden disziplinarischen Strafen der Spieler wie auch die Dauer der Unterzahl.
  - f. Er kontrolliert die Einhaltung von Spielersanktionen wie z.B. Unterzahlphasen.

### **ARTIKEL 3 – Ausfall oder Ersetzung der Schiedsrichter - Vorgehen**

1. Ein Spiel muss stets stattfinden, selbst dann, wenn das ausgewählte und nominierte Schiedsrichterteam nicht anwesend ist. Hat sich dessen Abwesenheit erwiesen, ist eine Zeitspanne von dreißig (30) Minuten zu gewähren. Danach ist das folgende Verfahren anzuwenden:
  - a. Fehlen beide nominierten Hauptschiedsrichter, muss der nominierte Assistentenchiedsrichter das Spiel leiten.
  - b. Fehlt einer der nominierten Hauptschiedsrichter, wird das Spiel geleitet von:
    - 1) Dem anderen Hauptschiedsrichter als "Leiter des Schiedsrichterteams";
    - 2) Dem Assistentenchiedsrichter.
    - 3) Trifft der abwesende Hauptschiedsrichter nach Beginn des Spiels ein, kann er am Spiel dennoch nicht mehr teilnehmen.
  - c. Fehlt das gesamte Schiedsrichterteam, sollen sich die Delegierten der beiden Mannschaften gemäß den folgenden Kriterien auf eine Person einigen, die das Spiel leitet:
    - 1) Sind ein oder mehrere aktive Schiedsrichter anwesend, soll der Schiedsrichter mit der größten Erfahrung das Spiel leiten, bei gleicher Qualifikation der älteste Schiedsrichter.
    - 2) Ist kein aktiver Schiedsrichter anwesend, stattdessen jedoch ein oder mehrere ehemalige Schiedsrichter, soll diejenige Person mit der größten Erfahrung zum Zeitpunkt des Endes der aktiven Laufbahn das Spiel leiten, bei gleicher Qualifikation die Person mit der längsten Dauer als aktiver Schiedsrichter.

- 3) Ist kein aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter anwesend, soll ein inoffizieller Schiedsrichter das Spiel leiten, auf den sich die Delegierten beider Mannschaften geeinigt haben.
  - 4) Können sich die Delegierten beider Mannschaften nicht einigen, wird das Spiel jeweils eine Halbzeit lang von dem Trainer oder einem Delegierten einer der beiden Mannschaften geleitet. Dabei übernimmt die Heimmannschaft, oder die als solche anzusehen ist, den ersten Spielabschnitt. Bei einer Verlängerung ist in gleicher Weise zu verfahren.
2. Muss einer der beiden Hauptschiedsrichter aufgrund einer Verletzung oder aufgrund körperlicher Einschränkungen das Spiel verlassen, ist wie folgt zu verfahren:
- a. Haben gerade zwei Hauptschiedsrichter das Spiel geleitet, erfolgt keine Ersetzung, und der andere Hauptschiedsrichter leitet das Spiel weiter.
  - b. Hat das Spiel jedoch nur ein Hauptschiedsrichter geleitet, ersetzt ihn der Assistentenschiedsrichter. Ist ein solcher nicht vorhanden, einigen sich die Delegierten der Mannschaften wie im vorherigen Punkt beschrieben.
  - c. Haben ein oder zwei Schiedsrichter das Spiel begonnen und später entschieden, es zu unterbrechen und zu beenden, nachdem sie angegriffen wurden, oder aufgrund anderer Umstände, die ihre Sicherheit betreffen, dürfen sie nicht ersetzt werden, um das Spiel fortzusetzen.
3. Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel nicht an, und gleichzeitig bleibt auch das nominierte Schiedsrichterteam abwesend, soll der Delegierte der anwesenden Mannschaft versuchen, folgendes zu erreichen:
- a. Unter den Zuschauern einen aktiven oder ausgeschiedenen Schiedsrichter finden.
  - b. Sollte dies fehlschlagen, soll sich der gleiche Delegierte, um folgende Personen bemühen:
    - 1) Ein führendes Mitglied des Verbandes, der hinsichtlich des Wettbewerbs Entscheidungsbefugnis besitzt;
    - 2) Ein Bevollmächtigter des nationalen Verbandes der beteiligten Mannschaft;
    - 3) Zwei geeignete Personen aus dem Publikum möglichst mit Verbindung zum Regelwerk Rollhockey.
  - c. Diese ausgewählten Personen sind dann auch verantwortlich für das Ausfüllen der Dokumente, die ihnen der Delegierte der anwesenden Mannschaft vorlegt:
    - 1) Das Formular **Kontrolle der Spielerpässe**, das zur Beglaubigung und Identifizierung der eingereichten Liste dient, ist dem offiziellen Spielbericht beizufügen.
    - 2) **Den offiziellen Spielbericht**, in den zusätzlich die Gründe für das nicht durchgeführte Spiel einzutragen sind.
  - d. Diese beiden Dokumente sind an die für die Durchführung des Wettbewerbs zuständige Stelle zu senden.

#### **ARTIKEL 4 – Bewertung der Schiedsrichter**

1. Mit dem Ziel, die Qualitätsstandards der internationalen Schiedsrichter anzuheben, obliegt es der Verantwortung von WORLD SKATE-RHTC:

- a. Ein System zur Beobachtung der internationalen Schiedsrichter und zur jährlichen Bewertung ihrer Leistungen zu erarbeiten und zu betreiben.
  - b. Für diese Aufgabe sind Technische Delegierte auszuwählen, auszubilden und zu nominieren, damit sie die Leistungen der internationalen Schiedsrichter bei wichtigen internationalen Wettbewerben beobachten und bewerten.
  - c. Erarbeitung und Veröffentlichung eines "Leistungshandbuchs" für Rollhockey-Schiedsrichter, das Abläufe und Verfahren festlegt und die Auslegung der Spielregeln sowie die Vereinheitlichung ihrer Kriterien fördert.
2. Unter Koordination von WORLD SKATE-RHTC sind die Technischen Delegierten für folgendes zuständig:
- a. Sie beobachten und bewerten die Leistungen der internationalen Schiedsrichter.
  - b. Sie erstellen einen "Technischen Evaluierungsbericht" für jede einzelne ihrer durchgeführten Maßnahmen, und beschreiben genau und detailliert Abweichungen, Fehler und/oder mögliche Regelverletzungen durch die beobachteten Schiedsrichter.
  - c. Sie arbeiten mit dem entsprechenden Rollhockeykomitee in den Lehrgängen für die internationalen Schiedsrichter zusammen.
3. Der Technische Delegierte ist nicht berechtigt, einen Sitzplatz am offiziellen Zeitnehmertisch zu beanspruchen. Er soll das Spiel stehend beobachten, oder von einem Platz aus, den der Ausrichter dafür vorgesehen hat.

## **ARTIKEL 5 – Spielberichte und Vorbereitungen auf das Spiel**

1. Die für das jeweilige Spiel nominierten Mitglieder des Schiedsrichterteams müssen spätestens 90 Minuten vor Beginn des Spiels am Spielfeld anwesend sein.
  - a. Sie müssen ordnungsgemäß ausgerüstet sein und die Einhaltung aller in den folgenden Punkten definierten Handlungen und Verfahren gewährleisten.
  - b. Bevor die Mannschaften und die Hauptschiedsrichter beginnen sich aufzuwärmen, nimmt der Assistentenschiedsrichter, oder bei dessen Abwesenheit einer der Hauptschiedsrichter, Kontakt mit den Delegierten jeder Mannschaft auf, um folgendes durchzuführen:
    - 1) Die Vereinszugehörigkeit und die Lizenzen aller Mannschaftsangehörigen, die im Spielbericht einzutragen sind, überprüfen, einschließlich der Kontrolle der Rückennummern der Spieler.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Es sind auch andere Kontrollsysteme zur Identifizierung aller Mannschaftsangehörigen zulässig. Einzelheiten ergeben sich aus den jeweiligen Durchführungsbestimmungen zu den Wettbewerben.

- 2) Die Farben der Kleidung der Spieler und der Torwarte für das Spiel kontrollieren.
2. Die Heimmannschaft nimmt sowohl während des Aufwärmens und zu Beginn des Spiels als auch zu Beginn einer Verlängerung stets die Spielfeldhälfte rechts vom Zeitnehmertisch ein. Und die Gastmannschaft führt zu Beginn des ersten Spielabschnitts oder der Verlängerung den Mittelanstoß aus.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Team 1 (die Heimmannschaft) bestimmt die Seite, Team 2 (die Gastmannschaft) beginnt stets das Spiel und eine etwaige Verlängerung.

3. Der Ausrichter eines internationalen Wettbewerbs für National- oder Vereinsmannschaften muss den Zugang zur Sportstätte gewährleisten, am Tag vor dem Veranstaltungsbeginn, und falls dies

- nicht möglich ist, am Morgen des Eröffnungstags, damit sich die teilnehmenden Mannschaften mindestens dreißig (30) Minuten lang mit dem Boden des Spielfelds vertraut machen können.
4. Ein Teil des Spielfelds ist durch Aufstellen von Begrenzungshütchen für die Aufwärmphase der Hauptschiedsrichter zu reservieren. Dies ist ein Streifen von jeweils einem Meter links und rechts von der Mittellinie.
  5. Unter normalen Bedingungen endet die Aufwärmphase der Mannschaften 15 Minuten vor dem offiziellen Beginn des Spiels.
  6. Das Spielfeld muss 30 Minuten vor dem festgelegten Beginn des Spiels für das Aufwärmen verfügbar sein. Bei einer Verzögerung des Spielbeginns informieren die Hauptschiedsrichter zuvor die anwesenden Delegierten und Kapitäne jeder Mannschaft:
    - a. Sie gewähren beiden Mannschaften mindestens 20 Minuten Aufwärmphase.
    - b. Das Aufwärmen erfolgt mit der Ausrüstung, die die Spieler im Spiel benutzen werden.
    - c. Nach dieser Aufwärmphase ist es den Spielern nicht mehr erlaubt, in ihre Umkleieräume zurückzukehren.
  7. Das Schiedsrichterteam betritt das Spielfeld 15 Minuten vor dem offiziellen Beginn des Spiels und sorgt für folgendes:
    - a. Diejenigen Spieler, die sich weiterhin aufwärmen, müssen das Spielfeld sofort verlassen.
    - b. Sie kontrollieren den Zustand der beiden Torgehäuse.
  8. Die Spieler beider Mannschaften betreten das Spielfeld 10 Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des Spiels.
  9. Der Organisator, dem die Rechtsprechung über den Wettbewerb obliegt, ist berechtigt, nach eigenem Ermessen Bälle für alle Spiele bereitzustellen. Die Heimmannschaft ist jedoch verpflichtet, die Bälle, die für jedes Spiel benötigt werden, zur Verfügung zu stellen. Der Gastverein ist ebenfalls berechtigt, Bälle für das Spiel anzubieten.
  10. Die Mannschaftskapitäne sollen die Aufwärmphase nutzen, um sich auf einen Ball für das Spiel zu einigen. Diesen Ball übergeben sie dann den Hauptschiedsrichtern, sobald diese das Spielfeld betreten. In jedem Fall liegt die Wahl des Balls für das Spiel immer in der Verantwortung der Hauptschiedsrichter des Spiels, insbesondere wenn sich die beiden Kapitäne nicht einigen können.
  11. Vorstellung der Spieler und der Schiedsrichter. Begrüßung der Offiziellen und des Publikums.
    - a. Unmittelbar vor Beginn des Spiels stellen sich die Schiedsrichter in der Spielfeldmitte zwischen den neben ihnen stehenden Mannschaften auf. Dabei ist zu berücksichtigen:
      - 1) An dieser Aufstellung nehmen alle Spieler beider Mannschaften teil, die am Spiel teilnehmen dürfen.
      - 2) Sowohl die Schiedsrichter als auch alle Spieler sind dabei verpflichtet, die offizielle Ausrüstung für das Spiel zu tragen (ausgenommen hiervon sind die Torwarte, die ihre Handschuhe und Schutzmasken nicht anziehen müssen). Es ist nicht erlaubt, dass die Spieler ihre Trikots außerhalb der Hosen tragen, oder dass ihre Stutzen herunterhängen.
    - b. Zunächst veranlasst der als Schiedsrichter 1 aufgeführte Hauptschiedsrichter mit einem Pfiff, dass die Spieler die Offiziellen und das Publikum formal begrüßen. Dies kann in beide Richtungen erfolgen - sowohl zu den Zuschauern als auch zum Zeitnehmertisch, es sei denn, diese sind nur auf einer Seite vorhanden.
    - c. Anschließend stellt ein Hallensprecher die Spieler und den Haupttrainer jeder Mannschaft sowie die Mitglieder des Schiedsrichterteams für das Spiel namentlich vor.

- d. Unmittelbar danach begrüßen die Spieler die Schiedsrichter und die Angehörigen der gegnerischen Mannschaft.
- e. Abschließend nehmen die Hauptschiedsrichter weitere Maßnahmen vor, die sie für notwendig erachten, damit das Spiel zum festgesetzten Zeitpunkt beginnen kann.

## **ARTIKEL 6 – Ausrüstung und Gegenstände der Schiedsrichter**

1. Die Kleidung der Schiedsrichter besteht aus:
  - a. Einem Hemd oder T-Shirt mit dem offiziellen Schiedsrichterabzeichen auf der linken Brustseite des Hemdes.
    - 1) Bei Weltmeisterschaften tragen die internationalen Schiedsrichter die von WORLD SKATE-RHTC bereit gestellte Kleidung.
    - 2) In Wettbewerben der Kontinentalverbände tragen die internationalen Schiedsrichter die bereitgestellte Kleidung ihres Kontinentalverbandes.
    - 3) In den nationalen Wettbewerben tragen die offiziellen Schiedsrichter die jeweilige Kleidung ihres nationalen Verbandes.
  - b. Lange Hosen, Socken und Schuhe mit Gummisohle.
2. Die Hauptschiedsrichter des Spiels benutzen die folgenden Gegenstände:
  - a. eine Pfeife,
  - b. zwei Karten - eine blaue Karte und eine rote Karte - mit den Maßen von ca. 12 x 9 cm,
  - c. einen Stift und ein besonderes Notizblatt, um die während des Spiels getroffenen Disziplinarmaßnahmen und die Ermahnungen sowie die Treffer zu notieren.
3. Die Farbe der Schiedsrichterbekleidung im Spiel darf der Bekleidung der beiden Mannschaften nicht ähneln.
  - a. Bei Spielen mit zwei Hauptschiedsrichtern müssen beide die gleichen Farben einer Kollektion tragen.
  - b. Die Assistentenschiedsrichter dürfen ein Hemd oder T-Shirt mit anderer Farbe tragen als die Hauptschiedsrichter.
4. Werbung darf auf der Schiedsrichterbekleidung angebracht sein, sofern sie folgende Bestimmungen einhält:
  - a. zwei Werbebanner auf dem Hemd, eins auf der Brust und eins auf dem Rücken,
  - b. das Logo eines Sponsors oder ähnliches auf jedem Ärmel.
5. Bei Weltmeisterschaften ist WORLD SKATE für den Einsatz der Schiedsrichterkleidung verantwortlich.

## **ARTIKEL 7 – Berichte und Informationen – notwendiges Vorgehen**

1. Die Hauptschiedsrichter notieren alle wichtigen Ereignisse und berichten über besondere Vorkommnisse eines Spiels in den folgenden offiziellen Formularen:
  - a. der offizielle Spielbericht,
  - b. der Spielkontrollbogen,
  - c. das Formular zur Kontrolle der Spielerlizenzen,
  - d. der Vertrauliche Bericht der Schiedsrichter.

**Für den Bereich des DRIV gilt:** Die Bestätigung der Mannschaftsaufstellungen durch die Mannschaften, die Kontrolle der Spielerlizenzen, das Führen des Spielberichts sowie die Erstellung des vertraulichen Berichts der Schiedsrichter erfolgt online im LigaManager.

2. Bei jedem offiziellen Spiel sorgen die Schiedsrichter für folgende Einträge in die offiziellen Formulare:
  - a. Ort, Datum und Uhrzeit des Spielbeginns und des Spielendes.
  - b. Endergebnis, sowie die in jedem Spielabschnitt erzielten Treffer jeder Mannschaft.
  - c. Die Aufstellung der Spieler jeder Mannschaft, mit den Nummern ihrer Lizenzen oder eines Ausweisdokumentes, das ihre Identität bestätigt, sowie die Rückennummer der Spieler, die Funktion der Spieler, insbesondere der Torwarte und der Mannschaftskapitäne sowie ihre Stellvertreter.
  - d. Die Torschützen.
  - e. Die Liste der anderen Mannschaftsangehörigen mit den Nummern ihrer Lizenzen oder eines Ausweisdokumentes, das ihre Identität bestätigt sowie den Angaben zu ihren Funktionen.
  - f. Die Disziplinarmaßnahmen, die die Hauptschiedsrichter während des Spiels angeordnet haben, gegen Spieler und andere Mannschaftsangehörige sowie die gezeigten Karten.
  - g. Die Anzahl der gegen jede Mannschaft angezeigten Teamfouls.
  - h. Die Auszeiten, die beide Mannschaften in den jeweiligen Spielabschnitten beantragt haben.
  - i. Hinweise auf jeden Protest, den die Mannschaften an die Schiedsrichter herantragen, ordnungsgemäß gegengezeichnet durch ihre Mannschaftskapitäne.
3. Darüber hinaus sind ebenso einzutragen:
  - a. Das für das Spiel eingesetzte Schiedsrichterteam.
  - b. Weitere Personen am Zeitnehmertisch mit ihren Funktionen.
  - c. Der Technische Delegierte, der offiziell für die Evaluierung der Schiedsrichterleistung eingesetzt ist.
4. Unmittelbar nach Ende des Spiels unterschreiben die Kapitäne beider Mannschaften den offiziellen Spielbericht.
  - a. Weigern sich ein Kapitän und/oder sein Stellvertreter, den Spielbericht zu unterschreiben, berichten die Hauptschiedsrichter darüber in einem "Vertraulichen Bericht".
  - b. Waren der Kapitän und sein Stellvertreter bereits ausgeschlossen, unterschreibt derjenige Spieler, der als Mannschaftskapitän bestimmt wurde.
5. Alle für das Spiel eingesetzten Angehörigen des Schiedsrichterteams unterschreiben den offiziellen Spielbericht, nachdem sie die Eintragungen sorgfältig überprüft haben.
6. Vertraulicher Bericht der Schiedsrichter.
  - a. Er ist nur anzufertigen, falls über ernste oder besondere Situationen berichtet werden muss, oder wenn ergänzende Informationen notwendig erscheinen, um eine genaue und objektive Beschreibung der relevanten Tatsachen sicherzustellen.
  - b. Insbesondere ist stets über folgendes zu berichten:
    - 1) Rote Karten mit einer genauen Beschreibung der Regelverstöße, der Umstände und Motive, und insbesondere die ausgesprochenen Beleidigungen oder die verletzenden Ausdrücke. Bei Fällen von grobem und gewalttätigem Verhalten,

wie z. B. Angriffe und/oder Reaktionen auf Angriffe, sind die Einzelheiten zu beschreiben, wie sie vorgebracht wurden, wie z.B. Boxen, Treten, Schlagen mit dem Schläger, usw. und welche Bereiche des Körpers der Verursacher getroffen hat.

- 2) Hat ein Spiel nicht stattgefunden, oder mussten die Hauptschiedsrichter ein Spiel vor dem regulären Ende abbrechen, beschreiben sie ihre Beweggründe und die Umstände, die zu ihrer Entscheidung geführt haben.
- 3) Fälle von "Höherer Gewalt" oder Situationen, in denen die körperliche Unversehrtheit der Schiedsrichter bedroht war und sie sich veranlasst sahen, deshalb das Spielfeld zu verlassen.
- 4) Mängel oder Unregelmäßigkeiten, welche die Schiedsrichter an der Ausrüstung und/oder an der Schutzausrüstung eines Spielers oder eines Torwarts feststellen, welche Maßnahmen sie getroffen haben, und welches Ergebnis sie erzielen konnten.
  - a) Falls sie die Situation klären konnten, ob sie dem Spieler oder Torwart erlaubt haben, wieder am Spiel teilzunehmen; oder
  - b) Falls sie die Situation nicht klären konnten, ob sie dem Spieler oder dem Torwart nicht erlaubt haben, am Spiel teilzunehmen.
- 5) Jede andere relevante Frage, wie zum Beispiel:
  - a) Verzögerungen, die zu Beginn oder während des Spiels auftreten, und ihre Gründe, auch wenn sie den Hauptschiedsrichtern zuzuschreiben sind.
  - b) Mangelhafte Bedingungen bezogen auf den Spielfeldaufbau und/oder die Spielfläche, Probleme mit der Anzahl der anwesenden Polizeibeamten oder mögliche Probleme im Zusammenhang mit der unangemessenen Anwesenheit von Personen in der Nähe der Umkleidekabinen der Schiedsrichter, des offiziellen Spieltisches oder der Reservebänke der Auswechselspieler einer der Mannschaften.

## KAPITEL II      Zeichengebung

### ARTIKEL 8 – Zeichengebung der Schiedsrichter

Die Hauptschiedsrichter verwenden die nachfolgend aufgeführten Zeichen:

#### 1. **Dauer des Ballbesitzes.**

Ist eine Mannschaft in ihrer "Defensivzone" im Besitz des Balls, zählen die Hauptschiedsrichter die Zeit - ein Arm in Höhe der Hüfte wird pro Sekunde seitwärts bewegt.

Sind elektronische Ballbesitzanzeigen oder 45-Sekunden-Markierungen vorhanden, entfällt diese Zeichengebung.



## 2. Auszeit (Time out)

Um eine Auszeit (Time out) anzuzeigen, legt der Schiedsrichter eine Hand mit geöffneter Handfläche waagrecht über die andere senkrecht gehaltene, ebenfalls geöffnete Handfläche.



## 3. Bully

Um ein Bully anzuzeigen, streckt der Schiedsrichter einen Arm senkrecht nach oben, Handfläche nach vorn, und spreizt zwei Finger zu einem "V". Mit dem anderen Arm deutet er auf die Stelle, an der das Bully ausgeführt werden soll.



## 4. Vorteilsregel oder Weiterspielen

Es ist nicht vorgeschrieben, dass der Schiedsrichter bei Anwendung der Vorteilsregel anzeigen muss, dass das Spiel ohne Unterbrechung weiterlaufen darf. Wenn er dies jedoch anzeigt, soll er beide Arme so vor sich halten, dass sie mit dem Körper einen Winkel von etwa 60° bilden und die Handflächen nach oben zeigen.



## 5. Hinweiszeichen bei der Ausübung von passivem Spiel

- Um eine Mannschaft darauf hinzuweisen, dass sie im Begriff ist, passiv zu spielen, heben die Schiedsrichter beide Arme an und halten sie gestreckt empor, bis der Ball geschlagen wird, oder bis die erlaubte Dauer des Ballbesitzes abgelaufen ist.
- Sobald in Spielen mit zwei Hauptschiedsrichtern einer der beiden Schiedsrichter „Passives Spiel“ anzeigt, muss der andere Schiedsrichter die fünf (5) Sekunden mit den entsprechenden Zeichen (sh. Art. 8.1) kontrollieren, währenddessen die Mannschaft in Ballbesitz den Ball in Richtung auf das gegnerische Torgehäuse schlagen muss. Sollte letzteres nicht geschehen, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff unterbrechen.



## 6. Freistoß in einer Ecke des Strafraums

Um anzuzeigen, dass der Ball in eine Ecke des Strafraums zu legen ist, hebt der Schiedsrichter beide Hände nach oben, führt die Fingerspitzen zusammen und formt mit den Händen ein Dreieck.



## 7. Anzeigen eines indirekten Freistoßes

Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter wie folgt an:

- Ein gestreckter Arm deutet auf die Stelle, an welcher der Ball gespielt werden soll;
- Der andere gestreckte Arm deutet auf die Spielhälfte der Mannschaft, die den indirekten Freistoß verursacht hat.



## 8. Teamfouls

Der Schiedsrichter, der den Regelverstoß anzeigt, streckt einen Arm senkrecht nach oben und signalisiert zum Zeitnehmertisch, ein Teamfoul zu notieren. Mit dem anderen Arm deutet er auf die Spielhälfte der Mannschaft, die den Regelverstoß verursacht hat.



## 9. Zeigen der Karten

- Der Schiedsrichter stellt sich in einer Entfernung von etwa 2 Metern zum Verursacher. Danach zeigt er die Karte, indem er den Arm mit der Hand, die die Karte hält, senkrecht nach oben streckt.
- Nachdem er die Karte gezeigt hat, deutet der Schiedsrichter zum Zeitnehmertisch die Rückennummer des Spielers an, dem er die Karte gezeigt hat. Ist der Verursacher kein Spieler, teilt der Schiedsrichter am Zeitnehmertisch mit, wem die Karte gilt.
- Anschließend deutet der Schiedsrichter auf die Spielhälfte der Mannschaft des Verursachers, indem er einen der Arme in waagerechter Position hält.



## 10. Anzeigen des Torschützen

Um einen gültigen Treffer anzuzeigen, muss der Schiedsrichter zweimal kurz und laut pfeifen, sich dann in die Mitte des Spielfelds begeben und den Personen am offiziellen Tisch deutlich die Rückennummer des Spielers anzeigen, der den Treffer erzielt hat.



## 11. Penalty und Direkter Freistoß

- Um einen Penalty oder einen Direkten Freistoß anzuzeigen, begibt sich der Schiedsrichter zu der entsprechenden Markierung und deutet auf die Stelle, an der der Ball abgelegt werden soll.
- Außer dem Schützen und dem gegnerischen Torwart, müssen sich alle anderen Spieler unter Kontrolle eines der Hauptschiedsrichter im Strafraum der Mannschaft aufstellen, die den Strafstoß ausführt. Dieser Schiedsrichter signalisiert dem anderen Schiedsrichter, dass die Ausführung beginnen kann.



./.