

# Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

- DRIV -

---



## Rollhockey

### Spielregeln

Fassung 2011





### **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.

## **Inhalt**

### **KAPITEL I**

- Artikel 1
- Artikel 2
- Artikel 3
- Artikel 4
- Artikel 5
- Artikel 6
- Artikel 7

### **Das Rollhockeyspiel – Definition und Rahmenbedingungen**

- Das Rollhockeyspiel
- Normale Spieldauer
- Fehler bei der Leitung von Spielen und Vorgehen zur Korrektur
- Disziplinarmaßnahmen der Schiedsrichter
- Unentschieden - Vorgehensweise
- Vorbereitung
- Abwesenheit einer Mannschaft – Toleranz zum Spielbeginn

### **KAPITEL II**

- Artikel 8
- Artikel 9
- Artikel 10

### **Kategorien von Spielern, Spielzonen, Antispiel, Powerplay**

- Kategorien von Spielern
- Spielzonen – Definition von Antispiel oder Passivspiel
- Powerplay – Definition und Regeln

### **KAPITEL III**

- Artikel 11
- Artikel 12
- Artikel 13

### **Rollhockeymannschaften**

- Zusammensetzung von Teams
- Reservebank
- Aktionen des Torwarts im Spiel

### **KAPITEL IV**

- Artikel 14
- Artikel 15
- Artikel 16
- Artikel 17
- Artikel 18
- Artikel 19
- Artikel 20

### **Besondere Spielsituationen**

- Spielbeginn und Wiederanstoß
- Time-Out
- Betreten und Verlassen des Spielfeldes - Auswechslungen
- Spielen des Balles
- Gültigkeit von Torerfolgen
- Blocken und Behinderung
- Weitere besondere Spielsituationen

### **KAPITEL V**

- Artikel 21
- Artikel 22
- Artikel 23
- Artikel 24
- Artikel 25
- Artikel 26
- Artikel 27

### **Fouls und Bestrafungen - Vorteilsregel**

- Typologie von Fouls und Regelverstößen – Vorteilsregel
- Bestrafungen für Fouls – Allgemeine Regeln
- Fouls außerhalb des Spielfelds
- Technische Fouls
- Geringfügige Fouls und Teamfouls
- Schwerwiegende Fouls – Blaue Karte
- Grobe Fouls – Rote Karte

### **KAPITEL VI**

- Artikel 28
- Artikel 29

### **Technische Strafen gegen die Mannschaften**

- Indirekter Freistoß
- Direkter Freistoß und Penalty

### **KAPITEL VII**

- Artikel 30

### **Proteste**

- Proteste

### **KAPITEL VIII**

- Artikel 31

### **Zustimmung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen**

- Zustimmung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen



Ergänzend zu den „Technischen Regeln für Rollhockey“ umfassen die Spielregeln standardisierte Verfahrensweisen, die für alle Seiten, [Internationale Organisationen](#), [Nationale Verbände und angeschlossene Vereine](#), die sich den Gremien und Strukturen der „Fédération Internationale de Roller Sports“ (FIRS) angeschlossen haben, bindend sind.

Die Spielregeln für Rollhockey beinhalten folgende Punkte:

- Kapitel I – Das Rollhockeyspiel – Definition und Rahmenbedingungen*
- Kapitel II – Kategorien von Spielern – Spielzonen, Antispiel und Überzahlspiel*
- Kapitel III – Mannschaften*
- Kapitel IV – Besondere Spielsituationen*
- Kapitel V – Fouls und Bestrafungen – Vorteilsregel*
- Kapitel VI – Technische Strafen gegen die Mannschaften*
- Kapitel VII – **Proteste***
- Kapitel VIII – **Zustimmung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen***

Diese Spielregeln werden durch die Technischen Regeln für Rollhockey ergänzt, die weitere bindende Grundsätze und Verfahrensanweisungen zu folgenden Punkten beinhalten:

- **Spielfeld - Markierungen und Gegenstände**
- **Schiedsrichtern – Offizieller Tisch und Reservebänke der Mannschaften**
- **Schiedsrichter - Ausrüstung, Zeichen und Spielberichtsformular**
- **Gebrauchsgegenstände und Schutzausrüstung der Spieler**
- **Aufenthaltsort der Mannschaften - Entscheidungsfindung**
- **Anhang (Beispiele für: Spielbericht, Meldebogen zur Kontrolle der Pässe und Spielberechtigungen)**

Das CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey befürwortet darüber hinaus die ständige Aktualisierung der Spielregeln für Rollhockey. Als Konsequenz aus verschiedenen konkreten Vorfällen und Spielsituationen, die sich ereignet haben, soll die Verbreitung von Standards sicherstellen, dass alle Schiedsrichter auf der Basis einer richtigen Interpretation eine einheitliche Auslegung der Spielregeln beachten.



## KAPITEL I

### Das Rollhockeyspiel – Definition und Rahmenbedingungen

#### ARTIKEL 1

##### (Das Rollhockeyspiel)

1. Rollhockeyspiele werden von zwei Mannschaften mit jeweils 5 (fünf) Spielern, von denen ein Spieler ein Torwart ist, auf einem rechteckigen Spielfeld mit ebener und glatter Oberfläche ausgetragen. Die Spieler müssen Rollschuhe mit vier Rollen (sog. quad skates = zwei Rollen vorne, zwei Rollen hinten) tragen und einen Schläger benutzen, mit dem sie den Ball spielen.
2. Zu Beginn des Spiels nehmen die Spieler Aufstellung in der Spielfeldhälfte, die ihr durch den Münzwurf vor dem Spiel zuerkannt wurde. Nach der Halbzeitpause nehmen die Mannschaften die jeweils andere Spielfeldhälfte ein. Die Spieler versuchen einen Torerfolg zu erzielen, indem sie den Ball – nur mit Hilfe des Schlägers – im gegnerischen Torgehäuse unterbringen.
3. Die Spiele werden in Hallen oder auf Außenbahnen gespielt, nahezu bei jedem Wetter, tagsüber oder abends, bei natürlichem Licht oder bei künstlicher Beleuchtung.
4. Ein oder zwei Schiedsrichter sind auf dem Spielfeld verantwortlich für die Einhaltung der Spielregeln. Sie werden von einem **Assistenzschiedsrichter** unterstützt, der offiziell dazu bestimmt ist, die Aufgaben am Zeitnehmertisch zu leiten. Der Zeitnehmertisch befindet sich zentral außerhalb des Spielfeldes in der Nähe der Bande.

#### Für den Bereich des DRIV gilt:

Hinsichtlich des **Assistenzschiedsrichters** sind auch andere unparteiische Lösungen möglich (vgl. Technische Regeln Art. 7 Ziff. 3).

#### ARTIKEL 2

##### (Normale Spieldauer)

1. In der Kategorie **unter 15 Jahre männlich** beträgt die effektive Spieldauer 30 (*dreißig*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 15 (*fünfzehn*) Minuten Dauer.
2. In den Kategorien **Senioren, Seniorinnen, unter-20 männlich, unter-18 weiblich** und **unter-17 männlich** beträgt die effektive Spieldauer 40 (*vierzig*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 20 (*zwanzig*) Minuten Dauer.
3. Bei allen nationalen und internationalen Vereinsveranstaltungen und Wettbewerben darf das verantwortliche Organisationskomitee – *kontinentaler oder nationaler Verband* – darüber abwägen, ob die Spiele mit einer anderen Spieldauer ausgetragen werden, als in diesem Artikel oben angegeben. Allerdings darf die maximale Dauer von 50 (*fünfzig*) Minuten effektiver Spieldauer, unterteilt in zwei Hälften von jeweils 25 (*fünfundzwanzig*) Minuten nicht überschritten werden.
4. In allen Kategorien gibt es eine Pause von 10 (*zehn*) Minuten zwischen dem Ende des ersten Spielabschnitts und dem Beginn des zweiten Spielabschnitts.

#### Für den Bereich des DRIV gilt:

Es sind auch andere Pausenzeiten möglich, sofern diese in den Durchführungsbestimmungen der jeweiligen Wettbewerbe aufgeführt sind.

**ARTIKEL 3**

(Fehler bei der Leitung von Spielen und Vorgehen zur Korrektur)

1. Die hinsichtlich der Leitung von Spielen in internationalen und nationalen Wettbewerben zu befolgenden Bedingungen sind in den **Kapiteln II und III der Technischen Regeln für Rollhockey** unter Berücksichtigung folgender Aspekte dargestellt:
  - 1.1 Die Schiedsrichter haben absolute Entscheidungsbefugnis auf dem Spielfeld; ihre Entscheidungen hinsichtlich des Spiels können nicht angefochten werden. Ihre Entscheidungen müssen unparteiisch und unter Berücksichtigung der gültigen Spielregeln und ihrer Bestimmungen erfolgen.
  - 1.2 In außergewöhnlichen Situationen, die von diesen Spielregeln nicht erfasst werden, entscheiden die Schiedsrichter nach ihrem Gewissen. Sie haben die Berechtigung zur Spielunterbrechung, wann immer sie dies für notwendig erachten.
  - 1.3 Bitten die Hauptschiedsrichter – *während einer Spielunterbrechung* – den Assistentenschiedsrichter, eine Frage zu klären, gelten die an den Zeitnehmertisch angrenzenden Bereiche hinsichtlich der Anwesenheit irgendeines Spielers oder Mannschaftsangehörigen als “verbotene Zone” – *sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spielfelds*. Es sei denn, die Hauptschiedsrichter haben einen Aufenthalt dort zuvor erlaubt.
2. Wurde wahrgenommen, dass sich hinsichtlich des Spiels – *durch den Fehler eines Zeitnehmers, Assistenten- oder Hauptschiedsrichters* – ein Irrtum ereignet hat, müssen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. *In einem solchen Fall* begeben sie sich zum Zeitnehmertisch, um sich mit dem Assistentenschiedsrichter und mit dem Zeitnehmer zu beraten, welche Korrekturen vorzunehmen sind. Dies gilt auch für die sich aus der besonderen Situation ergebende noch zu verbleibende Spieldauer.
  - 2.1 Hat sich die Unregelmäßigkeit außerhalb des Spielfelds ereignet – *entweder vom Assistentenschiedsrichter selbst bemerkt oder von einem Mannschaftsdelegierten vorgebracht* – ruft der Assistentenschiedsrichter bei der nächsten normalen Spielunterbrechung die Hauptschiedsrichter herbei und informiert sie über das Geschehene.
  - 2.2 In jedem Fall nehmen die Hauptschiedsrichter die in den folgenden Ziffern aufgeführten Korrekturen nur dann vor, sofern die regelwidrigen Situationen und/oder großen Fehler innerhalb von maximal 5 (fünf) Minuten nach ihrem Auftreten festgestellt wurden.
3. Wirkt sich eine Unregelmäßigkeit oder ein großer Fehler direkt oder indirekt auf den Verlauf des Spiels und/oder auf das Ergebnis aus – *unbemerkte falsche Auswechslung, ganz oder zeitweise ausgeschlossene Spieler, die fälschlicherweise am Spiel teilgenommen haben, 10.Teamfoul nicht mit direktem Freistoß geahndet, usw.* – müssen sich die Hauptschiedsrichter immer beraten, um die Situation besser zu verstehen. Danach sorgen sie für die Korrekturen, die sie für sachdienlich halten, oder sie setzen das Spiel ohne weitere Änderungen fort.
  - 3.1 Die erforderlichen Änderungen können technische Strafen beinhalten – *z.B. die Ausführung oder Wiederholung eines direkten Freistoßes* – und/oder disziplinarische Bestrafung der Verursacher und ihrer Mannschaften. Deshalb müssen die Hauptschiedsrichter zunächst dafür sorgen, dass die Uhr auf die noch zu spielende Zeit zurückgestellt wird, als sich die Unregelmäßigkeit und/oder der Fehler ereignete.
  - 3.2 Die in Ziffer 3.1 aufgeführten Änderungen können niemals zur Rücknahme einer direkten roten Karte führen, sondern sich nur in Bezug auf die disziplinarische Bestrafung des Verursachers auswirken (*die Strafen für die Mannschaft des Verursachers werden zurückgenommen, z.B. gibt es kein Powerplay oder irgendeine andere technische Strafe*).
  - 3.3 Folglich richtet sich die Spielfortsetzung durch die Hauptschiedsrichter nach der jeweiligen besonderen Situation. *Sollten die Hauptschiedsrichter jedoch entscheiden, dass eine Korrektur nicht*



*notwendig ist* – richtet sich die Spielfortsetzung nach dem Grund für die Unterbrechung, bevor die Situation geklärt werden sollte.

4. Wird durch einen Fehler des Zeitnehmers und/oder der Hauptschiedsrichter ein Spielabschnitt frühzeitig vor Ablauf der vollständigen Spieldauer beendet, setzen die Hauptschiedsrichter das Spiel mit einem BULLY am MITTELPUNKT fort – *falls notwendig fordern sie die Mannschaften zur Rückkehr auf das Spielfeld auf, außer nach Ziffer 4.2 dieses Artikels.*
  - 4.1 Nach vorheriger Rücksprache mit dem Zeitnehmer müssen die Hauptschiedsrichter dafür sorgen, dass die Anzeige der restlichen Spieldauer auf der Uhr zurückgesetzt wird.
  - 4.2 Die Hauptschiedsrichter ordnen die Fortsetzung des Spiels nur innerhalb von maximal 5 (fünf) Minuten ab dem Zeitpunkt an, als der jeweilige Spielabschnitt beendet wurde.
5. Eventuelle oder angebliche irreguläre Situationen und/oder große Fehler, die sich während des Spiels ereignet haben, sind immer durch die Hauptschiedsrichter zu berichten. Sie führen in einem **Vertraulichen Bericht** die Vorkommnisse und die Gründe für ihre Entscheidungen genau auf, unabhängig davon, ob sie Änderungen im normalen Spielablauf vorgenommen haben oder nicht.

#### ARTIKEL 4

(Disziplinarmaßnahmen der Schiedsrichter)

1. Die Schiedsrichter sind berechtigt, angemessene Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen, um Spieler *einschließlich der Torwarte* zu bestrafen – ebenso Trainer, Manager oder andere Mannschaftsangehörige, deren Verhalten oder Benehmen als nicht korrekt im Sinne der Spielregeln erachtet wird. Die Schiedsrichter wenden folgende Vorgehensweisen und Bestrafungen an:
  - 1.1 Mündliche Ermahnung bei leichteren Vergehen oder unangemessenem Verhalten.
  - 1.2 Blaue Karte gefolgt von weiteren Maßnahmen nach Artikel 26 Ziffer 2.1 und 2.2.
  - 1.3 Rote Karte gefolgt von weiteren Maßnahmen nach Artikel 27 Ziffer 2.1 und 2.2.
2. Haben die Schiedsrichter einen Spieler oder einen anderen Mannschaftsangehörigen vor Beginn des Spiels ausgeschlossen, darf diese Person auf dem Spielbericht ersetzt werden. Unbeschadet dessen sind die Hauptschiedsrichter verpflichtet, einen detaillierten Bericht über die Fakten für den Ausschluss zu fertigen.
3. Haben die Hauptschiedsrichter einen Spieler oder einen anderen Mannschaftsangehörigen während der Pause im Spiel ausgeschlossen, treffen die Schiedsrichter – *vor Wiederaufnahme des Spiels* – die in Artikel 27 Ziffern 2.1 und 2.2 dieser Spielregeln aufgeführten Maßnahmen.
4. *Mit Unterstützung des Assistenzschiedsrichters* sollen die Hauptschiedsrichter das Verhalten der Mannschaftsangehörigen im Bereich der Reservebank genau kontrollieren. Sie sollen nicht zulassen, dass mehr als 3 (drei) Mannschaftsangehörige an der Bande stehen, und es nicht versäumen, mit der gerechtfertigten Strenge jegliche Äußerungen oder Gesten zu bestrafen, die öffentliche Kritik an den Entscheidungen der Schiedsrichter erkennen lassen.
  - 4.1 In Bezug auf den Haupttrainer einer Mannschaft sollen die Hauptschiedsrichter ein "erklärendes Gespräch" zulassen hinsichtlich ihrer Entscheidungen, solange dies korrekt und kurz geschieht. Sie sollen nicht zulassen, dass es statt einer Erklärung zu einer lang andauernden Diskussion oder zu einer öffentlichen Protestaktion kommt.
  - 4.2 Hinsichtlich der übrigen Mannschaftsangehörigen an der Reservebank sollen die Hauptschiedsrichter keinerlei Einmischung erlauben, und jene bestrafen, die stehend oder sitzend mit ihren Armen gestikulieren.
  - 4.3 Die Hauptschiedsrichter sollen jeden Mannschaftsangehörigen auf der Reservebank, der sich hinstellt, *wenigstens* ermahnen. Dies muss klar und deutlich an den Verursacher gerichtet geschehen. *Sollte er sich bereits wieder hingeworfen haben*, fordert er ihn auf, sich wieder hinzustellen, und er-



mahnt ihn *mit Hilfe angemessener Zeichen*, dass eine Wiederholung desselben Regelverstößes folgende Konsequenzen nach sich ziehen wird:

**4.3.1** Eine BLAUE KARTE – bei einem Torwart, Feldspieler oder Haupttrainer einschließlich weiterer Maßnahmen gemäß Artikel 26 Ziffer 2.

**4.3.2** Eine ROTE KARTE – bei jedem anderen Mannschaftsangehörigen einschließlich weiterer Maßnahmen gemäß Artikel 27 Ziffer 2.

**5.** Gegen Ende des Spiels sind schwierige Situationen eher wahrscheinlich. Deshalb ist es wichtig, dass die Hauptschiedsrichter den richtigen Blick auf die Umstände behalten und gelassen entscheiden, und nicht zögern – *wann immer dies notwendig erscheint* – ihre Ansichten kurz und bündig auszutauschen, um wohlüberlegt die beste Entscheidung zu treffen. Insbesondere bei unübersichtlichen Situationen oder bei allgemeinen Protesten wird empfohlen, dass sich die Hauptschiedsrichter unterstützen und besprechen.

## **6. ZEITSTRAFEN – BESTRAFUNG VON REGELVERSTÖßEN**

**6.1** Vorübergehend ausgeschlossene Spieler und Torwarte müssen ihre Zeitstrafen auf den Stühlen absitzen, die dafür neben dem Zeitnehmertisch aufgestellt sind. Keinesfalls darf ihnen erlaubt werden, auf der Reservebank ihrer Mannschaft zu sitzen.

**6.2** Wird Ziffer 6.1 dieses Artikels verletzt, unterrichtet der Assistentenchiedsrichter die Hauptschiedsrichter darüber bei der nächsten Spielunterbrechung. Sie zeigen dem Verursacher daraufhin die rote Karte und schließen ihn vom weiteren Spiel aus.

**6.3** Sollte der vorübergehend ausgeschlossene Spieler oder Torwart – *zusätzlich zu dem Regelverstoß nach Ziffer 6.1 dieses Artikels* – regelwidrig das Spielfeld betreten – *um einen Mitspieler vor Ablauf der Zeitstrafe zu ersetzen* – unterrichtet der Assistentenchiedsrichter mit einem akustischen Signal die Hauptschiedsrichter über den Regelverstoß, die das Spiel sofort unterbrechen und folgende Maßnahmen treffen:

**6.3.1** Sie zeigen zwei rote Karten und schließen sowohl den Verursacher des Regelverstößes als auch dessen Haupttrainer vom restlichen Spiel aus (*oder bei dessen Abwesenheit und in der Abfolge den Assistententrainer, oder einen der Delegierten, oder den Kapitän auf dem Spielfeld*).

**6.3.2** Die Mannschaft des Verursachers muss gemäß Artikel 10 Ziffer 3 dieser Spielregeln in „Power-play“ spielen.

**6.3.3** Das Spiel wird wie folgt fortgesetzt:

**a)** Hatten die Hauptschiedsrichter das Spiel aufgrund des Regelverstößes unterbrochen, setzen sie das Spiel mit einem DIREKTEN FREISTOß gegen die Mannschaft des Verursachers fort.

**b)** War das Spiel bereits unterbrochen, bevor sich der Regelverstoß ereignete, erfolgt die Spielfortsetzung entsprechend der Aktion, die zu der Unterbrechung geführt hat.

**6.4** Sollte ein Spieler oder Torwart das Spielfeld - *vor Erlaubnis durch den Assistentenchiedsrichter* - regelwidrig betreten, während seine Mannschaft in „Power-play“ spielt, gibt der Assistentenchiedsrichter sofort ein akustisches Zeichen, um die Hauptschiedsrichter über den Regelverstoß zu informieren. Diese *unterbrechen in diesem Fall das Spiel* und treffen anschließend die in den Ziffern 6.3.1, 6.3.2 und 6.3.3 dieses Artikels aufgeführten Maßnahmen.

**6.5** Hat der Spieler oder Torwart das Spielfeld jedoch aufgrund eines Fehlers des Assistentenchiedsrichters betreten, *und hat dieser seinen Fehler gegenüber den Hauptschiedsrichtern auch eingeräumt*, gehen die Hauptschiedsrichter gemäß Artikel 3 Ziffer 3 dieser Spielregeln vor.

**7.** In den Spielbericht werden nur die disziplinarischen Maßnahmen eingetragen, die die Hauptschiedsrichter aufgrund der gezeigten blauen und roten Karten getroffen haben.



8. Bei jeder direkten roten Karte erstellen die Hauptschiedsrichter einen Vertraulichen Bericht, in welchem sie klar und deutlich diejenigen Situationen und Umstände beschreiben, die zur Hinausstellung des Verursachers geführt haben.

## ARTIKEL 5

(Unentschieden – Vorgehensweise)

Endet ein Spiel unentschieden, und es muss ein Sieger gefunden werden, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:

### 1. VERLÄNGERUNG ZUR SPIELENTSCHEIDUNG

- 1.1 Ein Spieler, der am Ende der normalen Spieldauer ausgeschlossen ist, muss seine Zeitstrafe erst vollständig beenden, bevor er während der Verlängerung wieder eingesetzt werden darf.
- 1.2 In allen Kategorien wird eine Pause von 3 (*drei*) Minuten zwischen dem Ende der normalen Spieldauer und dem Beginn der Verlängerung eingehalten. Es wird erneut durch Münzwurf die jeweilige Spielfeldhälfte ausgewählt.
- 1.3 Unbeschadet der folgenden Ziffer 1.4 dauert die Verlängerung wie folgt:
  - 1.3.1 Bei Spielen der Kategorie "Unter-15 männlich" beträgt die Verlängerung 5 (*fünf*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 2 (*zwei*) Minuten und 30 (*dreißig*) Sekunden Dauer.
  - 1.3.2 In allen anderen Kategorien beträgt die Verlängerung 10 (*zehn*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 5 (*fünf*) Minuten Dauer.
- 1.4 Die Verlängerung endet, sobald eine der beiden Mannschaften ein gültiges Tor erzielt hat. Die Schiedsrichter pfeifen, um den Torerfolg anzuerkennen, und beenden danach sofort das Spiel. Ein Mittelanstoß ist nicht mehr erforderlich.
- 1.5 Nach Ende des ersten Abschnitts der Verlängerung wird eine Pause von 2 (*zwei*) Minuten gewährt, während derer die Mannschaften die Spielfeldhälften und die Reservebänke wechseln.

### 2. PENALTYSCHIESSEN (SHOOTOUT)

Ist am Ende der Verlängerung das Ergebnis nach wie vor unentschieden, wird der Sieger durch ein Penaltyschießen – *so viele wie nötig* – wie folgt ermittelt:

- 2.1 Die Schiedsrichter bestimmen im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne durch Münzwurf auf dem Spielfeld, welches Tor für das Penaltyschießen verwendet wird, und welche Mannschaft den „Shootout“ beginnt.
- 2.2 Die Penalties, die das Spiel entscheiden sollen, müssen mit einem einzigen Schuss auf das Torgehäuse abgegeben werden. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt.
- 2.3 Für den „Shootout“ dürfen die Mannschaften jeden ihrer Spieler einsetzen, der auf dem Spielbericht eingetragen ist, ausgenommen die Spieler, die ausgeschlossen worden sind, oder die *zum Ende der Verlängerung* noch eine Zeitstrafe absitzen müssen.
- 2.4 Sieger ist die Mannschaft, die am Ende des Penaltyschießens mehr Tore erzielt hat.

#### 2.4.1 ERSTE SERIE: FÜNF PENALTIES

*Verschiedene Spieler* jeder Mannschaft führen abwechselnd die erste Serie von Penalties unter Berücksichtigung der folgenden Ziffer 2.4.2 aus. Der abwehrende Torwart darf jeweils der gleiche sein.

- 2.4.2 Kann eine Mannschaft nur weniger als 5 (*fünf*) Spieler zur Ausführung der Penalties stellen, werden die Penalties abwechselnd von den zu diesem Zeitpunkt verfügbaren Spielern ausgeführt.



- 2.4.3** Sollte vor dem Ende des Penaltyschießens eine Mannschaft mehr Tore erzielt haben, als die andere Mannschaft mit den verbliebenen Penalties noch erzielen könnte, beenden die Schiedsrichter das Spiel und erklären die Mannschaft zum Sieger, die mehr Tore erzielt hat.
- 2.4.4** Ist am Ende der ersten Serie von Penalties das Ergebnis nach wie vor unentschieden, wird der Sieger wie folgt ermittelt:
- 2.4.5 ZWEITE SERIE: AUFEINANDER FOLGENDE PENALTIES**  
Jede Mannschaft schießt abwechselnd einen Penalty, bis eine Mannschaft ein Tor erzielt hat und die andere nicht. Die erfolgreiche Mannschaft wird sofort zum Sieger erklärt.
- 2.4.6** Bei dieser Serie darf ein Spieler alle Penalties seiner Mannschaft ausführen. Auch der abwehrende Torwart darf immer der gleiche sein.
- 2.5** Es ist nicht notwendig, dass die Schiedsrichter einen Mittelanstoß veranlassen, um einen Torerfolg während des Penaltyschießens für gültig zu erklären.

## ARTIKEL 6

(Vorbereitung)

- 1.** Hauptschiedsrichter und Assistentenschiedsrichter müssen so rechtzeitig und bereit für ihre Aufgabe am Spielfeld anwesend sein, dass das Spiel zum festgesetzten Zeitpunkt beginnen kann.
- 2.** Bis zu 10 (*zehn*) Minuten vor Spielbeginn müssen die Schiedsrichter in Gegenwart der Mannschaftsdelegierten und/oder der Mannschaftskapitäne die Seitenwahl mittels Münzwurf vornehmen.
  - 2.1** Der Delegierte oder Kapitän der Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, hat zwei Optionen:
    - 2.1.1** Wählt er die Spielfeldhälfte, die sein Team in der ersten Spielhälfte einnehmen wird, überlässt er der gegnerischen Mannschaft den Ball zur Spieleröffnung.
    - 2.1.2** Wählt er den Ball zur Spieleröffnung, überlässt er die Seitenwahl für die erste Spielhälfte dem gegnerischen Team.
  - 2.2** Daran anschließend wählen die Schiedsrichter aus einem Angebot an Bällen, die von den Delegierten oder Kapitänen bereitgehalten werden, einen Spielball aus. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
    - 2.2.1** Die „Heimmannschaft“, oder die als solche angesehen wird, muss eine ausreichende Zahl an Bällen für das Spiel zur Verfügung stellen.
    - 2.2.2** Die „Gastmannschaft“ hat das Recht, den Schiedsrichtern andere Bälle zur Auswahl vorzulegen.
- 3.** Das Spielfeld muss den Mannschaften mindestens 20 (*zwanzig*) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn zum Aufwärmen zur Verfügung stehen.
- 4.** Unmittelbar vor Spielbeginn veranlassen die Hauptschiedsrichter die formelle Begrüßung des Publikums. Diese Aktion wird nur zu der Seite des Publikums ausgeführt, die den Bereich für die Offiziellen bereithält - auch wenn diese nicht anwesend sein sollten.
  - 4.1** Neben den Hauptschiedsrichtern müssen zumindest diejenigen Spieler daran teilnehmen, die das Spiel beginnen wollen. Den übrigen Reservespielern ist die Teilnahme an der Begrüßung freigestellt.
  - 4.2** Während der Begrüßung müssen die teilnehmenden Schiedsrichter und Spieler – ausgenommen Ziff. 4.3 – vollständig zum Spielbeginn ausgerüstet und im Spieldress angezogen sein (keine Trainingsanzüge, keine Hemden außerhalb der Hosen, keine herunterhängenden Stutzen).
  - 4.3** Die Torwarte brauchen während der Begrüßung ihre Masken und ihre Handschuhe nicht tragen.



## ARTIKEL 7

(Abwesenheit einer Mannschaft – Toleranz zum Spielbeginn)

1. Die Mannschaften haben 15 (*fünfzehn*) Minuten über den offiziellen Spielbeginn hinaus Zeit, um sich spielfähig auf dem Spielfeld einzufinden.
  - 1.1 Ist der Zeitraum verstrichen und eine oder beide Mannschaften erscheinen nicht auf dem Spielfeld – oder sie befinden sich auf dem Spielfeld, aber nicht mit der Mindestanzahl an Spielern zum Spielbeginn – gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
    - 1.1.1 Sie stellen die Spieler des auf dem Spielfeld anwesenden Teams fest und bestätigen die erforderliche Mindestanzahl an Spielern.
    - 1.1.2 Die Schiedsrichter veranlassen die Begrüßung des Publikums und pfeifen danach das Spiel sofort ab.
    - 1.1.3 Im Spielbericht führen die Schiedsrichter die Umstände exakt auf, die sie veranlasst haben, auf „Nichterscheinen“ zu entscheiden.
  - 1.2 Eine „nicht erschienene“ Mannschaft verliert das Spiel mit 0-10 Toren (*Keine erzielten Tore, 10 Gegentore*).
2. Sollte das Spielfeld zeitweise oder endgültig unbrauchbar sein, müssen die Schiedsrichter eine Toleranz von 15 (*fünfzehn*) Minuten gewähren, nach denen – bei unverändertem Zustand - wie folgt vorzugehen ist:
  - 2.1 Kann das Spiel im Falle von höherer Gewalt – *Stromausfall, Wasser auf dem Spielfeld, rutschige Oberfläche des Spielfeldes usw.* – nicht stattfinden, wird das Spiel auf einem anderen Spielfeld ausgetragen. Hierfür gewähren die Schiedsrichter eine weitere Toleranz von 90 (neunzig) Minuten, um die Mannschaften von dem einen Spielfeld zum anderen zu transportieren.
  - 2.2 Weist die Spielfläche Mängel auf, die behoben werden können, oder findet gerade noch ein anderes Rollhockeyspiel dort statt, gewähren die Schiedsrichter eine weitere Toleranz von 30 (dreißig) Minuten bis zum Spielbeginn.
  - 2.3 Sollte in den oben genannten Fällen *nach der zusätzlichen Wartezeit* das Problem immer noch nicht gelöst sein, informieren die Schiedsrichter beide Mannschaften, dass das Spiel nicht stattfinden wird, und beschreiben im Spielbericht exakt die Gründe, die zu ihrer Entscheidung geführt haben.
  - 2.4 Wurde das Problem gelöst, und kann das Spiel stattfinden, gewähren die Schiedsrichter den Mannschaften 15 (*fünfzehn*) Minuten zum Aufwärmen auf dem Spielfeld. Die Zeit wird berechnet ab dem Zeitpunkt, als das Spielfeld bespielbar war.



## KAPITEL II

### Kategorien von Spielern – Spielzonen, Antispiel und „Power-play“

## ARTIKEL 8

### (Kategorien von Spielern geschlechts- und altersbedingt)

1. Rollhockeyspieler gliedern sich nach ihrem Geschlecht und nach ihrem Alter auf internationalem Niveau in die folgenden Wettbewerbsklassen:

#### 1.1 MÄNNLICH

UNTER-15 männlich:	12 bis 14 Jahre
UNTER-17 männlich:	13 bis 16 Jahre
UNTER-20 männlich:	14 bis 19 Jahre
UNTER-23 männlich:	14 bis 22 Jahre
SENIOREN	14 Jahre und älter

#### 1.2 WEIBLICH

UNTER-18 weiblich:	13 bis 17 Jahre
SENIORINNEN	14 Jahre und älter

2. Die Alterseinteilung in den jeweiligen Kategorien bezieht sich immer auf das Jahr der Geburt und das Jahr, in dem der Wettbewerb, zu dem sie gemeldet werden, stattfindet.

#### 2.1 ROLLHOCKEYSPIELER

##### 2.1.1 KATEGORIE UNTER-15 MÄNNLICH

Der Spieler muss mindestens 12 (*zwölf*) Jahre alt sein und er darf das 15. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

##### 2.1.2 KATEGORIE UNTER-17 MÄNNLICH

Der Spieler muss mindestens 13 (*dreizehn*) Jahre alt sein und er darf das 17. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

##### 2.1.3 KATEGORIE UNTER-20 MÄNNLICH

Der Spieler muss mindestens 14 (*vierzehn*) Jahre alt sein und er darf das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

##### 2.1.4 KATEGORIE UNTER-23 MÄNNLICH (*noch nicht eingeführt*)

Der Spieler muss mindestens 14 (*vierzehn*) Jahre alt sein und er darf das 23. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

##### 2.1.5 KATEGORIE SENIOREN

Der Spieler muss mindestens 14 (*vierzehn*) Jahre alt sein oder älter. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

#### 2.2 ROLLHOCKEYSPIELERINNEN

##### 2.2.1 KATEGORIE UNTER-18 WEIBLICH (*noch nicht eingeführt*)

Die Spielerin muss mindestens 13 (*dreizehn*) Jahre alt sein und sie darf das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

##### 2.2.2 KATEGORIE SENIORINNEN

Die Spielerin muss mindestens 14 (*vierzehn*) Jahre alt sein oder älter. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

3. Die nationalen Verbände können für Rollhockeyspieler unter 12 (*zwölf*) Jahren andere Kategorien bestimmen für spezielle Wettbewerbe, die sie in verschiedenen Altersklassen austragen wollen.

## ARTIKEL 9

(Spielzonen – Definition von Antispieler oder Passivspiel)

1. **SPIELZONEN**

Gemäß Artikel 3 Ziffer 5 der Technischen Regeln unterteilt die Mittellinie das Spielfeld für jede Mannschaft in zwei Spielbereiche – eine „DEFENSIVZONE“ und eine „ANGRIFFSZONE“ –, in denen die erlaubte Zeit für den Ballbesitz wie folgt geregelt ist:

1.1 DEFENSIVZONE – Dauer und Kontrolle des Ballbesitzes

- 1.1.1 Gelangt eine Mannschaft in ihrer Defensivzone in Ballbesitz, darf sie innerhalb von 10 (zehn) Sekunden eine Angriffsaktion starten, indem sie den Ball über die Mittellinie in ihre Angriffszone bringt. *Die Hauptschiedsrichter zählen diesen Zeitraum durch besondere Zeichen und Gesten.*
- 1.1.2 Nach einer ersten Angriffssituation – *ausgenommen Ziffer 2.1.2 dieses Artikels* – darf die angreifende Mannschaft den Ball erneut in ihre Defensivzone spielen, sie hat dann aber nur 5 (fünf) Sekunden Zeit, den Ball wieder in ihre Angriffszone zu bringen.
- 1.1.3 Hat eine Mannschaft den Ball in ihre Angriffszone getragen und spielt ihn wieder in ihre Defensivzone zurück, beginnen die Schiedsrichter die Zeitspanne von 5 (fünf) Sekunden durch deutliche Gesten zu zählen, sobald der Ball die Mittellinie in die Defensivzone überquert hat.
- 1.1.4 Überschreitet eine Mannschaft die erlaubte Zeit, und hält sie den Ball in ihrer Defensivzone, wird gegen sie – *unter Beachtung der Ziffern 1.1.1 und 1.1.2 dieses Artikels* – ein INDIREKTER FREISTOß angeordnet, der *an einer der oberen Ecken ihres Strafraums* auszuführen ist. Dies gilt auch dann, wenn der Ball vor Ablauf der Zeitspanne ins Aus gespielt wird oder im oberen Teil des Torgehäuses liegen bleibt.

1.2 ANGRIFFSZONE - Dauer und Kontrolle des Ballbesitzes

- 1.2.1 Während ihrer Angriffsaktionen müssen die Mannschaften versuchen, durch einen Torsschuss auf das gegnerische Torgehäuse einen Torerfolg zu erzielen. Der Abschluss dieser Aktionen sollte innerhalb einer angemessenen Zeitspanne erfolgen und 45 (fünfundvierzig) Sekunden Ballbesitz nicht überschreiten.
- 1.2.2 Die Hauptschiedsrichter zählen die Dauer des Ballbesitzes während der Angriffsphasen – *entweder über die elektronische Uhranzeige oder in Gedanken* – aber stets unter Beachtung der nachfolgenden „Regeln“ für das Zählen der Zeitspannen.
- 1.2.3 Das Zählen der Dauer des Ballbesitzes darf in folgenden Situationen nicht unterbrochen werden:
  - a) Die Mannschaft in Ballbesitz entscheidet sich, mit dem Ball in ihre Defensivzone zurückzukehren.
  - b) Die Schiedsrichter zeigen ein Foul an, das die Mannschaft in Ballbesitz begünstigt.
  - c) Die Mannschaft, die in Ballbesitz war, erhält den Ball in folgenden Situationen zurück:
    - Nach einem BULLY.
    - Nach einem Schuss auf das gegnerische Torgehäuse, bei dem der vordere Teil des Torgehäuses (Pfosten oder Querlatte) nicht getroffen wird, und/oder nachdem der Torwart aus irgendeinem Grund getroffen wurde (*schlechter Schuss, Abpraller von einem Gegner oder Mitspieler*).
- 1.2.4 Unabhängig von der folgenden Ziffer 1.2.5 darf das Zählen der Dauer des Ballbesitzes nur unterbrochen werden – *und ist eventuell fortzusetzen, falls der Ball wieder von der Mannschaft, die in Ballbesitz war, aufgenommen wird* – nachdem auf das gegnerische Torgehäuse geschossen wurde und es stellt sich heraus:
  - a) Der Ball hat den gegnerischen Torwart getroffen, oder dieser hat den Ball abgewehrt.



- b) Der Ball hat den vorderen Teil des gegnerischen Torgehäuses getroffen (*Querlatte oder Pfosten*).

1.2.5 Das Zählen des Ballbesitzes wird immer dann unterbrochen, wenn die Hauptschiedsrichter einen Penalty oder einen Direkten Freistoß angeordnet haben.

## 2. DEFINITION VON PASSIVEM SPIEL

2.1 Passives Spiel einer angreifenden Mannschaft liegt vor, wenn – *nach Beginn der Angriffsaktion* – eine der folgenden Situationen eintritt:

2.1.1 Ein oder mehrere Spieler befinden sich in einer eindeutigen Situation für einen Torerfolg, sie vermeiden jedoch einen Torerfolg zu erzielen.

2.1.2 Eine Mannschaft spielt den Ball – *mehr als 5 (fünf) mal* – absichtlich in ihre "Defensivzone", entweder durch Zuspield oder Mitnahme des Balles.

2.1.3 Eine Mannschaft in Ballbesitz gibt – *über einen Zeitraum von maximal 45 Sekunden* – nicht zu erkennen, das gegnerische Torgehäuse anzugreifen oder darauf zu schießen.

2.2 Zeigt eine angreifende Mannschaft „Passives Spiel“, können die Hauptschiedsrichter diesen Regelverstoß nicht sofort ahnden. Sie sind vielmehr verpflichtet, wie in Ziffern 3.1 und 3.2 dieses Artikels aufgeführt, vorzugehen.

### 2.3 AUSNAHMEN BEI DER BESTRAFUNG VON „PASSIVEM SPIEL“

Passives Spiel ist insbesondere und speziell in folgenden Situationen erlaubt:

2.3.1 Wenn es von einer Mannschaft praktiziert wird, die aufgrund einer Powerplay Strafe mit weniger Spielern spielt, als die gegnerische Mannschaft.

2.3.2 Es gibt – *gegen Ende des Spiels* – einen eindeutigen Unterschied in den erzielten Toren beider Mannschaften.

## 3. MAßNAHMEN DER HAUPTSCHIEDSRICHTER IM FALL VON PASSIVEM SPIEL

3.1 Übt eine Mannschaft mit Ausnahme von Ziffer 1.2.3 dieses Artikels „Passives Spiel“ aus, müssen die Hauptschiedsrichter *zunächst sehr deutlich* ein Warnzeichen geben, dass das Spiel bald unterbrochen wird, um den Regelverstoß anzuzeigen. Dieses Signal, das nicht vor Ablauf von 40 Sekunden andauernden Ballbesitz je Angriffsaktion gezeigt wird, ist wie folgt vorzunehmen:

3.1.1 Ein Hauptschiedsrichter – *vorzugsweise derjenige, der näher zum Ball steht* – streckt beide Arme senkrecht über den Kopf hinaus nach oben, um der angreifenden Mannschaft zu signalisieren, dass sie innerhalb der nächsten 5 Sekunden ihren Angriff mit einem Schuss auf das gegnerische Torgehäuse abschließen muss.

3.1.2 Sobald der andere Schiedsrichter dieses Signal wahrnimmt, beginnt er – *durch besondere Gesten* – die 5 Sekunden zu zählen, innerhalb derer die angreifende Mannschaft auf das gegnerische Tor schießen muss.

3.1.3 Sollte der andere Hauptschiedsrichter nicht sofort mit dem Zählen beginnen, erfolgt das Zählen durch den Schiedsrichter, der das Signal zum „Passiven Spiel“ gegeben hat.

3.2 Sollte die angreifende Mannschaft ihren Angriff nicht abschließen – *d.h. vor Ablauf der 5 Sekunden nicht auf das gegnerische Tor schießen* – unterbricht der für das Zählen der Zeitspanne verantwortliche Hauptschiedsrichter das Spiel und lässt es mit einem indirekten Freistoß gegen die fehlbare Mannschaft an einer der oberen Ecken ihres Strafraums fortsetzen.

## 4. DEFINITION VON ANTISPIEL

Antispiel auszuüben, bedeutet eine klare Verletzung der Prinzipien sportlicher Ethik. Antispiel tritt auf, wenn die Mannschaft, die den Ball besitzt, nicht zu erkennen gibt, auf das gegnerische Torgehäuse zu schießen, um einen Torerfolg zu erzielen, während die andere Mannschaft zur gleichen Zeit ein passives Verhalten zeigt, indem sie nicht versucht, in Ballbesitz zu gelangen. Beide Mannschaften verzichten jeweils darauf, einen Torerfolg zu erzielen.



## 5. VORGEHEN DER HAUPTSCHIEDSRICHTER IM FALL VON ANTISPIEL

Sobald beide Mannschaften Anti-Play zeigen, ist eine rasche und eindeutige Aktion der Hauptschiedsrichter erforderlich, um einen gesunden Sportsgeist im Wettbewerb wieder herzustellen. Sie gehen dazu wie folgt vor:

- 5.1 Die Hauptschiedsrichter unterbrechen das Spiel und beordern die beiden Mannschaftskapitäne – oder ihre Vertreter auf dem Spielfeld – in den Anstoßkreis. Dort fordern sie, das Antispiel sofort zu unterlassen. Das Spiel wird danach mit einem BULLY an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
- 5.2 Falls nichtsdestotrotz beide Mannschaften die Anweisungen nicht beachten, sollen die Hauptschiedsrichter das Spiel erneut unterbrechen und beiden Mannschaftskapitänen die blaue Karte zeigen - Zeitstrafen von 2 (zwei) Minuten. Das Spiel wird mit einem BULLY an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
- 5.3 Falls danach beide Mannschaften weiterhin Antispiel betreiben, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort und beschreiben die Fakten auf dem Spielberichtsbogen.
- 5.4 Sollten die Hauptschiedsrichter nicht einschreiten, um das Verhalten der Mannschaften zu ändern, dürfen die anwesenden Angehörigen des Internationalen Komitees bei der nächsten Spielunterbrechung verlangen, dass die Schiedsrichter wie oben beschrieben vorgehen.

## ARTIKEL 10

### (“Power-play” – Definition und Regeln)

1. “Power-play” ist eine disziplinarische Bestrafung einer Mannschaft, dessen Angehörige schwerwiegende Fouls begehen, indem sie sie zwingt, auch nur zeitweise mit weniger Spielern zu spielen, als die gegnerische Mannschaft.
  - 1.1 Wird einem Spieler oder einem anderen Mannschaftsangehörigen, der sich nicht auf dem Spielfeld befindet, eine blaue oder rote Karte gezeigt, muss seine Mannschaft – gemäß Ziffer 3 dieses Artikels – anschließend im „Power-play“ spielen. Der jeweilige Trainer bestimmt einen Spieler, der das Spielfeld verlassen muss.
    - 1.1.1 Der Spieler, der das Spielfeld verlassen muss, setzt sich auf die Reservebank, weil er keine Zeitstrafe erhalten hat.
    - 1.1.2 Deshalb kann er auch jederzeit wieder eingesetzt werden, um einen Mitspieler auf dem Spielfeld zu ersetzen, solange die Situation seiner Mannschaft mit einem oder zwei Spielern weniger auf dem Spielfeld entsprechend beibehalten wird.
  - 1.2 Ereignen sich – gleichzeitig oder im gleichen Augenblick des Spiels - Zeitstrafen oder endgültige Ausschlüsse gegen die gleiche Anzahl von Spielern jeder Mannschaft, wird “Power-play” nicht angewendet, und die verursachenden Spieler dürfen durch Reservespieler ersetzt werden.
2. Wird gegen die in Unterzahl spielende Mannschaft ein Treffer erzielt, darf einer ihrer Reservespieler sofort das Spielfeld betreten. Für jedes Gegentor darf ein bestrafter Spieler ersetzt werden, jedoch niemals durch einen Spieler, der ausgeschlossen wurde oder der noch eine Zeitstrafe absitzen muss.
  - 2.1 Der Reservespieler darf das Spielfeld auch dann wieder betreten, wenn seine Mannschaft – nach einem direkten Freistoß oder nach einem Penalty aufgrund eines Fouls, das die „Power-play“ Situation verursacht hat – unmittelbar ein Gegentor erhält und die Mannschaft deshalb faktisch nicht bestraft wird.
  - 2.2 Erzielt die in „Power-play“ spielende Mannschaft einen gültigen Torerfolg, hat dies keine Auswirkungen auf die Bestrafung. Die Mannschaft spielt weiterhin mit der gleichen Anzahl von Spielern.
  - 2.3 Mit Ausnahme von Artikel 18 Ziffer 5 dieser Spielregeln bleibt bei einem absichtlichen Eigentor in der „Power-play“ Phase einer Mannschaft deren „Power-play“ unverändert.



3. Die Schwere der begangenen Fouls bestimmt den maximalen Zeitraum, in dem eine Mannschaft im „Power-play“ spielen muss.
  - 3.1 **ZWEI MINUTEN**, wenn die Fouls mit einer blauen Karte bestraft wurden;
  - 3.2 **VIER MINUTEN**, wenn die Fouls mit einer roten Karte bestraft wurden.
4. Die Kontrolle der „Power play“-Zeit **ergibt sich wie folgt**:
  - 4.1 Die „Power play“-Zeit beginnt sofort (Zeitpunkt im Spiel), nachdem sich das Foul ereignet hat, das die Bestrafung der Mannschaft auslöste - ausgenommen hiervon ist Ziffer 5 dieses Artikels.
  - 4.2 Die „Power-play“ Zeit endet in dem Augenblick (Zeitpunkt im Spiel), sobald
    - a) ein gültiges Gegentor erzielt wird, oder
    - b) sobald die gesamte Zeitstrafe abgelaufen ist. **Der Assistentenrichter am Zeitnehmertisch informiert dann sofort den Delegierten der bestraften Mannschaft darüber.**
5. **Spielt eine Mannschaft – aufgrund von Verletzungen oder von Bestrafungen - nur mit 3 (drei) Spielern** und einer von ihnen oder irgendein anderer Mannschaftsangehöriger verursacht ein ernstes oder schweres disziplinarisches Foul, ist wie folgt vorzugehen:
  - 5.1 **IST EIN RESERVESPIELER VORHANDEN** wird „Power-play“ nicht angewendet. Folgendes ist dann zu beachten:
    - 5.1.1 Der Verursacher sitzt die entsprechende Strafe ab. Er muss – **ob als Torwart oder als irgendein anderer Spieler** – das Spielfeld verlassen, und er wird **durch einen Torwart oder durch einen Spieler** ersetzt. Die Auswechslung darf auch unter den Bedingungen des Artikels 15 Ziffer 3.1.1 dieser Spielregeln erfolgen, sofern es notwendig ist, den Torwart durch einen Feldspieler zu ersetzen.
    - 5.1.2 Die maximale Dauer des „Power-play“ in Abhängigkeit zu dem betreffenden Foul – **gegen die Mannschaft des Verursachers** – wird der verbleibenden noch abzuleistenden „Power-play“ Zeit hinzugefügt, die der zuletzt bestrafte Verursacher dieser Mannschaft ausgelöst hat.
  - 5.2 **SIND RESERVESPIELER NICHT VORHANDEN**, beenden die Schiedsrichter das Spiel entsprechend Artikel 10 Ziffer 3.2 dieser Spielregeln.
6. Wurde eine blaue Karte gezeigt und unmittelbar danach begeht ein Mannschaftsangehöriger (**Haupttrainer, Feldspieler oder Torwart**) ein **weiteres** Foul, das die Schiedsrichter als ernst oder grob bewerten, **erhöht sich die Dauer des „Power-play“ gegen die fehlbare Mannschaft immer auf maximal 4 (vier) Minuten**. Darüber hinaus ist folgendes zu beachten:
  - 6.1 Nur ein Spieler dieser Mannschaft muss das Spielfeld verlassen (**der Verursacher selbst oder entsprechend ein anderer Spieler**).
  - 6.2 Der Verursacher wird immer bestraft gemäß Artikel 26 Ziffer 3.
7. Begeht ein Spieler oder Torwart, der gerade eine Zeitstrafe absitzt, **nach der Spielfortsetzung** erneut ein ernstes oder grobes Foul, **zeigen ihm die Schiedsrichter direkt die rote Karte** und bestrafen dessen Mannschaft zusätzlich mit einem **weiteren „Power-play“ von längstens 4 (vier) Minuten**. Ein weiterer Spieler muss das Spielfeld verlassen – außer aufgrund von Ziffer 5 dieses Artikels.



### KAPITEL III

#### Rollhockeymannschaften

### ARTIKEL 11

#### (Zusammensetzung von Teams)

1. Ein Rollhockeyspiel wird zwischen zwei Mannschaften von jeweils 5 (fünf) Spielern – 1 (ein) Torwart und 4 (vier) Feldspieler – und verpflichtend 1 (einem) Reservetorwart ausgetragen.

#### Gilt nur für den Bereich des DRIV:

Unterhalb der 1. Bundesliga ist ausnahmsweise auch nur 1 (ein) Torwart zulässig.

- 1.1 Der Reservetorwart muss während des gesamten Spiels anwesend sein, es sei denn, eine Disziplinarstrafe (Hinausstellung) oder eine Verletzung verhindert seine Teilnahme am Spiel.
- 1.2 Jedes Team darf 4 (vier) weitere Ergänzungsspieler als Feldspieler (gebräuchlichste Wahl) oder Torwarte einsetzen. Jede Mannschaft darf im Spielbericht maximal 10 (zehn) Spieler eintragen, von denen 2 (zwei) Torwarte sein müssen.
2. Bei internationalen Wettbewerben für Nationalmannschaften der Länder, die der FIRS angeschlossen sind, und deren Spiele an aufeinander folgenden Tagen ausgetragen werden, darf jedes teilnehmende Team in der Kategorie Senioren insgesamt 11 (elf) Spieler anmelden, von denen 3 (drei) Torwarte sein müssen. Für jedes einzelne Spiel ist aber nur die in Ziffer 1 aufgeführte Anzahl zugelassen.
3. Zum Spielbeginn muss jedes Team mindestens 5 (fünf) spielbereite Spieler auf dem Spielfeld aufbieten, darunter verpflichtend 2 (zwei) Torwarte – einen aktiven Torwart und einen Reservetorwart. Andernfalls wird das Spiel gegen diese Mannschaft gewertet.
  - 3.1 Während des Spiels darf sich eine Mannschaft zu jedem Zeitpunkt auf dem Spielfeld ergänzen, vorausgesetzt die Spieler wurden vorher und korrekt im Spielbericht eingetragen.
  - 3.2 Ist eine Mannschaft während des Spiels zu irgendeinem Zeitpunkt mit nur 2 (zwei) Spielern auf dem Spielfeld, müssen die Schiedsrichter das Spiel anhalten und für beendet erklären. Im Spielbericht wird detailliert festgehalten, welche Umstände zu dieser Entscheidung geführt haben, wie zum Beispiel:
    - 3.2.1 Wurde die Situation durch Hinausstellungen oder durch ungerechtfertigte Aufgabe von Spielern herbeigeführt, wird der Veranstalter des Wettbewerbes auf Abwesenheit des jeweiligen Teams erkennen. Der Sieg wird dann automatisch dem gegnerischen Team zuerkannt.
    - 3.2.2 Mussten die Spieler das Spielfeld allerdings nur aufgrund von sportlichen Verletzungen verlassen, kann der Veranstalter das Spiel unter Berücksichtigung des Zeitpunktes der Spielunterbrechung ganz oder teilweise wiederholen.
4. Eine grobe Verletzung der sportlichen Ethik stellt dar, wenn eine Mannschaft mit weniger als der nach den Spielregeln erlaubten Anzahl an Spielern spielt, obwohl sich noch genügend bereite Spieler auf ihrer Reservebank befinden. Die Hauptschiedsrichter sollen dann wie folgt vorgehen:
  - 4.1 Sie unterbrechen sofort das Spiel und zeigen dem Haupttrainer die rote Karte oder – bei dessen Abwesenheit und in der Reihenfolge - dem Assistententrainer oder einem der Mannschaftsdelegierten oder dem Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld.
  - 4.2 Entsprechend Artikel 10 Ziffer 3 dieser Spielregeln muss die verursachende Mannschaft in „POWER-PLAY“ spielen.
  - 4.3 Sie fordern die verursachende Mannschaft auf, mit der den Spielregeln entsprechenden Anzahl an Spielern zu spielen. Hat die Mannschaft z.B. freiwillig mit einem Spieler weniger gespielt, muss sie diese Situation nun während des POWER-PLAY beibehalten.
  - 4.4 Gegen die fehlbare Mannschaft wird ein DIREKTER FREISTOß ausgesprochen.



5. Die Spieler *und die Torwarte* beider Mannschaften werden offiziell im Spielbericht erfasst anhand von individuellen Rückennummern – *von 1 (eins) bis 99 (neunundneunzig)* – die verpflichtend auf den Hemden und optional auf den Hosen aufgedruckt sind.

## ARTIKEL 12

(Reservebank)

1. Artikel 7 Ziffer 4 der "Technischen Regeln für Rollhockey" entsprechend darf sich eine Mannschaft aus folgenden 12 (zwölf) Personen an der Reservebank zusammensetzen:
  - 1.1 5 (fünf) Ergänzungsspieler, darunter mindestens 1 (ein) Torwart.
  - 1.2 2 (zwei) Mannschaftsdelegierte
  - 1.3 1 (ein) Trainer
  - 1.4 1 (ein) Assistenztrainer (oder Konditionstrainer)
  - 1.5 1 (ein) Arzt
  - 1.6 1 (ein) Masseur (oder Pfleger oder Physiotherapeut)
  - 1.7 1 (ein) Mechaniker (oder Betreuer)
2. Die Mannschaften nehmen immer die Reservebank vor ihrer eigenen Defensivzone ein. Während der Halbzeitpause wechseln sie deshalb ihre Plätze.
3. Während des Spiels dürfen nur 3 (drei) Angehörige jeder Mannschaft – *darunter der Trainer* – außerhalb des Spielfeldes vor ihrer Reservebank nahe an der Bande stehen. Alle übrigen Mannschaftsangehörigen müssen sitzen.
  - 3.1 Außer den Reservespielern müssen alle übrigen Mannschaftsangehörigen, die im Spielbericht eingetragen sind und die auf der Reservebank sein dürfen, eine vom Organisationskomitee ausgestellte Akkreditierungskarte tragen, *die den Inhaber (seine/ihre Mannschaft, Name und Funktion) mit einem Farbfoto identifiziert*. Diese Karte muss an einem Band um den Hals getragen werden.
  - 3.2 Bei Verlust der Akkreditierungskarte dürfen die Schiedsrichter diesem/dieser Mannschaftsangehörigen nicht erlauben, sich an der Reservebank aufzuhalten – es sei denn, das Organisationskomitee genehmigt dies ausdrücklich.

### Für den Bereich des DRIV gilt:

Es sind auch andere Lösungen zur Kennzeichnung von Mannschaftsangehörigen möglich.

4. Geringere Vergehen auf der Reservebank werden durch die Schiedsrichter bei einer Unterbrechung korrigiert. Der Mannschaftsdelegierte wird aufgefordert, die Situation zu klären.
5. Bei schweren Disziplinarvergehen auf der Reservebank gehen die Schiedsrichter wie in Artikel 23 dieser Spielregeln beschrieben vor.
6. Spieler oder andere Mannschaftsangehörige, die eine rote Karte erhalten und ausgeschlossen werden, verlieren die Berechtigung, auf der Reservebank zu verbleiben.
  - 6.1 Spieler, die eine blaue Karte (Zeitstrafe) erhalten haben, sitzen ihre Strafe auf einem der Stühle zwischen ihrer Reservebank und dem Zeitnehmertisch ab.
  - 6.2 Hält sich jemand, *der ausgeschlossen wurde, oder aus einem anderen Grund* entgegen der Anweisung der Schiedsrichter unerlaubterweise auf der Reservebank auf, dürfen die Schiedsrichter, die Polizei bzw. den Ordnungsdienst beauftragen, damit ihre Entscheidungen durchgesetzt werden.
7. Neben den Ergänzungsspielern während einer Auswechslung dürfen nur der Arzt und/oder der Physiotherapeut – *nach ausdrücklicher Aufforderung durch die Schiedsrichter* – auf das Spielfeld, um dem verletzten Spieler zu helfen, sogar wenn sie zuvor von der Reservebank ausgeschlossen wurden.



- 7.1 Betreten der Arzt und/oder der Physiotherapeut das Spielfeld ohne vorherige Genehmigung durch den Schiedsrichter, werden sie mündlich ermahnt, nachdem sie den verletzten Spieler behandelt haben.
- 7.2 Im Wiederholungsfall zeigen die Schiedsrichter ihnen nach Abschluss der Behandlung des verletzten Spielers die rote Karte und schließen sie von der Reservebank aus.

### ARTIKEL 13

#### (Aktionen des Torwarts im Spiel)

1. Wie die anderen Spieler muss auch der Torwart seine Aufgabe auf Rollschuhen ausüben. In seinem Strafraum besitzt er bei der Verteidigung seines Tores in folgenden Situationen besondere Rechte:
  - 1.1 Bei dem Versuch, einen Schuss abzuwehren oder einen Torerfolg zu verhindern, darf der Torwart knien, sitzen, liegen oder kriechen und den Ball mit irgendeinem Teil seines Körpers anhalten, auch wenn er auf dem Boden liegt.
  - 1.2 Hat er den Ball abgewehrt, muss er seine Position auf Rollschuhen wieder einnehmen. Dabei darf er ein Knie auf dem Boden abstützen, außer bei der Ausführung eines direkten Freistoßes oder eines Penalty gegen seine Mannschaft, wie in [Artikel 29 Ziffer 3](#) dieser Spielregeln beschrieben.
  - 1.3 Verliert der Torwart bei der Abwehr seine Maske, wird ein Foul nicht angezeigt. Die Schiedsrichter wenden die "Vorteilsregel" an und unterbrechen das Spiel anschließend *nur falls notwendig*, um dem Torwart zu erlauben, seine Maske wieder aufzusetzen.
2. Der Torwart darf den Ball weder an sich reißen oder mit der Hand festhalten, *noch den Ball absichtlich unspielbar machen, indem er sich zum Beispiel auf ihn legt oder ihn zwischen den Beinen behält*. Zeigt der Torwart ein solches Verhalten innerhalb seines Strafraums, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und bestrafen die Mannschaft des Verursachers mit einem Penalty – ohne weitere Disziplinarmaßnahme.
3. **Befindet sich der Torwart mit seinem Körper vollständig außerhalb seines Strafraums**, ist es ihm nicht erlaubt, dort seine besondere Schutzausrüstung einzusetzen. Verletzt der Torwart dabei die Spielregeln, wird er wie folgt bestraft:
  - 3.1 Spielt der Torwart den Ball absichtlich mit seinen Handschuhen oder mit seinen Beinschützern, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem fehlbaren Torwart eine blaue Karte und bestrafen ihn wie in [Artikel 26 Ziffer 2](#) dieser Spielregeln beschrieben.
  - 3.2 Spielt der Torwart den Ball mit dem Schläger regelwidrig – *oder wenn der Ball seine Handschuhe oder seine Beinschienen trifft, aber nicht aufgrund einer absichtlichen Aktion* – müssen die Schiedsrichter auf "technischen Fehler" erkennen, *sofern nicht die Vorteilsregel anzuwenden ist*. Ohne weitere Disziplinarmaßnahme wird gegen den Torwart ein indirekter Freistoß ausgesprochen.
4. **FOULS DURCH DEN TORWART AUßERHALB SEINES STRAFRAUMS**

Befindet sich der Ball irgendwo hinter dem Strafraum, begehen Torwarte häufig Fouls, indem sie einen Gegner mit dem Schläger treffen oder den Ball regelwidrig spielen. Die Hauptschiedsrichter sollen dann das Spiel unterbrechen und gegen die Mannschaft des verursachenden Torwarts wie folgt vorgehen:

  - 4.1 Sie zeigen einen **TECHNISCHEN FEHLER** an und entscheiden *ohne weitere disziplinarische Maßnahmen auf INDIREKTEN FREISTOß an einer der unteren Strafraumecken, die der Stelle am nächsten liegt, an der sich der Fehler ereignet hat*, wenn der Torwart den Ball mit dem Schläger regelwidrig spielt, weil er sich nicht ausschließlich auf den Rollschuhen befindet, sondern sich mit einem Knie oder mit beiden Knien auf dem Boden abstützt.
  - 4.2 Sie zeigen ein **TEAM FOUL** an – *ohne weitere disziplinarischen Maßnahmen aber mit dem entsprechenden INDIREKTEN FREISTOß* – wenn der Torwart mit seinem Schläger



- a) den Schläger eines Gegners trifft; oder
  - b) die Rollschuhe und/oder Beinschützer eines Gegners trifft, ohne gewalttätig zu sein und ohne dass der Gegner deshalb hinfällt.
- 4.3 Sie zeigen einen **DIREKTEN FREISTOß** an, *nachdem sie dem verursachenden Torwart die **blaue Karte** gezeigt haben*, wenn er mit seinem Schläger einen Gegner so gegen die Rollschuhe und/oder Schienbeinschützer getroffen hat, dass dieser deshalb hingefallen ist.
- 4.4 Sie zeigen einen **DIREKTEN FREISTOß** an, *nachdem sie dem verursachenden Torwart die **rote Karte** gezeigt haben*, wenn er mit seinem Schläger einen Gegner auf ungeschützte Bereiche des Körpers getroffen hat (*Beine, Arme, Rumpf usw.*).

## KAPITEL IV

### Besondere Spielsituationen

## ARTIKEL 14

### (Spielbeginn und Wiederanstoß)

1. Das Spiel beginnt und endet stets mit dem Schiedsrichterpfiff. Das Signal des Zeitnehmers ist nur ein Hinweis.
2. Zu Beginn eines jeden Spielabschnitts und nach einem gültigen Torerfolg wird der Ball auf den Mittelpunkt gelegt. Nach dem Schiedsrichterpfiff führt die jeweilige Mannschaft den Anstoß wie folgt aus:
  - 2.1 Zu Beginn des Spiels (*erster Abschnitt*) durch die Mannschaft, die zuvor durch Münzwurf dazu bestimmt wurde; zu Beginn der zweiten Abschnitts durch das andere Team.
  - 2.2 Nach einem Torerfolg von der Mannschaft, die den Treffer erhalten hat, ausgenommen Artikel 5 Ziffer 1.4 und Ziffer 2.5 dieser Spielregeln.
3. Bei der Ausführung des MITTELANSTOßES müssen sich alle Spieler in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten. Nur 2 (*zwei*) Spieler – *der den Anstoß ausführende Spieler und ein Mitspieler* – dürfen sich im Mittelkreis in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.
  - 3.1 Mit dem Schiedsrichterpfiff ist der Ball im Spiel. Die Gegner dürfen den Ball spielen, falls der Anstoß verzögert wird.
  - 3.2 Bei der Ausführung eines MITTELANSTOßES darf der Ball **wie folgt gespielt werden**:
    - a) in die gegnerische Spielfeldhälfte.
    - b) zurück in die Spielfeldhälfte des ausführenden Spielers. Im letzten Fall muss seine Mannschaft den Ball innerhalb von 5 (*fünf*) Sekunden in die gegnerische Spielfeldhälfte bringen. Die Schiedsrichter gehen entsprechend Art. 8 Ziffer 4 dieser Spielregeln vor.
4. Entscheidet sich der den Anstoß ausführende Spieler nach dem Schiedsrichterpfiff für einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor und dringt der Ball dabei in das Tor ein, *ohne dass er von irgendeinem anderen Spieler berührt oder gespielt wurde*, ist der Torerfolg nicht gültig. Die Schiedsrichter ordnen dann ein Bully an einer der unteren Strafraumecken an, je nach dem wo der Ball ins Tor eindrang.

## ARTIKEL 15

### (Time-out)

1. Jede Mannschaft kann pro Halbzeit eine Auszeit von längstens 1 (*eine*) Minute Dauer beanspruchen.
  - 1.1 Hat eine Mannschaft während der ersten Halbzeit eine Auszeit nicht beantragt, kann sie in der zweiten Halbzeit nicht zweimal eine Auszeit verlangen.
  - 1.2 Während der Verlängerung ist keine Auszeit zulässig, selbst wenn die Mannschaft während der normalen Spieldauer kein „Time-out“ beantragt hat.



2. Ein Delegierter der Mannschaft muss eine Auszeit am Zeitnehmertisch anmelden. Der Assistentenrichter soll *unter Beachtung der Ziffer 3 dieses Artikels bei der nächsten Spielunterbrechung* wie folgt vorgehen:
  - 2.1 Er informiert die Schiedsrichter, Mannschaften und Zuschauer über die beantragte Auszeit, indem er eine Flagge – *oder ein anderes geeignetes Zeichen* – an die obere Ecke des Zeitnehmertisches platziert, die der Reservebank der betroffenen Mannschaft am nächsten liegt.
  - 2.2 Bei der nächsten Spielunterbrechung und in Übereinstimmung mit *Ziffer 3 unten* zeigt er den Schiedsrichtern *durch einen Pfiff oder durch ein anderes akustisches Signal* die Auszeit an, und welche Mannschaft sie beantragt hat. Dazu deutet er auf die Flagge bzw. auf das Zeichen auf dem Zeitnehmertisch.
  - 2.3 Er kontrolliert die Dauer der von den Schiedsrichtern erlaubten Auszeit. Er gibt ein erneutes akustisches Signal oder pfeift, sobald die Zeit abgelaufen ist.
  - 2.4 Er sorgt dafür, dass die für jede Mannschaft erlaubten Auszeiten im Spielbericht eingetragen werden.
3. Eine beantragte Auszeit ist erst dann anlässlich einer Spielunterbrechung gültig, wenn sie vom Schiedsrichter *durch einen Pfiff und ein besonderes Zeichen zum Zeitnehmer* bestätigt und genehmigt wurde.
  - 3.1 Befinden sich zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung ein oder mehrere Spieler verletzt auf dem Spielfeld gilt die Auszeit erst nach Behandlung der verletzten Spieler oder sobald diese das Spielfeld verlassen haben, *und sie beginnt erst dann zu zählen*.
  - 3.2 *Eine beantragte Auszeit wird immer im Spielbericht eingetragen*, selbst wenn die Mannschaft darauf verzichtet, nachdem die Zeitnehmer die Schiedsrichter auf die beantragte Auszeit hingewiesen haben.
  - 3.3 Sollte die Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat, die maximale Dauer von 1 Minute nicht insgesamt beanspruchen wollen, hat der Schiedsrichter die sofortige Fortsetzung des Spiels anzuordnen. Er braucht den Ablauf der 1 Minute nicht abwarten.
4. Während der Auszeit dürfen sich die auf dem Spielfeld befindlichen Spieler an der Bande in der Nähe ihrer Auswechselbank versammeln. Auswechslungen von Spielern sind erlaubt, jedoch dürfen andere Mannschaftsangehörige das Spielfeld nicht betreten.
  - 4.1 Die Schiedsrichter halten sich mit Blick auf die Auswechselbänke in der Spielfeldmitte auf. Sie nehmen den Spielball an sich.
  - 4.2 Nach Beendigung der Auszeit zeigen die Schiedsrichter durch einen Pfiff die Fortsetzung des Spiels an.

## ARTIKEL 16

### (Betreten und Verlassen des Spielfeldes – Auswechslungen)

1. Jede Mannschaft betritt und verlässt das Spielfeld durch den Eingang in der Nähe ihrer Auswechselbank. Hier finden auch die Auswechslungen der Spieler statt – *einschließlich der Torwarte*. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld nicht eher betreten, bevor es der auszuwechselnde Spieler verlassen hat.
2. **BETRETEN ODER VERLASSEN DES SPIELFELDES - SPRINGEN ÜBER DIE BANDE**
  - 2.1 Fällt ein Spieler infolge einer Spielaktion über die Bande, erlauben ihm die Schiedsrichter über die Bande zu steigen, um wieder ins Spielfeld zurückzukehren.
  - 2.2 Kein Spieler oder Torwart auf dem Spielfeld darf ohne vorherige Erlaubnis der Hauptschiedsrichter über die Bande steigen. Sollte dies dennoch geschehen, treffen die Hauptschiedsrichter die folgenden Maßnahmen:



- 2.2.1 Bei der ersten Regelwidrigkeit des betreffenden Torwarts oder Spielers unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel nicht. Bei der nächsten Spielunterbrechung treffen die Schiedsrichter die in Artikel 25 Ziffer 2.2 aufgeführten Maßnahmen.
- 2.2.2 Wiederholt der gleiche Spieler denselben Fehler, müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und die in Artikel 25 Ziffer 2.4 aufgeführten Maßnahmen durchführen.
- 2.3 Betritt ein Spieler das Spielfeld, indem er mit der Absicht über die Bande springt, um eine regelwidrige Auswechslung herbeizuführen, stellt dies eine schwerwiegende Regelwidrigkeit dar. Die Schiedsrichter gehen dann wie in Ziffer 6 dieses Artikels beschrieben vor.

### 3. REGELGERECHTE AUSWECHSLUNGEN

- 3.1 Hat ein Spieler oder ein Torwart auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhalten, muss er ausgewechselt werden, auch wenn er körperlich wieder bereit ist, das Spiel fortzusetzen – es sei denn, entsprechende Reservespieler sind nicht vorhanden.
- 3.2 Wird festgestellt, dass die Ausrüstung des Torwarts auf dem Spielfeld beschädigt ist– ausgenommen in Situationen wie in Artikel 13 Ziffer 1.3 dieser Spielregeln beschrieben –, müssen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und seine Ersetzung durch den Reservetorwart anordnen, es sei denn, ein Reservetorwart ist nicht vorhanden.
- 3.2.1 Die Auswechslung eines Torwartes ist nicht zwingend, wenn der Torwart die Schiedsrichter bittet, bei einer Spielunterbrechung sich kurz an seine Reservebank begeben zu dürfen, um das Visier seines Helmes reinigen oder um die Bänder seiner Beinschienen oder anderer Ausrüstungsteile befestigen zu lassen.
- 3.2.2 Während eines Time-Out oder während ein Spieler oder ein Torwart auf dem Spielfeld Hilfe erhält, braucht der Torwart nicht vorher um Erlaubnis der Schiedsrichter bitten, sein Visier reinigen oder seine Ausrüstung richten zu dürfen.
- 3.3 Ausgenommen in Situationen wie in Ziffer 3.2.2 dieses Artikels, begibt sich der Torwart auf dem Spielfeld zur Reinigung seines Visiers – oder aus irgendeinem anderen Grund - an seine Reservebank ohne vorherige Erlaubnis des Schiedsrichters, ist wie folgt zu entscheiden:
- 3.3.1 Das weitere Vorgehen richtet sich nach Artikel 25 Ziffer 2.2 dieser Spielregeln.
- 3.3.2 Der entsprechende Torwart ist zwingend durch den Reservetorwart zu ersetzen, es sei denn, ein Reservetorwart steht nicht mehr zur Verfügung.
4. Auswechslungen dürfen vorgenommen werden, während das Spiel läuft oder während einer Unterbrechung, entsprechend den folgenden Bestimmungen:
- 4.1 Wird eine Auswechslung während des laufenden Spiels vorgenommen, darf der Spieler oder der Torwart das Spielfeld nicht eher betreten, bevor der jeweilige Spieler oder Torwart das Spielfeld verlassen hat – unter Beachtung von Ziffer 6 dieses Artikels.
- 4.2 Auswechslungen sind erlaubt, bevor die Hauptschiedsrichter die Aufstellung der Spieler zum PENALTY oder zum DIREKTEN FREISTOß abgeschlossen haben. Keiner Mannschaft ist es erlaubt, nach dieser Möglichkeit auszuwechseln, z.B. während der 5 (*fünf*) Sekunden, die für die Ausführung des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES gewährt werden.
- 4.3 Torwarte, die im Spielbericht als solche eingetragen sind, dürfen auch nur einen anderen Torwart ersetzen, es sei denn, sie ersetzen wieder einen Feldspieler gemäß Ziffer 5.2 dieses Artikels.
- 4.4 Ein Torwart oder ein Feldspieler, der auf dem Spielfeld Hilfe erhalten hat, darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Schiedsrichter das Spiel fortgesetzt haben.



## 5. BESONDERE REGELN BEI DER AUSWECHSLUNG VON TORWARTEN

Torwarte dürfen unter den gleichen Bedingungen wie die Feldspieler ausgewechselt werden. Eine Mannschaft darf die Schiedsrichter **anlässlich einer Spielunterbrechung um einen Zeitraum von 30 (dreißig) Sekunden bitten**, um die Auswechslung durch den Reservetorwart abzuschließen.

5.1 Muss ein Torwart auf dem Spielfeld – **aus disziplinarischen Gründen oder nach Ziffer 3 dieses Artikels** - ausgewechselt werden, und **ein Reservetorwart ist dafür nicht vorhanden**, gewähren die Hauptschiedsrichter **3 (drei) Minuten, in denen ein anderer Spieler die Ausrüstung des Torwarts anlegen kann**.

5.1.1 Sollte sich der zu ersetzende Torwart weigern, seine besondere Schutzausrüstung dem Reservespieler zur Verfügung zu stellen – **und sich keine andere Option anbieten** – fordern die Hauptschiedsrichter den Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld und/oder den Mannschaftsdelegierten auf, das Problem rasch zu lösen.

5.1.2 Bleiben deren Bemühungen erfolglos, beenden die Schiedsrichter das Spiel und beschreiben die Fakten im Spielbericht.

5.2 Als technische Alternative darf der Torwart **nur in den letzten 5 (fünf) Minuten des 2. Spielabschnitts** durch einen Feldspieler ersetzt werden, dem aber die besonderen Rechte eines Torwarts nicht zustehen, und der auch die besondere Schutzausrüstung eines Torwarts nicht benutzen darf.

## 6. REGELWIDRIGES AUSWECHSELN UND BESTRAFUNG DER VERURSACHER

6.1 **Ist das Spiel angehalten, kann es regelwidrige Auswechslungen nicht geben**. Regelwidrige Auswechslungen können sich nur im laufenden Spiel ereignen, wie unter den folgenden Umständen:

6.1.1 Bei einer Verletzung von **Ziffer 4 dieses Artikels**.

6.1.2 Bei einem regelwidrigen Aufenthalt eines Spielers oder Torwarts auf dem Spielfeld, weil er vom restlichen Spiel ausgeschlossen wurde, oder weil er eine Zeitstrafe erhalten hat.

6.2 Stellen die Hauptschiedsrichter eine regelwidrige Auswechslung fest, unterbrechen sie das Spiel sofort und treffen die folgenden Maßnahmen:

6.2.1 Sie zeigen dem einwechselnden Torwart oder Spieler eine blaue Karte.

6.2.2 Sie sorgen für die in **Artikel 26 Ziffer 2** dieser Spielregeln aufgeführten Strafen sowohl gegen die Verursacher als auch gegen deren Mannschaft.

6.2.3 **Bei einem Regelverstoß nach Ziffer 4.2 dieses Artikels** ordnen sie die Wiederholung des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES an.

## ARTIKEL 17

(Spielen des Balles)

### 1. SPIELEN DES BALLE MIT DEM SCHLÄGER

1.1 Der Ball darf nur mit dem Schläger gespielt werden. **Außerhalb der Strafräume beider Mannschaften** darf der Ball mit dem Rollschuh oder irgendeinem Teil des Körpers gestoppt werden, aber nie mit der Hand.

1.1.1 Der Ball darf nur mit der Rundung des Schlägers geschlagen werden. Es ist nicht erlaubt, den Ball mit der Kante des Schlägers zu schneiden oder zu hacken.

1.1.2 Ein Spieler, der den Ball führt, oder der aktiv ins Spielgeschehen eingreift, darf seinen Schläger nicht über Schulterhöhe heben, es sei denn, er schießt gerade auf das gegnerische Torgehäuse, und vorausgesetzt dies stellt keine Gefahr für andere Spieler auf dem Spielfeld dar (Mitspieler oder Gegenspieler).



- 1.1.3 Regelwidrige Aktionen nach Ziffer 1.1.1 und 1.1.2 ziehen eine TECHNISCHE STRAFE nach sich gemäß Artikel 24 dieser Spielregeln.
- 1.2 Jeder Treffer, der *versehentlich oder absichtlich* aufgrund eines Abprallers vom Körper oder vom Rollschuh eines Spielers erzielt wird, dessen Mannschaft davon begünstigt würde, wird als ungültig erklärt.
- 1.3 Befördert jedoch ein Spieler den Ball mit dem Schläger oder als Abpraller von seinem Körper oder von seinen Rollschuhen *versehentlich oder absichtlich* ins eigene Torgehäuse, wird der Treffer immer für gültig erklärt.

## 2. EINSCHRÄNKUNGEN BEI DEN AKTIONEN DER SPIELER

- 2.1 Die Schiedsrichter müssen das Spiel unterbrechen und den entsprechenden technischen Fehler anzeigen – und nach Artikel 24 dieser Spielregeln ahnden – sobald sich eine der folgenden Situationen ereignet:
- 2.1.1 Ein Spieler spielt den Ball, während er mit seiner Hand oder einem anderen Teil seines Körpers – *außer den Rollschuhen* – den Boden berührt (ausgenommen hiervon ist der Torwart innerhalb seines Strafraums).
- 2.1.2 Ein Spieler spielt den Ball unter Zuhilfenahme von Händen, Armen oder irgendeinem anderen Teil seines Körpers.
- 2.1.3 Ein Spieler stoppt den Ball mit der Hand oder kickt ihn absichtlich.
- 2.1.4 Ein Spieler blockiert den Ball mit dem Rollschuh oder mit dem Schläger gegen die Bande.
- 2.1.5 Ein Spieler spielt den Ball, während er sich am Torgehäuse anlehnt oder daran festhält, ausgenommen der Torwart in seinem Strafraum.
- 2.1.6 Ein Spieler bleibt mit dem Ball in einer der Ecken oder hinter einem Torgehäuse stehen.
- 2.2 Im Spiel darf der Ball nicht höher als 1,5 (*ein und einen halben*) Meter gespielt werden, außer vom Torwart in seinem Strafraum.
- 2.2.1 Ein entsprechender Regelverstoß führt immer zu einem indirekten Freistoß gegen die fehlbare Mannschaft, auch wenn sich der Regelverstoß im Strafraum der fehlbaren Mannschaft ereignete.
- 2.2.2 Es ist kein Fehler, wenn der Ball als Abpraller die reguläre Höhe übersteigt - weder als Abpraller vom Torgehäuse und den Banden, noch als Abpraller von Körper, Schläger oder Rollschuhen eines Feldspielers – vorausgesetzt, der Ball verlässt dabei nicht das Spielfeld.

## 3. BESTRAFUNG VON SPIELERN, DIE MIT REGELWIDRIGER AUSTRÜSTUNG SPIELEN

- 3.1 Außer in Situationen nach Ziffer 3.2 dieses Artikels unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und zeigen ein entsprechendes TEAMFOUL an, das nach Artikel 25 Ziff. 3.5 dieser Spielregeln zu ahnden ist, sobald ein Spieler (einschließlich Torwart) den Ball spielt oder aktiv am Spiel teilnimmt, wenn seine Ausrüstung nicht dem regulären Zustand entspricht - insbesondere bei folgenden Umständen:
- 3.1.1 Wenn er den Ball spielt und dabei den Schläger nicht sicher mit mindestens einer Hand hält.
- 3.1.2 Wenn er den Ball spielt, während einer seiner Rollschuhe defekt ist (eine Rolle hat sich gelöst oder ist blockiert, das Gestell hat sich vom Schuh gelöst usw.).
- 3.1.3 Der Torwart trägt nicht seine vollständige Schutzausrüstung (Maske oder Helm, Brustschutz, beide Handschuhe und beide Beinschienen), während er den Ball spielt oder abwehrt.
- 3.2 Befindet sich die Ausrüstung eines Spielers nicht in regulärem Zustand, aber dieser Spieler nimmt nicht aktiv am Spiel teil, muss das Spiel auch nicht unterbrochen werden. Die Schiedsrichter nutzen die nächste Unterbrechung, um die Auswechslung dieses Spielers zu veranlassen, sofern dies bis dahin noch nicht geschehen sein sollte.



#### 4. DEFEKTER BALL

Ist der Ball defekt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und tauschen den Ball aus. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem indirekten Freistoß durch die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Besitz des Balles war.

#### 5. BALL "IM SPIEL"

- 5.1 Der Ball ist "im Spiel", sobald die Schiedsrichter zum Spielbeginn oder zur Spielfortsetzung pfeifen, oder wenn ein Spieler *nach einer Spielunterbrechung* den Ball zum indirekten Freistoß berührt.
- 5.2 Der Ball bleibt auch dann weiterhin im Spiel, wenn er einen Schiedsrichter berührt hat, oder wenn er die Höhe von 1,50 (ein und einen halben) Meter übersteigt, entweder als Abpraller vom Torgehäuse, von der Bande oder nach der Abwehr durch den Torhüter, oder wenn zwei Schläger aufeinander prallen.

#### 6. BALL "AUSSERHALB DES SPIELS"

Der Ball ist immer dann "außerhalb des Spiels", sobald die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, oder wenn

- 6.1 der Ball in den Beinschienen des Torhüters stecken bleibt oder in den Netzen oder außerhalb im Torgehäuse liegen bleibt. *Mit Ausnahme von Artikel 9 Ziffer 1.1.4* wird das Spiel in einem solchen Fall unterbrochen und mit einem Bully an einer der unteren Strafraumecken fortgesetzt.
- 6.2 der Ball die Bande überquert und das Spielfeld in folgenden Situationen verlässt:
  - Der Ball wurde von einem Spieler geschlagen.
  - Der Ball hat einen Spieler berührt, auch unabsichtlich.
  - Der Ball wurde gegen die Querlatte oder einen Pfosten geschlagen und hat anschließend das Spielfeld verlassen.

*Mit Ausnahme von Artikel 9 Ziffer 1.1.4* unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel in diesen Situationen und setzen es mit einem indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers fort.

- 6.3 der Ball das Spielfeld nach dem Aufeinanderprallen zweier Schläger verlässt. Sind zwei oder mehr Spieler in einer solchen Situation beteiligt und die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler zuletzt den Ball berührt hat, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.
- 6.4 Berührt der Ball die Hallendecke – *nach einem Schuss gegen die Querlatte oder einen Pfosten eines Torgehäuses oder die Schiedsrichter können den Verursacher unter Berücksichtigung von Ziffer 2.2 dieses Artikels nicht eindeutig zuordnen* – wird das Spiel mit einem Bully am Mittelpunkt fortgesetzt.

### ARTIKEL 18

(Gültigkeit von Torerfolgen)

#### 1. GÜLTIGKEIT EINES TORERFOLGES

- 1.1 Um ein reguläres Tor zu erzielen, muss der Ball vollständig die Torlinie zwischen den beiden senkrechten Torpfosten überqueren und unterhalb der waagrechten Torstange in das Torgehäuse eindringen, ohne dass der Ball vom angreifenden Spieler geworfen, mit dem Fuß gekickt oder mit irgendeinem Teil des Körpers in das Torgehäuse befördert wurde.
- 1.2 Ein Torerfolg ist immer dann gültig, wenn er wie folgt erzielt wird:
  - 1.2.1 Als regulärer Schuss von irgendeiner Stelle des Spielfeldes, sofern der Ball nicht sofort nach einem indirekten Freistoß oder nach einem Mittelanstoß in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.



1.2.2 Nach einem regulären Bully, auch wenn der Ball sofort in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem weiteren Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.

1.2.3 Als Eigentor, unabhängig von der Position des Spielers auf dem Spielfeld, wenn der Ball mit dem Schläger oder einem Teil seines Körpers in das Torgehäuse der eigenen Mannschaft befördert wird.

1.3 Prallt der Ball von den Torpfosten, von der Querlatte oder von der Bande ab, übersteigt die Höhe von 1,5 (*ein und einen halben*) Meter, und fällt dann auf den Rücken des Torwarts und dringt in das Torgehäuse ein, erklären die Schiedsrichter den Torerfolg für gültig, weil der Spieler, der den Schuss abgab, keinen Fehler gemacht hat.

1.4 Wirft ein Spieler der abwehrenden Mannschaft seinen Schläger, seine Maske oder seine Handschuhe in der Absicht, das Eindringen des Balles in das Torgehäuse zu verhindern, erfolglos nach dem Ball, warnen die Schiedsrichter den Torerfolg ab und gehen anschließend disziplinarisch gegen den Verursacher vor - in Übereinstimmung mit Artikel 22 Ziffer 7.1 dieser Spielregeln.

## 2. UNGÜLTIGE TORERFOLGE

2.1 Ein Torerfolg ist nicht gültig, wenn er wie folgt erzielt wird:

2.1.1 Wenn der Treffer – *absichtlich oder unabsichtlich* - mit irgendeinem Teil des Körpers oder von den Rollschuhen eines Spielers der angreifenden Mannschaft erzielt wurde.

2.1.2 Wenn der Ball bei einem indirekten Freistoß in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.

2.1.3 Wenn der Ball bei einem Mittelanstoß direkt in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.

2.1.4 Aufgrund eines Ereignisses von außen, das das Spielgeschehen übermäßig beeinflusst.

2.2 Bei jeder oben aufgeführten Situation wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt, das immer in einer der unteren Ecken des Strafraums ausgeführt wird, in dem ein ungültiger Treffer erzielt wurde.

## 3. TORERFOLG AM ENDE DES SPIELS ODER AM ENDE DES ERSTEN SPIELABSCHNITTS

Wird ein gültiger Torerfolg erzielt und gleichzeitig vom Zeitnehmer akustisch das Ende des Spiels oder des ersten Spielabschnitts angezeigt, lassen die Schiedsrichter am Mittelpunkt einen Anstoß ausführen, um so den Torerfolg zu bestätigen. Unmittelbar danach beenden sie den Spielabschnitt oder das Spiel.

## 4. TORERFOLG WÄHREND DER VERLÄNGERUNG

Wird während der Verlängerung ein gültiger Torerfolg erzielt (*“golden goal”*), folgen die Hauptschiedsrichter den Regelungen des Artikels 5 Ziffer 1.4 dieser Spielregeln, indem sie sofort zum Ende des Spiels pfeifen und dabei den Treffer als gültig anerkennen. Der entsprechende Mittelanstoß ist nicht mehr notwendig.

## 5. ABSICHTLICHES EIGENTOR

Befördert ein Spieler oder Torwart den Ball absichtlich ins eigene Torgehäuse, erklären die Hauptschiedsrichter den Torerfolg immer für gültig. *Ergänzend* müssen sie jedoch die folgenden Maßnahmen ergreifen:

5.1 Sie zeigen zwei rote Karten, eine dem Spieler oder dem Torwart, der für das Eigentor verantwortlich ist, und schließen ihn vom restlichen Spiel aus. Die andere rote Karte zeigen sie dem Haupttrainer oder – *bei dessen Abwesenheit und in der entsprechenden Abfolge* – dem Assistententrainer, einem der Delegierten oder dem Kapitän auf dem Spielfeld.

5.2 Die Mannschaft muss gemäß Artikel 10 Ziffer 2.2 und 3 dieser Spielregeln in POWER-PLAY spielen.

**ARTIKEL 19**

(Blocken und Behinderung)

**1. BLOCKEN**

Blocken ist eine regelgerechte taktische Aktion, die von einem Angreifer ausgeführt wird, der – *im Blickfeld des Gegners und ohne Körperkontakt* – versucht, einen Gegner daran zu hindern, eine aussichtsreiche Abwehrposition einnehmen zu können, und dadurch die Effektivität seiner Aktion hemmt.

- 1.1 Der "Blocker" darf sich seitlich aufstellen und den Block statisch (*ohne Ball*) oder dynamisch (*mit Ball*) durchführen.
- 1.2 Steht der geblockte Spieler still, darf der „blockierende“ Spieler so dicht wie er möchte blocken, vorausgesetzt er stellt keinen Körperkontakt her.
- 1.3 Befindet sich der Spieler, der blockiert werden soll, in der Bewegung, muss ihm der Spieler, der blockieren will, ausreichend Raum lassen – *mindestens 50 (fünfzig) Zentimeter* – um ein Ausweichen (Anhalten oder Richtungsänderung) zu ermöglichen.
- 1.4 Der "Blocker" darf bei seiner Handlung keine Aggressivität zeigen. Er muss sich leicht nach vorne beugen und den Schläger unten halten.

**2. VERHINDERN DES BLOCKS**

Einen Block zu verhindern, ist eine legale Taktik, bei der der angreifende Spieler keinen Raum besetzen kann. Es darf kein Körperkontakt mit dem Gegenspieler hergestellt werden.

**3. BEWEGLICHE SPERRE:**

Eine bewegliche Sperre (sog. Vorhang) ist eine weitere regelgerechte taktische Aktion eines angreifenden Spielers, der – *mit oder ohne Ball* – vor dem Abwehrspieler her läuft, um ihn daran zu hindern, die taktische Aktion zu erkennen und der Wirksamkeit seiner Handlung entgegenzuwirken.

**4. REGELWIDRIGES BLOCKEN**

Blocken ist regelwidrig, wenn sich eine der folgenden Situationen ereignet:

- 4.1 Der "Blocker" stellt Körperkontakt mit dem gegnerischen „Abwehrspieler“ her.
- 4.2 Der "Blocker" nimmt eine aggressive Haltung ein, indem er die Rundung seines Schlägers oberhalb seiner Rollschuhe hält, um zusätzlichen Raum zu beanspruchen und/oder um den „zu blockenden“ Spieler einzuschüchtern.
- 4.3 Der "Blocker" ist in der Bewegung und hält nicht den Mindestabstand von 50 (*fünfzig*) Zentimetern ein zu dem Spieler, den er gerade blockt, oder wenn er ihn schubst oder gegen ihn läuft.

**5. BEHINDERUNG**

Eine Behinderung ist eine regelwidrige Aktion, bei der ein Spieler *als Angreifer oder Verteidiger* absichtlich Körperkontakt mit einem Gegner herstellt, um Gegenmaßnahmen und/oder die Spielentwicklung zu verhindern, wie z.B.:

- 5.1 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.
- 5.2 Einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt.
- 5.3 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.

6. Regelwidriges Blocken und Behinderung müssen mit einem "Teamfoul" bestraft werden, entsprechend [Artikel 25 Ziffer 3.5](#) dieser Spielregeln.



- 6.1 Die Schiedsrichter müssen jedoch die Spielsituationen richtig „lesen“ und beurteilen, sowie unterscheiden zwischen
- Regelwidrigen und „strafbaren“ Aktionen – *Behinderung und regelwidriges Blocken* -, die absichtlich ausgeführt werden und Körperkontakt mit dem Gegner beinhalten, und
  - Korrekten regelgerechten taktischen Handlungen von Angriffsspielern, die als solche den Wettbewerbscharakter fördern und nicht bestraft werden dürfen.
- 6.2 Wenn sich im Spielverlauf ein Spieler im Laufweg des Gegners aufhält, ist er nicht verpflichtet, beiseite zu treten und den Weg frei zu geben. Er darf in des Gegners Laufrichtung verbleiben und bewegungslos stehen bleiben.

## ARTIKEL 20

(Weitere besondere Spielsituationen)

### 1. VERSCHIEBEN DES TORGEHÄUSES

Wird ein Torgehäuse verschoben, müssen die Schiedsrichter wie folgt vorgehen:

- 1.1 Wurde das Torgehäuse von einem Torwart oder von irgendeinem Spieler absichtlich verschoben, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem Verursacher die blaue Karte und sprechen die jeweiligen in [Artikel 26 Ziffer 2](#) dieser Spielregeln aufgeführten Strafen aus. Darüber hinaus beachten sie folgendes:
- 1.1.1 Wurde der Fehler von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ausgeführt, muss der gegnerischen Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoß zugesprochen werden.
  - 1.1.2 Wurde der Fehler vom Torwart oder einem Spieler der verteidigenden Mannschaft ausgeführt, muss gegen die Mannschaft des Verursachers ein Penalty angezeigt werden.
- 1.2 Wurde das Tor von irgendeinem Spieler unabsichtlich verschoben, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
- 1.2.1 Sie versuchen das Tor auf seinen Platz zurückzuschieben, um eine Spielunterbrechung zu vermeiden.
  - 1.2.2 Ist dies nicht möglich, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und stellen das Tor zurück. Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß durch diejenige Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.

### 2. BULLY

- 2.1 Nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter wird das Spiel unter den folgenden Bedingungen mit einem Bully fortgesetzt:
- 2.1.1 Die Unterbrechung erfolgte nicht aufgrund eines angezeigten Fouls, und die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welche Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
  - 2.1.2 Die Unterbrechung erfolgte aufgrund der Anzeige von zwei Fouls gleicher Schwere, die gleichzeitig von Spielern beider Mannschaften erfolgten.
- 2.2 Zur Ausführung eines Bully stehen sich je 1 (*ein*) Spieler beider Mannschaften gegenüber. Beide kehren der eigenen Spielfeldhälfte den Rücken zu. Die Schläger halten sie mit der Rundung auf den Boden und 20 (*zwanzig*) Zentimeter vom Ball entfernt.
- 2.2.1 Außer den Spielern, die das Bully ausführen, müssen sich alle übrigen Spieler mindestens 3 (*drei*) Meter vom Bullypunkt entfernt aufhalten.
  - 2.2.2 Bei einem Bully dürfen die Spieler den Ball erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters berühren.



- 2.2.3** Wird der Ball von einem Spieler vor dem Pfiff des Schiedsrichters bewegt, erhält die gegnerische Mannschaft an der gleichen Stelle sofort einen indirekten Freistoß zugesprochen.
- 2.3** Die Stelle, an der das Bully auszuführen ist, zeigen die Schiedsrichter an entsprechend der Stelle, an der sich der Ball befunden hat, als das Spiel unterbrochen wurde. Ausgenommen hiervon sind folgende Situationen:
- 2.3.1** Bei einem ungültigen Torerfolg nach einem Mittelanstoß oder nach einem indirekten Freistoß wird das Bully in einer der unteren Strafraumecken ausgeführt.
- 2.3.2** Kann der Ball nicht gespielt werden, weil er in den Beinschienen des Torwarts steckt, oder weil er außen im Tornetz liegt, wird das Bully in einer der unteren Strafraumecken ausgeführt.
- 2.3.3** Berührt der Ball die Hallendecke – *wie in Artikel 17 Ziff. 6.4 beschrieben* – wird das Bully am Mittelpunkt ausgeführt.
- 2.3.4** Sollte die Spielunterbrechung erfolgen, wenn sich der Ball innerhalb des Strafraums oder in dem Raum zwischen unterer Strafraulinie und kurzer Bande befindet, wird das Bully an einer der Strafraumecken ausgeführt, die der Stelle am nächsten liegt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

### **3. SPIELAUFGABE**

Verlässt eine Mannschaft freiwillig das Spiel, entweder während eines Freundschaftsturniers oder während einer offiziellen Veranstaltung, wird sie vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen und mit einer Geldstrafe belegt, die von den zuständigen Gremien festzulegen ist.

### **4. BESCHÄDIGUNGEN ODER SCHÄDIGENDES EREIGNIS WÄHREND EINES SPIELS**

- 4.1** Ereignen sich Unterbrechungen während eines Spiels – *aufgrund von Stromausfall, Beschädigungen des Spielfeldes oder weil die Spielfläche nass und rutschig wird* – dürfen die Schiedsrichter eine Frist von maximal 60 (*sechzig*) Minuten gewähren, damit der Schaden behoben und das Spiel fortgesetzt werden kann.
- 4.2** Die oben erwähnte zusätzliche Wartefrist ist die maximale Dauer, die die Schiedsrichter für eine Unterbrechung während eines Spieles nutzen können, um diese Probleme zu lösen.
- 4.3** Sind die in Ziffer 4.1 dieses Artikels gewährten 60 (*sechzig*) Minuten abgelaufen – *ohne dass sich die Probleme beheben ließen* – beenden die Schiedsrichter das Spiel und informieren die Mannschaftskapitäne über ihre Entscheidung. Die Gründe sind in den Spielbericht einzutragen.

### **5. VERLETZTE SPIELER AUF DEM SPIELFELD**

- 5.1** Ist ein Spieler verletzt und bleibt ohnmächtig auf dem Spielfeld liegen, müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und dem Arzt und/oder dem Physiotherapeuten erlauben, das Spielfeld zu betreten, um die notwendige Hilfe zu leisten.
- 5.1.1** Während ein Spieler auf dem Spielfeld behandelt wird, dürfen sich die anderen Spieler in der Nähe ihrer Reservebank oder irgendwo anders auf dem Spielfeld versammeln.
- 5.1.2** Außer wenn Reservespieler nicht vorhanden sind, muss ein auf dem Spielfeld behandelter Torwart oder Spieler zwingend ersetzt werden, auch wenn er sich erholt hat und weiterspielen kann.
- 5.1.3** *Ist ein Torwart nicht vorhanden aufgrund von disziplinarischen Maßnahmen oder Verletzung, muss er unter Beachtung von Artikel 16 Ziffer 5.1 durch einen Feldspieler ersetzt werden.*
- 5.1.4** *Je nach dem wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand*, setzen die Schiedsrichter das Spiel fort
- a) mit einem indirekten Freistoß durch die Mannschaft, die bei der Spielunterbrechung in Ballbesitz war; oder

- b) mit einem Bully, wenn nicht deutlich erkennbar war, welche Mannschaft den Ball führte.
- 5.1.5** Ein Torwart oder ein Spieler, der auf dem Spielfeld behandelt wurde, darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Schiedsrichter das Spiel fortgesetzt haben.
- 5.2** Verletzt sich ein Torwart während einer Abwehraktion und unmittelbar danach wird ein Torerfolg erzielt, so ist der Torerfolg gültig.

## **6. Aktionen, in denen ein Angreifer regelwidrig versucht, von einem Foul zu profitieren.**

- 6.1** Die Hauptschiedsrichter müssen die Situationen stets auf Unsportlichkeit und ethisch verwerfliches Verhalten der Spieler überprüfen, wenn diese versuchen, die Hauptschiedsrichter zu täuschen und – *unerlaubterweise* – von angeblichen gegnerischen Fouls, die aber tatsächlich keine sind, profitieren wollen. Solche Situationen ereignen sich sehr oft in bestimmten Spielsituationen wie den folgenden:
- 6.1.1** Ein Spieler, *der sich innerhalb des gegnerischen Strafraums aufhält*, versucht einen Penalty zu schinden, indem er vortäuscht, gefoult worden zu sein.
- 6.1.2** Ein Spieler, *der sich außerhalb des gegnerischen Strafraums aufhält*, täuscht vor, gefoult worden zu sein, damit gegen den Gegner ein Teamfoul angezeigt wird, aufgrund dessen wegen Ansammlung von Teamfouls ein direkter Freistoß gegen diese Mannschaft ausgesprochen wird.
- 6.1.3** Ein Angreifer, *der sich mit dem Ball im gegnerischen Strafraum befindet*, versucht einen Penalty dadurch zu provozieren, dass bestimmte Aktionen als Fouls eingeschätzt werden, wie z.B., wenn er darauf verzichtet, das Torgehäuse anzugreifen und stattdessen den Ball zu führen gegen
- den Körper oder die Schutzausrüstung des gegnerischen Torwarts, der versehentlich seinen Schläger nicht mehr in der Hand hält und – *aus Angst den Ball zu berühren* – sein Tor nicht verteidigt;
  - den Körper eines Gegners, der hingefallen ist.
- 6.2** Ereignen sich ähnliche Situationen wie oben beschrieben, gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:
- 6.2.1** Sie unterbrechen das Spiel sofort und ermahnen den angreifenden Spieler, weil er regelwidrig gehandelt hat, als er – *unerlaubterweise* – versuchte, dass der anderen Mannschaft ein Foul zuerkannt wird.
- 6.2.2** Danach zeigen sie dem Assistentenschiedsrichter an, dass gegen den angreifenden Spieler ein TEAMFOUL notiert wird, und setzen im Anschluss daran das Spiel mit einem INDIREKTEN FREISTOß gegen dessen Mannschaft fort - ausgenommen Artikel 25 Ziffer 3.3.1 dieser Spielregeln.

## KAPITEL V

### Fouls und Bestrafungen – Vorteilsregel

## ARTIKEL 21

### (Typologie von Fouls und Regelverstößen – Vorteilsregel)

1. Verletzungen der Spielregeln für Rollhockey lassen sich wie folgt einteilen:
  - 1.1 Verstöße und **technische** Fouls.
  - 1.2 Verstöße und **disziplinarische** Fouls.
2. Verstöße und disziplinarische Fouls müssen unterschieden werden nach:
  - 2.1 **Schwere:**
    - 2.1.1 Geringere Fouls
    - 2.1.2 Teamfouls
    - 2.1.3 Ernste Fouls = mit **blauen Karten** zu ahnden.
    - 2.1.4 Schwere Fouls = mit **roten Karten** zu ahnden.
  - 2.2 **Auftreten:**
    - 2.2.1 Verbale Fouls
    - 2.2.2 Fouls mit Körperkontakt
  - 2.3 **Zeitpunkt:**
    - 2.3.1 Fouls während des laufenden Spiels
    - 2.3.2 Fouls während einer Spielunterbrechung
  - 2.4 **Ort:**
    - 2.4.1 Fouls auf dem Spielfeld
    - 2.4.2 Fouls auf der Reservebank
3. Verstöße und Vorteilsregel
  - 3.1 Die Hauptschiedsrichter sollen das Spiel immer unterbrechen, um ein Foul anzuzeigen, außer in den Situationen, in denen die Schiedsrichter die „**VORTEILSREGEL**“ anwenden müssen – *wie im Folgenden beschrieben*. Das Spiel läuft weiter, damit die Mannschaft des Verursachers nicht von einer Unterbrechung profitieren kann.
  - 3.2 **SOLLTE SICH EINE EINDEUTIGE TORCHANCE ZEIGEN**, müssen die Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden und treffen sofort im Anschluss nach dem Torschuss folgende Maßnahmen:
    - 3.2.1 Wurde ein Treffer nicht erzielt, unterbrechen sie das Spiel sofort und gehen wie in Ziffer 3.5.1 a) und b) dieses Artikels beschrieben vor.
    - 3.2.2 Wurde ein Treffer erzielt, erklären sie ihn für gültig und treffen danach - *falls erforderlich* - die disziplinarischen Maßnahmen gegen die Verursacher und ihre Mannschaft. Anschließend setzen sie das Spiel aufgrund des erzielten Treffers mit einem Mittelanstoß fort.
  - 3.3 Zeigt sich eine eindeutige Torchance nicht, wenden die Hauptschiedsrichter nur dann die „**VORTEILSREGEL**“ an, falls die Mannschaft, gegen die ein TEAMFOUL begangen wurde, von einer aussichtsreichen Situation eines Konterangriffs profitieren würde. Dies wäre z.B. in folgenden Situationen der Fall:
    - 3.3.1 Ein oder zwei Spieler der Mannschaft, gegen die ein Teamfoul begangen wurde, laufen weiter mit dem Ball auf das gegnerische Torgehäuse zu und haben – *außer dem Torwart* – nur noch einen oder gar keinen Spieler gegen sich.



- 3.3.2 Drei Spieler dieser Mannschaft, von denen einer den Ball führt, laufen auf das gegnerische Torgehäuse zu und haben – *außer dem Torwart* – nur noch zwei, einen oder gar keinen Spieler gegen sich.
- 3.4 Entscheiden sich die Hauptschiedsrichter für die Anwendung der „VORTEILSREGEL“ – *unter Beachtung der Ziffer 3.3 dieses Artikels* – und sie unterbrechen das Spiel nicht, um ein TEAMFOUL anzuzeigen, müssen sie dennoch den Assistenzschiedsrichter auffordern, das **TEAMFOUL** durch den Verursacher zu notieren, auch wenn das Spiel nicht angehalten wird.
- 3.5 Die Hauptschiedsrichter, *die das Spiel normalerweise sofort unterbrechen und das Foul anzeigen sollen*, wenden die „VORTEILSREGEL“ unter folgenden Umständen nicht an - ausgenommen hiervon ist Ziffer 3.2 dieses Artikels:
- 3.5.1 Wenn sich ein **ernstes oder schwerwiegendes Foul** ereignet hat, und die Hauptschiedsrichter die folgenden ergänzenden Maßnahmen treffen müssen:
- Entsprechend der Schwere des Fouls oder der Regelwidrigkeit sind disziplinarische Maßnahmen zu treffen sowohl gegen den Verursacher (*blaue Karte oder rote Karte*), als auch gegen dessen Mannschaft (**POWER-PLAY**).
  - Sie zeigen die technische Strafe gegen die Mannschaft des Verursachers an – DIREKTER FREISTOß oder PENALTY in Abhängigkeit von dem Ort, an dem sich das Foul ereignete.
- 3.5.2 Sobald sich ein **Teamfoul** ereignet hat, das – *aufgrund seiner selbst und unter Beachtung von Artikel 25 Ziffer 3.3.1* – einen direkten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers erfordert.
4. **FOULS MIT DEM SCHLÄGER GEGEN DEN SCHLÄGER DES GEGNERS**
- 4.1 Die Hauptschiedsrichter müssen in der Lage sein, alle Spielsituationen einzuschätzen und richtig zu bewerten, insbesondere solche Aktionen, die als regelwidrig angesehen werden können, und darunter jene Situationen, in denen unter Beachtung der oben aufgeführten Ziffern dieses Abschnitts die „VORTEILSREGEL“ angewendet werden darf.
- 4.2 *Um unnötige Spielunterbrechungen zu vermeiden*, müssen die Hauptschiedsrichter im besonderen Fall **regelwidriger Aktionen mit dem Schläger** diejenigen Situationen bewerten können, in denen tatsächliche Fouls mit dem Schläger nicht unbestraft bleiben dürfen, wie im Folgenden beschrieben:
- 4.2.1 Wenn ein Spieler den Schläger des Gegners nur leicht "berührt", lassen die Hauptschiedsrichter das Spiel normal weiter laufen, ohne ein Foul anzuzeigen.
- 4.2.2 Wenn ein Spieler seinen Schläger jedoch dazu gebraucht, wiederholt und/oder heftig gegen den Schläger des Gegners zu schlagen, gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:
- Sie unterbrechen das Spiel sofort, zeigen ein **TEAMFOUL** an und setzen das Spiel danach mit einem **INDIREKTEN FREISTOß** gegen die Mannschaft des Verursachers fort; oder
  - Sie wenden – *unter Beachtung der Ziffern 3.3 und 3.4 dieses Artikels* – die **"VORTEILSREGEL"** an und unterbrechen das Spiel nicht. Sie weisen den Assistenzschiedsrichter aber dennoch an, ein **TEAMFOUL** für die Mannschaft zu notieren.

**ARTIKEL 22**

## (Bestrafungen für Fouls – Allgemeine Regeln)

1. Alle Fouls und Verletzungen der Spielregeln müssen angemessen bestraft werden:
  - 1.1 Strenge disziplinarische Bestrafung des Verursachers einschließlich der folgenden Situationen:
    - 1.1.1 Mündliche Verwarnung gemäß Artikel 25 Ziffer 2.2 dieser Spielregeln;
    - 1.1.2 Zeitstrafe (*blaue Karte*) gemäß Artikel 26 dieser Spielregeln;
    - 1.1.3 Endgültiger Ausschluss vom Spiel (*rote Karte*) gemäß Artikel 27 dieser Spielregeln.
  - 1.2 Bestrafung der Mannschaft des Verursachers bestehend aus technischen und disziplinarischen Maßnahmen einschließlich der folgenden Situationen:
    - 1.2.1 Hinsichtlich der technischen Strafe gegen die Mannschaft des Verursachers:
      - a) mit einem INDIREKTEN FREISTOß gemäß Artikel 28 dieser Spielregeln;
      - b) mit einem DIREKTEN FREISTOß oder mit einem PENALTY gemäß Artikel 29 dieser Spielregeln.
    - 1.2.2 Hinsichtlich der disziplinarischen Strafe gegen die Mannschaft des Verursachers: POWER-PLAY mit 1 (*einem*) oder 2 (*zwei*) Spielern weniger auf dem Spielfeld gemäß Artikel 10 dieser Spielregeln.
2. Außer in den Situationen, in denen die Schiedsrichter die „Vorteilsregel“ anwenden, muss jedes Foul, das während des Spiels geschieht, entsprechend seiner Schwere bestraft werden. Dabei ist ein Foul umso ernster zu werten, wenn es einen Torerfolg verhindert.
3. **RAUES UND UNKORREKTES SPIEL**
  - 3.1 Raves und unkorrektes Spiel ist nicht erlaubt und wird bestraft. Zum Beispiel:
    - 3.1.1 Einen Gegner gegen das Torgehäuse oder gegen die Bande pressen;
    - 3.1.2 Schubsen, Stoßen und absichtliche Behinderung eines Gegners;
    - 3.1.3 Mit dem Schläger fechten oder gegnerische Spieler schlagen oder sie an ihrer Ausrüstung oder am Körper festhalten;
    - 3.1.4 Kämpfen, Boxen, Treten oder jede andere Art von Gewalttätigkeiten.
  - 3.2 Mit Ausnahme des Torwarts innerhalb seines Strafraums darf sich kein anderer Spieler am Torgehäuse festhalten und den Ball spielen.
  - 3.3 Einen Gegner mit dem Schläger schlagen oder einhaken stellt eine gewalttätige und gefährliche Aktion dar, die von den Schiedsrichtern sowohl technisch als auch disziplinarisch streng zu bestrafen sind.
4. **STELLE VON FOULS**
  - 4.1 Die „Stelle des Fouls“ wird mit Ausnahme der Darlegung in der folgenden Ziffer 4.2 bestimmt als die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat.
  - 4.2 Übersteigt der Ball infolge eines Schusses die Höhe von 1,5 (*ein und ein halber*) Meter, ist die „Stelle des Fouls“ dort, wo die Aktion stattfand, z.B. die Stelle, an der der Schläger den Ball getroffen hat.
5. **FOULS GEGEN EINE MANNSCHAFT IN IHRER DEFENSIVZONE**
  - 5.1 Unbeschadet der Ziffer 5.2 gilt: Geschieht ein Foul gegen eine Mannschaft in ihrer Defensivzone darf der Ball zum indirekten Freistoß sofort gespielt werden, ohne dass er genau auf die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat, oder auf eine der Strafraumecken, gelegt werden muss.
  - 5.2 Bevor der Freistoß ausgeführt wird, muss der Ball allerdings ruhig liegen.



## 6. GLEICHZEITIG STATTFINDENDE FOULS ODER VERSTÖßE

- 6.1 Verursachen zwei Spieler – *jeweils einer pro Team* – gleichartige Fouls, erhalten beide eine disziplinarische Strafe (*soweit erforderlich*), und das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt:
- 6.1.1 an der Stelle, an der sich die Fouls ereignet haben, sofern dies an der gleichen Stelle geschah; oder
- 6.1.2 an der Stelle, an der sich der Ball befand, falls sich die Fouls an verschiedenen Stellen ereignet haben.
- 6.2 Verursachen zwei Spieler – *jeweils einer pro Team* – gleichzeitig verschiedenartige Fouls, erhalten beide eine disziplinarische Strafe (*soweit erforderlich*). Ein technischer Freistoß wird gegen diejenige Mannschaft angeordnet, deren Spieler das schwerere Foul begangen hat.
- 6.3 Verursachen zwei Spieler – *der gleichen Mannschaft* – gleichzeitig verschiedenartige Fouls, erhalten beide eine disziplinarische Strafe (*soweit erforderlich*). Der technische Freistoß zur Spielfortsetzung richtet sich nach dem schwereren der beiden Fouls.

## 7. FOULS UND REGELWIDRIGKEITEN AUS DER ENTFERNUNG AUF GEGNER AUF DEM SPIELFELD

- 7.1 Werden Fouls aus der Entfernung begangen – *Werfen des Schlägers, des Handschuhs, der Maske usw. während das Spiel läuft* –, wägen die Schiedsrichter das Ergebnis des ausgeführten Regelverstoßes ab und gehen wie folgt vor:
- 7.1.1 Wurde der Verursacher von den Schiedsrichtern eindeutig identifiziert:
- rote Karte und Ausschluss vom restlichen Spiel.
- 7.1.2 Wurde der Verursacher von den Schiedsrichtern nicht identifiziert:
- Vorgehensweise wie in [Artikel 23 Ziffer 2.2](#) dieser Spielregeln beschrieben.
- 7.1.3 Unter Berücksichtigung des [Artikels 10](#) dieser Spielregeln erhält die Mannschaft des Verursachers in jedem Fall eine "Power-play" Strafe entsprechend der roten oder blauen Karte.
- 7.2 *Das Spiel wird* mit einem direkten Freistoß oder mit einem Penalty gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt. Dabei ist folgendes zu beachten:
- 7.2.1 Der Ort, an dem der Spieler getroffen wurde, als das Foul "versucht wurde und erfolgreich war".
- 7.2.2 Der Ort, an dem sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand, als das Foul "versucht wurde, aber nicht erfolgreich war", weil der Gegner nicht getroffen wurde.
- 7.3 Weil diese Art von Fouls immer mit einem direkten Freistoß oder mit einem Penalty bestraft wird, brauchen die Schiedsrichter die Vorteilsregel nicht anwenden. Sie unterbrechen das Spiel sofort und sorgen für die in [Ziffer 7.1](#) und [7.2](#) dieses Artikels aufgeführten Maßnahmen.
- 7.4 Wurde ein Treffer erzielt, erklären die Schiedsrichter ihn für gültig und bestrafen danach – *entsprechend Ziffer 7.1 dieses Artikels* – die Verursacher und ihre Mannschaft. Anschließend setzen sie das Spiel mit einem Mittelanstoß fort.

**ARTIKEL 23**

(Fouls außerhalb des Spielfelds)

**1. FOULS AUßERHALB DES SPIELFELDS**

Fouls oder Verstöße – *ernste oder schwere* – die Mannschaftsangehörige auf der Reservebank verursachen – *Spieler, Delegierte, Technisches Personal und Betreuer* – sind beispielsweise:

- 1.1 Einen Schläger oder irgendeinen anderen Gegenstand auf das Spielfeld werfen.
- 1.2 Protestieren oder deutliches Missfallen zeigen gegen die Schiedsrichterentscheidungen;
- 1.3 Beleidigung, Bedrohung oder Aggression gegen irgendeinen Beteiligten am Spiel (*Schiedsrichter, Zeitnehmer und Offizielle am Zeitnehmertisch, Angehörige der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft, Zuschauer*).
- 1.4 Während des laufenden Spiels das Spielfeld betreten oder auf andere Weise versuchen, die Schiedsrichter oder die Aktionen der Spieler auf dem Spielfeld zu beeinflussen.
- 1.5 Offenkundig unfaires Verhalten und Unsportlichkeit.
- 1.6 *In schlechter Absicht* die Spieluhr manipulieren, wenn sie ein Delegierter einer der beiden beteiligten Mannschaften kontrollieren will.

**2. BEATRAFUNG VON FOULS AUßERHALB DES SPIELFELDS****2.1 STRAFEN GEGEN DIE IDENTIFIZIERTEN VERURSACHER**

- 2.1.1 Spieler und Cheftrainer erhalten eine blaue oder rote Karte, je nach Schwere des Fouls, und leisten die entsprechende Strafe ab, unbeschadet des Folgenden:
- 2.1.2 Wird dem Cheftrainer eine blaue Karte gezeigt, ist er nicht vom Spiel ausgeschlossen, aber seine Mannschaft muss *im „Power-play“ spielen (2 Minuten)*, ein Spieler (*wird vom Trainer bestimmt*) muss das Spielfeld verlassen. Dieser Spieler erhält allerdings keinerlei Bestrafung und darf auch das Spielfeld wieder betreten, um einen Mitspieler zu ersetzen.
- 2.1.3 Den anderen Mannschaftsangehörigen – *Delegierte, Assistentstrainer und Mitglieder des technischen Teams* – wird eine rote Karte gezeigt. Sie müssen die Reservebank verlassen.

**2.2 STRAFEN SOFERN DIE SCHIEDSRICHTER DIE VERURSACHER NICHT IDENTIFIZIEREN KÖNNEN**

- 2.2.1 Bei dem ersten Verstoß, der nicht zugeordnet werden kann, erhält der Trainer eine blaue Karte. Er wird jedoch nicht ausgeschlossen.
- 2.2.2 Nach der dritten blauen Karte – *Ansammlung von Karten aufgrund gleichartiger Verstöße oder auch nicht* – wird dem der Trainer eine rote Karte gezeigt, und er ist vom restlichen Spiel ausgeschlossen. Er muss die Reservebank verlassen.
- 2.2.3 Falls der Trainer bereits ausgeschlossen wurde, erhält der Mannschaftsdelegierte eine rote Karte, oder bei dessen Abwesenheit der Spieler auf dem Spielfeld, der als Mannschaftskapitän agiert.

**2.3 STRAFE GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**

- 2.3.1 Die Mannschaft des Verursachers wird disziplinarisch bestraft und muss im „Power-play“ spielen (*zwei oder vier Minuten, je nach Farbe der gezeigten Karte*).
- 2.3.2 Die Mannschaft des Verursachers wird zusätzlich technisch bestraft mit einem direkten Freistoß, es sei denn, das Foul ereignete sich während einer Spielunterbrechung. Eine technische Bestrafung ist dann nicht anzuzeigen.

## ARTIKEL 24 (Technische Fouls)

1. **TECHNISCHE FOULS** 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.:
  - 1.1 Den Ball spielen, während man sich am Torgehäuse festhält oder sich dagegen lehnt - ausgenommen der Torwart in seinem Strafraum.
  - 1.2 Ein Spieler hält sich mit dem Ball statisch in einer der Spielfeldecken oder hinter einem Torgehäuse auf.
  - 1.3 Den Ball blockieren oder den Ball mit dem Rollschuh oder dem Schläger gegen die Bande gedrückt halten.
  - 1.4 Bei der Ausführung eines PENALTY oder eines DIREKTEN FREISTOßES einen Fehler begehen (*täuschen oder den Ball nach den erlaubten 5 Sekunden bewegen*).
  - 1.5 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.
  - 1.6 Fehler bei einem Bully (*vor dem Schiedsrichterpfiff den Ball spielen, einen Fehler des Gegners provozieren, usw.*).
  - 1.7 Überschreiten der erlaubten Zeit, den Ball in der eigenen Defensivzone halten zu dürfen (*zehn oder fünf Sekunden*)
  - 1.8 Regelwidriges Verhindern eines Torerfolges (*den Ball mit der Hand oder mit dem Fuß abfangen*)
  - 1.9 Absichtliches Kicken des Balles mit dem Rollschuh.
  - 1.10 Aufnehmen oder Spielen des Balles mit der Hand durch einen Feldspieler (*ein Torwart darf den Ball mit der Hand spielen; er darf den Ball aber nicht aufnehmen oder an sich halten*).
  - 1.11 Der Torwart legt sich absichtlich auf den Ball oder blockiert den Ball zwischen den Beinen, so dass er nicht gespielt werden kann.
  - 1.12 Den Ball nach außerhalb des Spielfeldes schlagen.
  - 1.13 Rufen oder pfeifen um den Gegner, der den Ball führt, auszutricksen.
  - 1.14 Den Schläger so über Schulterhöhe heben, dass Gefahr besteht für die körperliche Unversehrtheit der anderen Spieler (*Mitspieler oder Gegner*).
  - 1.15 Schneiden des Balles oder den Ball regelwidrig spielen, - *wie z.B. den Ball mit der Kante des Schlägers schneiden oder hacken* - ausgenommen durch den Torwart *innerhalb seines Strafraums* und unabhängig davon, ob die Aktion bei der Verteidigung seines Tores geschah.
  - 1.16 Ohne im Besitz des Balles zu sein, in die Schutzzone des gegnerischen Torwarts einlaufen oder sich dort aufstellen.
2. Strafen für technische Fouls werden an der Stelle angezeigt, an der sich das Foul ereignete. Sie ziehen keinerlei disziplinarische Bestrafungen nach sich.
  - 2.1 Befand sich der verursachende Spieler innerhalb seines Strafraums, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen einen Penalty gegen die Mannschaft des Verursachers an.
  - 2.2 In allen anderen Situationen, und wenn die „Vorteilsregel“ nicht angewendet werden kann, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen einen indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers an.

**ARTIKEL 25**

(Geringe Fouls und Teamfouls)

1. Geringe Fouls und Teamfouls sind kleine Regelverstöße. Sie haben jedoch verschiedenes Vorgehen und unterschiedliche Strafen zur Folge, wie zum Beispiel:
2. **GERINGE FOULS / FEHLER**
  - 2.1 Unabhängig von Ziffer 3.1 dieses Artikels sind geringe Fouls solche, die sich während einer Spielunterbrechung ereignen und nur ein geringes Fehlverhalten bedeuten, wie beispielsweise:
    - 2.1.1 Ohne Erlaubnis der Schiedsrichter über die Bande steigen.
    - 2.1.2 Einen indirekten Freistoß vor dem Schiedsrichterpfiff ausführen, nachdem man zuvor die Einhaltung des regelgerechten Abstandes durch die Gegner eingefordert hatte.
    - 2.1.3 Eine Verletzung vortäuschen oder vortäuschen, von einem Gegner gefoult worden zu sein.
    - 2.1.4 Wenn sich der Torwart eigeninitiativ zu seiner Reservebank begibt, um sein Visier zu reinigen oder aus irgendeinem anderem Grund, ohne hierfür zuvor die Erlaubnis der Schiedsrichter eingeholt zu haben.
    - 2.1.5 Wenn sich der Torwart bei der Verteidigung seines Tores – *während eines direkten Freistoßes oder eines Penalty* – bewegt, bevor der ausführende Spieler den Ball spielt.
    - 2.1.6 Wenn sich ein Spieler, – *während eines direkten Freistoßes oder eines Penalty und aufgestellt im Strafraum der Mannschaft, die von dem Foul profitiert* – in Richtung des Balles bewegt, bevor der ausführende Spieler den Ball spielt.
    - 2.1.7 Wenn der Arzt und/oder der Physiotherapeut das Spielfeld ohne vorheriges Einverständnis der Schiedsrichter betreten, um einem Spieler zu helfen.
    - 2.1.8 Absichtliches Verzögern der Spielfortsetzung nach dem Time-Out-Signal.
    - 2.1.9 Der Torwart nimmt nicht die regelgerechte Position in seinem Tor ein und verletzt Artikel 13 Ziffer 1.2 dieser Spielregeln.
  - 2.2 Ereignet sich eines der oben aufgeführten Fouls zum ersten Mal, handeln die Schiedsrichter nach den folgenden Prinzipien:
    - 2.2.1 Sie erteilen dem Verursacher eine MÜNDLICHE ERMAHNUNG. Weitere Maßnahmen sind weder gegen ihn noch gegen seine Mannschaft auszusprechen.
    - 2.2.2 Die Schiedsrichter müssen stets darauf achten, dass die Ermahnung deutlich und nachvollziehbar und nahe beim Verursacher erteilt wird, *der notfalls aufzufordern ist, sich hinzustellen*. Darüber hinaus ist durch eindeutige Gesten anzuzeigen, dass dieses erste Vergehen nicht wiederholt werden sollte.
  - 2.3 Wird das in Ziffer 2.1.1 dieses Artikels aufgeführte Vergehen erneut begangen, zeigen die Hauptschiedsrichter dem verursachenden Torwart oder Feldspieler die BLAUE KARTE - einschließlich der weiteren Sanktionen gemäß Artikel 26 Ziffer 2 dieser Spielregeln.
  - 2.4 Wird das in Ziffer 2.1.7 dieses Artikels aufgeführte Vergehen erneut begangen, zeigen die Hauptschiedsrichter dem verursachenden Arzt und/oder Physiotherapeuten die ROTE KARTE gemäß Artikel 12 Ziffer 7 dieser Spielregeln.
  - 2.5 Mit Ausnahme der Ziffern 2.3 und 2.4 dieses Artikels löst die Wiederholung eines der übrigen geringen Fouls folgende Maßnahmen der Hauptschiedsrichter aus:
    - 2.5.1 Ereignet sich der gleiche Fehler im selben Augenblick des Spiels erneut – z.B. während des gleichen indirekten Freistoßes, direkten Freistoßes oder Penalty - zeigen sie sofort:

- a) eine BLAUE KARTE, falls der Verursacher ein Torwart, Feldspieler oder ein Haupttrainer ist - einschließlich der weiteren Sanktionen gemäß Artikel 26 Ziffer 2 dieser Spielregeln.
  - b) eine ROTE KARTE, falls der Verursacher ein anderer Mannschaftsangehöriger ist - einschließlich der weiteren Sanktionen gemäß Artikel 27 Ziffer 2 dieser Spielregeln.
- 2.5.2** Eignet sich der Fehler erneut, aber erst nach der Spielaktion, bei der das erste Vergehen begangen wurde, ist die Vorgehensweise die gleiche wie in Ziffer 2.2 dieses Artikels beschrieben.

### 3. TEAM FOULS

**3.1** Teamfouls beziehen sich nur auf geringe Fouls und ereignen sich wie folgt:

**3.1.1** Während einer Spielunterbrechung, aber nur in den folgenden Fällen:

- a) Bei einem indirekten Freistoß gegen die eigene Mannschaft 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.

**3.1.2** Während des laufenden Spiels sind die folgenden Fouls beispielhaft:

- a) Regelwidriges Blocken oder absichtliche Behinderung eines Gegners gemäß Artikel 19 Ziffer 4 und 5 dieser Spielregeln.
- b) Irreführung der Schiedsrichter, Vortäuschen eines Fouls oder unerlaubterweise versuchen, von einem Foul gegen seine Mannschaft zu profitieren, wie in Artikel 20 Ziffer 6.1 dieser Spielregeln beschrieben.
- c) Kontaktfouls ohne Gewalteinwirkung und ohne größere Verletzungen hervorzurufen, wie z.B. Halten oder Schubsen eines Gegners, gegen den Schläger eines Gegners schlagen oder gegen dessen Schienbeinschützer.
- d) Aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, wenn die eigene Ausrüstung nicht in regelgerechter Verfassung ist, gemäß Artikel 17 Ziffer 3.1 dieser Spielregeln.

### **3.2 ANZEIGE UND NOTIERUNG VON TEAMFOULS; DIE VON DEN MANNSCHAFTEN ANGESAMMELT WERDEN**

**3.2.1** Mit Ausnahme von Ziffer 3.5.1 a und b dieses Artikels müssen die Hauptschiedsrichter dem Assistentenschiedsrichter – *deutlich und durch besondere Zeichen (von beiden gegeben)* – *alle während des Spiels sich ereignende TEAMFOULS* anzeigen, auch diejenigen, bei denen aufgrund der Anwendung der „Vorteilsregel“ nicht gepfiffen wurde.

**3.2.2** Der Assistentenschiedsrichter am offiziellen Tisch ist verantwortlich für:

- a) Notierung der Anzahl angesammelter TEAMFOULS entsprechend der besonderen Information durch die Hauptschiedsrichter.
- b) Für jedermann sichtbar die notierten TEAMFOULS jeder Mannschaft aufzeigen.

**3.2.3** Die Anzahl der angesammelten TEAMFOULS muss stets aktuell gehalten werden. Sie wird vom ersten Spielabschnitt auf den zweiten Spielabschnitt übertragen, und gegebenenfalls von der normalen Spieldauer auf die Verlängerung der Spieldauer.

### **3.3 WÄHREND DES SPIELS ANGESAMMELTE TEAMFOULS – STRAFEN UND MAßNAHMEN**

**3.3.1** Sobald eine Mannschaft 10 (zehn) Teamfouls angesammelt hat, wird sie mit einem DIREKTEN FREISTOß bestraft – anschließend nach jeden weiteren 5 (*fünf*) Teamfouls.

**3.3.2** Sobald eine Mannschaft 9 (*neun*) Teamfouls angesammelt hat - *oder im Anschluss daran nach jeweils weiteren 5 (fünf) Teamfouls (insgesamt also nach 14, 19 usw.)* – stellt der Assistentenschiedsrichter ein besonderes Zeichen auf dem offiziellen Tisch auf – *oder er*

*weist mittels einer Anzeigetafel darauf hin* – damit die Hauptschiedsrichter beim nächsten Teamfoul sofort einen direkten Freistoß anzeigen und die „Vorteilsregel“ nicht anwenden.

**3.3.3** Jedes Mal, wenn eine Mannschaft die entsprechende Anzahl an Teamfouls für einen direkten Freistoß erreicht hat, zeigt dies der Assistentenchiedsrichter mit einem akustischen Signal an.

**3.3.4** Zeigen die Hauptschiedsrichter - *gleichzeitig mit dem akustischen Signal des Zeitnehmers zum Ende eines Spielabschnitts*- ein Teamfoul *gemäß Ziffer 3.3.2 dieses Artikels* an, dass gegen die Mannschaft des Verursachers einen direkten Freistoß nach sich zieht, muss der Freistoß in Übereinstimmung mit Artikel 29 Ziffer 6 dieser Spielregeln auf jeden Fall noch ausgeführt werden.

### 3.4 TEAMFOULS WÄHREND EINER SPIELUNTERBRECHUNG – KEINE BESTRAFUNG

Mit Ausnahme von Ziffer 3.3.1 dieses Artikels ziehen Teamfouls während einer Spielunterbrechung keine weitere Strafe nach sich. *Die Hauptschiedsrichter zeigen sie nur dem Assistentenchiedsrichter für dessen Bericht an.*

### 3.5 TEAMFOULS WÄHREND DES LAUFENDEN SPIELS – NORMALE BESTRAFUNG

Mit Ausnahme von Ziffer 3.3.1 dieses Artikels richtet sich die Bestrafung der während des laufenden Spiels ausgeführten Teamfouls nur nach der Stelle auf dem Spielfeld, an der sie sich ereignen:

**3.5.1** Die Hauptschiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort – *unter Beachtung, dass die „Vorteilsregel“ nicht zu gewähren ist* -, wenn ein TEAMFOUL folgende technische Strafen nach sich zieht:

a) Gegen die Mannschaft des Verursachers ist ein Penalty anzuzeigen, weil sich das Teamfoul innerhalb des Strafraums des Verursachers ereignet hat.

b) Gegen die Mannschaft des Verursachers ist ein Direkter Freistoß anzuzeigen, weil das *außerhalb des Strafraums des Verursachers* ausgeführte Teamfoul unstrittig einen offensichtlichen Torerfolg verhindert hat.

**3.5.2** In beiden oben aufgeführten Situationen werden die entsprechenden Teamfouls nicht angezeigt, und auch vom Assistentenchiedsrichter nicht erfasst. Sie bewirken auch keine weitere Bestrafung gegen den Verursacher oder gegen seine Mannschaft.

**3.5.3** Alle anderen TEAMFOULS während des laufenden Spiels führen zu einem indirekten Freistoß – keine weitere Bestrafung des Verursachers oder seiner Mannschaft.

## ARTIKEL 26

(Schwerwiegende Fouls / Blaue Karten)

1. “Schwerwiegende Fouls” – *mit einer blauen Karte zu bestrafen* – beinhalten Aktionen oder durch Gesten gezeigte Geringschätzung, Beleidigungen und/oder Verstöße sowie Fouls, die die körperliche Unversehrtheit gefährden, so dass medizinische Hilfe notwendig wird, und/oder die dazu führen, dass jemand zeitweise nicht mehr am Spiel teilnehmen kann. Zum Beispiel:

1.1 Gegen die Entscheidungen der Schiedsrichter protestieren, sich aggressiv oder unangemessen einem Gegner, Schiedsrichter, Mitspieler oder einem Zuschauer zuwenden.

1.2 Öffentlich mit den Schiedsrichterentscheidungen nicht einverstanden sein (*verbal, durch Gesten, demonstratives Kopfschütteln usw.*)

1.3 Die Schiedsrichter, Mitspieler, Gegner oder Zuschauer verspotten oder anschreien.

1.4 Absichtlich das Torgehäuse verschieben.

1.5 Einen Gegner auf gefährliche Art blockieren, schubsen oder angreifen (*einschließlich robustes Attackieren gegen die Bande oder Spielfeldumrandung, so dass dieser zu Boden fällt.*)



- 1.6 *Ohne gewalttätig zu sein*, auf Körperteile eines Gegners schlagen, die ungeschützt sind (*Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie*).
  - 1.7 Einen Gegner so aus dem Gleichgewicht bringen, dass er hinfällt.
  - 1.8 Den Schläger im Rollschuh des Gegners einhaken, auch unabsichtlich und selbst wenn der Gegner nicht hinfällt.
  - 1.9 Den Schläger des Gegners festhalten oder gegen dessen Schläger schlagen, um den Gegner an einem Torschuss zu hindern.
  - 1.10 Regelwidriges Auswechseln - das Spielfeld betreten, bevor der Mitspieler es verlassen hat.
2. Von Mannschaftsangehörigen – *Spieler, Delegierte, Technisches Team und Betreuer* - verursachte schwerwiegende disziplinarische Fouls werden wie folgt bestraft:

### 2.1 DISZIPLINARISCHE STRAFEN FÜR DEN VERURSACHER

- 2.1.1 Ist der Verursacher ein TORWART ODER EIN SPIELER, müssen die Schiedsrichter eine blaue Karte zeigen und ihn für 2 (*zwei*) Minuten vom Spiel ausschließen. Ausgenommen ist Ziff. 2.1.4 dieses Artikels.
- 2.1.2 Ist der Verursacher der TRAINER, zeigen die Schiedsrichter ihm die blaue Karte – ohne Hinausstellung – entsprechend Artikel 23 Ziffer 2.1.2 dieser Spielregeln. Ausgenommen ist Ziff. 2.1.4 dieses Artikels.
- 2.1.3 Ist der Verursacher EIN ANDERER MANNSCHAFTSANGEHÖRIGER, zeigen die Schiedsrichter – *entsprechend Artikel 23 Ziffer 2.1.3 dieser Spielregeln* – die rote Karte, die einen endgültigen Ausschluss und das Verlassen der Reservebank bedeutet.
- 2.1.4 Wird einem Torwart, einem Spieler oder dem Haupttrainer eine dritte blaue Karte (Ansammlung) gezeigt, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Betreffenden zusätzlich die rote Karte und schließen ihn vom Spiel aus (Verlassen der Reservebank).

### 2.2 DISZIPLINARISCHE STRAFE FÜR DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS

- 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers muss entsprechend Artikel 10 dieser Spielregeln 2 (*zwei*) Minuten lang in „Power-play“ spielen, falls einem Spieler oder dem Haupttrainer die blaue Karte gezeigt wurde, und 4 (*vier*) Minuten lang, falls einem anderen Mannschaftsangehörigen die rote Karte gezeigt wurde.
- 2.2.2 *Unbeschadet der folgenden Ziffer 2.2.3* wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoß oder ein Penalty ausgesprochen, je nach dem wo sich das Foul ereignete.
- 2.2.3 Es ist keine technische Strafe anzuzeigen, falls sich das Foul nicht im laufenden Spiel ereignete – *entweder* während einer Pause oder während einer Spielunterbrechung.

### 3. WEITERE FOULS DURCH EINEN VERURSACHER, NACHDEM IHM DIE BLAUE KARTE GEZEIGT WURDE

Ereignet sich während einer Spielunterbrechung ein weiteres ernstes oder grobes Foul durch den Haupttrainer, einen Spieler oder Torwart - *nachdem ihm bereits eine blaue Karte gezeigt wurde* – gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:

- 3.1 Wird das zusätzliche Foul als grobes Foul gewertet, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Verursacher die rote Karte und schließen ihn vom weiteren Spiel aus.
- 3.2 Wird das zusätzliche Foul als ernstes Foul gewertet, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Verursacher eine weitere blaue Karte und schließen ihn zeitweise vom weiteren Spiel aus.
  - 3.2.1 Handelt es sich dabei um die dritte blaue Karte (Ansammlung), die einem Spieler oder Torwart oder dem Haupttrainer gezeigt wurde, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Betreffenden zusätzlich noch die rote Karte, und schließen ihn vom weiteren Spiel aus (Verlassen der Reservebank) – wie in Artikel 26 Ziffer 2.1.4 beschrieben.

**3.2.2** Handelt es sich dabei um die zweite blaue Karte, die demselben Verursacher – *Spieler oder Torwart* - gezeigt wurde, erhöht sich dessen Zeitstrafe auf insgesamt 4 (vier) Minuten.

**3.3** In jeder der in Ziffer 3.1 und 3.2 dieses Artikels beschriebenen Situationen erhöht sich die Dauer des Power-Play gegen die Mannschaft des Verursachers auf maximal 4 (vier) Minuten – unter Berücksichtigung von Artikel 10 Ziffer 6 dieser Spielregeln.

#### **4. WEITERE FOULS NACH DER SPIELFORTSETZUNG DURCH DEN SELBEN VERURSACHER, NACHDEM IHM DIE BLAUE KARTE GEZEIGT WURDE**

Begeht ein Spieler oder Torwart, *der gerade eine Zeitstrafe absitzt*, nach der Spielfortsetzung erneut ein ernstes oder grobes Foul, ergreifen die Schiedsrichter folgende Maßnahmen:

**4.1** Sie unterbrechen sofort das Spiel und zeigen dem Verursacher die ROTE KARTE und schließen ihn vom übrigen Spiel aus.

**4.2** Die Mannschaft des Verursachers wird zusätzlich mit „Power-play“ bestraft und muss weitere 4 (vier) Minuten mit einem Spieler weniger spielen. Die Hauptschiedsrichter sorgen dafür, dass diese Mannschaft einen ihrer Spieler vom Spielfeld nimmt. Ausgenommen ist Artikel 10 Ziffer 5 dieser Spielregeln.

**4.3** Das Spiel wird mit einem DIREKTEN FREISTOß gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt.

#### **5. ENDGÜLTIGER AUSSCHLUSS EINES VERURSACHERS BEI GLEICHZEITIGER BESTRAFUNG WÄHREND EINER SPIELUNTERBRECHUNG**

Ist das Spiel unterbrochen – *und ein Spieler oder Torwart von jeder Mannschaft wurde gerade unter Beachtung von Artikel 10 Ziffer 1.2 aufgrund gleichzeitiger schwerer Fouls ersetzt* – und einer der Verursacher begeht ein weiteres schweres oder grobes Foul, zeigen ihm die Hauptschiedsrichter die rote Karte und treffen die folgenden Maßnahmen:

**5.1** Die Dauer des POWER-PLAY gegen die Mannschaft des Verursachers verlängert sich auf 4 (vier) Minuten.

**5.2** Je ein Spieler jeder Mannschaft muss das Spielfeld verlassen. Die zunächst vorgenommenen Ersetzungen müssen zurückgenommen werden, weil beide Mannschaften ab diesem Zeitpunkt verschiedene POWER-PLAY Strafen abzuleisten haben.

### **ARTIKEL 27**

(Grobe Fouls / Rote Karte)

**1.** “Grobe Fouls“ – *mit einer roten Karte zu bestrafen* – beinhalten sehr schwerwiegende undisziplinierte Aktionen, die Gewalt oder einen größeren Schaden einschließen können, oder die die körperliche Unversehrtheit eines Dritten beeinträchtigen, wie zum Beispiel:

**1.1** Das folgende Verhalten gegen einen Akteur im Spiel – *Zuschauer, Schiedsrichter, Offizielle am Zeitnehmertisch, Spieler und andere Angehörige der eigenen oder der gegnerischen Mannschaft*:

**1.1.1** Drohungen, Beleidigungen, verletzende Worte oder obszöne Gesten;

**1.1.2** Angriff oder versuchter Angriff;

**1.1.3** Reaktion oder versuchte Reaktion auf einen Angriff; durch aggressives und/oder gewalttätiges Verhalten.

**1.1.4** Jede andere gewalttätige oder brutale Aktionen.

**1.2** Den Gegner bedrohen, schubsen oder versuchen ihn anzugreifen, wenn das Spiel nicht frei gegeben ist (*Unterbrechung, Pause oder Spielende*).



- 1.3 In einen Gegner hineinlaufen und ihn zu Boden werfen.
  - 1.4 Einen Gegner gewalttätig auf ungeschützte Körperteile schlagen (*Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie*).
  - 1.5 Absichtlich mit dem Schläger den Rollschuh des Gegners einhaken, damit er auf den Boden stürzt.
  - 1.6 Gegenstände auf das Spielfeld in Richtung des Balles oder gegen die Schiedsrichter, Gegner oder Mitspieler werfen.
  - 1.7 Die Zuschauer mit offensiven Gesten oder Ausdrücken (*oder die als solche anzusehen sind*) provozieren.
2. Grobe disziplinarische Fouls von Mannschaftsangehörigen – *Spieler, Delegierte, Technisches Team und Assistenten* – sind wie folgt zu ahnden:
- 2.1 **DISZIPLINARISCHE STRAFE GEGEN DEN VERURSACHER**  
Die Schiedsrichter zeigen dem Verursacher die rote Karte; schließen ihn vom restlichen Spiel aus und veranlassen, dass er die Reservebank verlässt.
  - 2.2 **DISZIPLINARISCHE STRAFE GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**
    - 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers wird mit "Power-play" von 4 (*vier*) Minuten Dauer bestraft, entsprechend Artikel 10 dieser Spielregeln.
    - 2.2.2 Unbeschadet der folgenden Ziffer 2.2.3 wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoß oder ein Penalty ausgesprochen, je nach dem wo sich das Foul ereignete.
    - 2.2.3 Es ist keine technische Strafe anzuzeigen, falls sich das Foul nicht im laufenden Spiel ereignete – *entweder während einer Pause oder während einer Spielunterbrechung*.

## KAPITEL VI

### Technische Strafen gegen die Mannschaften

## ARTIKEL 28

### (Indirekter Freistoß)

1. Die Schiedsrichter zeigen einen indirekten Freistoß an, um:
  - 1.1 geringfügige technische Fouls, die auf dem Spielfeld geschehen, sowie in besonderen Situationen schwerwiegendere Fouls zu bestrafen.
  - 1.2 das Spiel fortzusetzen – *nach einer Unterbrechung durch die Schiedsrichter, ohne dass ein Foul geschehen ist* – durch die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
2. **AUSFÜHRUNG DES INDIREKTEN FREISTOßES**
  - 2.1 Unter normalen Bedingungen muss der indirekte Freistoß bei ruhig liegendem Ball ausgeführt werden, indem er – ohne dass der Schiedsrichter pfeift - mit einem einzigen Schlag in Bewegung versetzt wird.
    - 2.1.1 Bittet der den Freistoß ausführende Spieler die Hauptschiedsrichter darum, dass die Gegner den regelgerechten Abstand von 3 (*drei*) Metern einhalten sollen, darf der Freistoß nicht vor dem Schiedsrichterpfiff ausgeführt werden.
    - 2.1.2 Nach einem Foul nahe an der Bande - *oder nachdem der Ball das Spielfeld verlassen hat* – darf der INDIREKTE FREISTOß im Abstand von bis zu 70 (*siebzig*) cm zur Bande ausgeführt werden.
    - 2.1.3 Die Spieler der Mannschaft, die den INDIREKTEN FREISTOß ausführt, dürfen sich überall auf dem Spielfeld aufstellen, außer in der Schutzzone des gegnerischen Torwarts.
    - 2.1.4 Der den indirekten Freistoß ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn



- a) ein anderer Spieler den Ball berührt oder gespielt hat; oder
  - b) der Ball den äußeren Teil eines der Torgehäuse berührt hat.
- 2.1.5** Verzögert der Spieler die Ausführung des Freistoßes, pfeift einer der Hauptschiedsrichter, um das Spiel sofort fortzusetzen.
- 2.2** Der den Freistoß ausführende Spieler darf die Hauptschiedsrichter darum bitten, dass die Gegner den regelgerechten Abstand von 3 (*drei*) Metern einhalten. Der Freistoß darf dann nicht ausgeführt werden, bevor ein Hauptschiedsrichter gepfiffen hat.
- 2.2.1** Nach dem Schiedsrichterpfiff befindet sich der Ball im Spiel und jeder Spieler der bestraften Mannschaft darf versuchen, in Besitz des Balles zu gelangen, und das Spiel fortsetzen.
- 2.2.2** Regelverstöße während der Ausführung eines **INDIREKTEN FREISTOßES** werden entsprechend Artikel 25 Ziff. 2.2 oder 2.5 dieser Spielregeln geahndet.

### **3. STELLEN FÜR INDIREKTE FREISTÖßE**

Die Stelle, an der ein indirekter Freistoß ausgeführt werden soll, wird bestimmt durch die Art des begangenen Fouls und durch die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat:

- 3.1** Ereignen sich die Fouls in der gegnerischen Defensivzone wird der indirekte Freistoß analog zu Artikel 22 Ziffer 5 dieser Spielregeln ausgeführt.
- 3.2** Übersteigt der Ball die Höhe von 1,50 m (ein Meter und fünfzig Zentimeter) als Ergebnis einer Bewegung des Spielers mit dem Schläger innerhalb seines Strafraums, wird der indirekte Freistoß durch die gegnerische Mannschaft an einer der oberen Strafraumecken ausgeführt.
- 3.3** Ereignen sich Fouls hinter dem Torgehäuse des Verursachers, wird der indirekte Freistoß in der unteren Strafraumecke ausgeführt, die dem Foul am nächsten liegt.
- 3.4** Ist ein Spieler über die Bande gesprungen, wird der indirekte Freistoß in der Nähe der Stelle ausgeführt, an der sich der Fehler ereignet hat.
- 3.5** Wurde der Ball länger als erlaubt in der eigenen Defensivzone gehalten, wird der indirekte Freistoß analog zu Artikel 22 Ziffer 5 dieser Spielregeln ausgeführt.
- 3.6** Bei jedem anderen Foul wird der indirekte Freistoß an der Stelle ausgeführt, an der sich das Foul ereignet hat.

### **4. TORERFOLG NACH EINEM INDIREKTEN FREISTOß**

- 4.1** Ein Torerfolg nach einem indirekten Freistoß ist nur dann gültig, wenn der Ball *vor dem Eindringen in das Torgehäuse* von irgendeinem anderen Spieler berührt oder gespielt wurde.
- 4.2** Der Torerfolg ist nicht gültig, wenn der Ball direkt in das Torgehäuse eindrang, *ohne von einem Schläger oder von einem Spieler berührt worden zu sein*. Das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt.

## **ARTIKEL 29**

(Direkter Freistoß und Penalty)

### **1. STELLEN FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES DIREKTEN FREISTOßES UND DES PENALTY**

Der DIREKTE FREISTOß und der PENALTY werden immer in der Spielfeldhälfte der Mannschaft des Verursachers und von den besonderen Markierungen ausgeführt.

- 1.1** Die Stelle für den PENALTY befindet sich auf der oberen Strafraumlinie 5,40m (fünf Meter und vierzig Zentimeter) zentral von der Torlinie entfernt.
- 1.2** Die Stelle für den DIREKTEN FREISTOß befindet sich 7,40m (sieben Meter und vierzig Zentimeter) zentral von der Torlinie entfernt.

## 2. MAßNAHMEN DER HAUPTSCHIEDSRICHTER BEI DER AUSFÜHRUNG VON DIREKTEM FREISTOß UND PENALTY

- 2.1 Dem Spieler, der den PENALTY oder den DIREKTEN FREISTOß ausführt, stehen 5 (fünf) Sekunden zur Verfügung, um bei ruhig liegendem Ball, ohne dass der Schiedsrichter pfeift, mit der Ausführung zu beginnen. *Ein Hauptschiedsrichter zählt diese Zeit durch eine besondere Zeichengebung.*
- 2.1.1 Der direkte Freistoß und der Penalty – *im letzteren Fall auch beim Penaltyschießen* – dürfen auch von Torwarten ausgeführt werden, vorausgesetzt sie behalten ihre Beinschützer an. Sie dürfen ihre Schutzhandschuhe und ihre Maske ablegen.
- 2.2 Die Spieler, die nicht an der Ausführung oder der Abwehr des direkten Freistoßes oder des Penalty teilnehmen, müssen sich in der anderen Spielfeldhälfte im Strafraum aufstellen. Sie dürfen sich erst bewegen und am Spiel teilnehmen, nachdem der Ball zum DIREKTEN FREISTOß oder zum PENALTY geschlagen oder berührt wurde.
- 2.3 Ein Hauptschiedsrichter stellt sich seitlich ungefähr 1 (einen) Meter vor den in Ziffer 2.2 aufgeführten Spielern auf, um deren richtige Aufstellung auf dem Spielfeld zu kontrollieren. *Ist alles in Ordnung*, streckt er einen Arm in die Höhe und zeigt dem anderen Hauptschiedsrichter damit an, dass dieser die Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES oder des PENALTY beginnen lassen kann.
- 2.3.1 Die in Ziffer 2.2 dieses Artikels genannten Spieler, die sich in der anderen Spielfeldhälfte aufhalten, dürfen in folgenden Situationen nicht weiter am Spiel teilnehmen:
- während des PENALTYSCHIEßENS zur Entscheidung des Spiels;
  - während eines PENALTY oder eines DIREKTEN FREISTOßES, der am Ende eines Spielabschnitts noch ausgeführt werden muss.
- 2.4 Der andere Hauptschiedsrichter stellt sich seitlich auf halber Höhe des Strafraums auf. Er sorgt für eine richtige Aufstellung des Torwarts und gibt – *nach dem Signal seines Kollegen und ohne zu pfeifen* – die folgenden Zeichen:
- 2.4.1 Er streckt einen Arm in die Höhe, um anzuzeigen, dass der DIREKTE FREISTOß oder der PENALTY ausgeführt werden kann.
- 2.4.2 Den anderen Arm bewegt er in Hüfthöhe 5 (fünf) mal waagrecht zur Seite – *eine Bewegung je Sekunde* –, um die erlaubten 5 (fünf) Sekunden bis zur Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES oder des PENALTY zu zählen.
- 2.4.3 Der den PENALTY oder den DIREKTEN FREISTOß ausführende Spieler darf den Ball schlagen oder berühren, sobald der Hauptschiedsrichter den Arm nach oben streckt.
- 2.4.4 Die Zeitnahme wird fortgesetzt, sobald der den PENALTY oder den DIREKTEN FREISTOß ausführende Spieler den Ball getroffen hat.
- 2.5 Von dem Moment an, wenn das Signal zur Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES oder des PENALTY gegeben wurde bis zu seinem Abschluss, darf keine Mannschaft einen ihrer Spieler auf das Spielfeld schicken – weder im Rahmen einer Auswechslung noch nach Ablauf einer „Power-play“ Strafe.
- 2.5.1 Wird dagegen verstoßen, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel nicht, *sondern sie warten das Ergebnis des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES erst ab*, und gehen danach wie in den beiden folgenden Ziffern beschrieben vor:
- 2.5.2 Wurde ein Treffer erzielt, ist er immer gültig – unabhängig von den anschließenden disziplinarischen Maßnahmen gemäß Ziffern 2.5.3 a und b dieses Artikels.
- 2.5.3 Wurde kein Treffer erzielt, ist das Spiel sofort zu unterbrechen und die folgenden Maßnahmen sind zu treffen:
- ROTE KARTE sowohl für den Spieler, der das Spielfeld regelwidrig betreten hat, als auch für dessen Haupttrainer oder *bei dessen Abwesenheit und in dieser Reihenfolge*

dem Assistententrainer oder einem der Delegierten oder dem Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld.

- b) Die Mannschaft des Verursachers muss anschließend entsprechend Artikel 10 Ziffer 3 in Power-play spielen.
- c) Hat ein Spieler der Mannschaft, gegen die der Strafstoß angeordnet war, den Fehler begangen, ist der PENALTY oder der DIREKTE FREISTOß zu wiederholen.
- d) Hat ein Spieler der Mannschaft, die den Strafstoß ausführt, den Fehler begangen, ist das Spiel mit einem DIREKTEN FREISTOß gegen diese Mannschaft fortzusetzen.

**2.6** Begeht der für die Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES oder des PENALTY verantwortliche Spieler einen Fehler – *wie in Ziffer 4.3 und 5.2 dieses Artikels beschrieben* – unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort, zeigen ein „TECHNISCHES FOUL“ gegen diesen Spieler an und setzen das Spiel fort mit einem INDIREKTEN FREISTOß gegen seine Mannschaft am Penaltypunkt oder an der Stelle für den direkten Freistoß.

### **3. ALLGEMEINE REGELN FÜR DEN TORWART BEI DER ABWEHR EINES PENALTY ODER EINES DIREKTEN FREISTOßES**

#### **3.1 VERBINDLICHE ANWESENHEIT EINES TORWARTS IM TORGEHÄUSE**

Wurde ein DIREKTER FREISTOß oder ein PENALTY gegen eine Mannschaft angeordnet, ist die Anwesenheit eines Torwarts verpflichtend.

**3.1.1** Wurde der Torwart durch einen Feldspieler ersetzt, wird der PENALTY oder der DIREKTE FREISTOß erst ausgeführt, nachdem ein Torwart wieder gegen einen Feldspieler eingewechselt wurde.

**3.1.2** Ist *aufgrund von Disziplinarmaßnahmen oder Verletzungen* ein Torwart nicht einsetzbar, nimmt ein Feldspieler - wie in Artikel 16 Ziffer 5.1 beschrieben - die Position eines Torwarts ein.

#### **3.2 EINSCHRÄNKUNGEN FÜR TORWARTE BEI DER ABWEHR EINES PENALTY ODER EINES DIREKTEN FREISTOßES**

Bei einem PENALTY oder bei einem DIREKTEN FREISTOß gegen seine Mannschaft muss der Torwart:

**3.2.1** Auf beiden Rollschuhen stehen, die vorderen Achsen der Rollschuhe sind auf der Torlinie.

**3.2.2** Der Schläger berührt die Rollschuhe; er wird horizontal und parallel zur Torlinie gehalten. Darüber hinaus gilt:

- Die Hand, die den Schläger hält, darf den Boden oder das Torgehäuse **nicht** berühren.
- Die freie Hand ist ruhig zu halten; sie darf den Boden oder das Torgehäuse nicht berühren.



**3.2.3** Er darf keine Abwehraktion beginnen, bevor der mit der Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES oder des PENALTY beauftragte Spieler den Ball getroffen hat.

### **3.3 STRAFEN FÜR REGELVERLETZUNGEN DES TORWARTS BEI DER ABWEHR EINES DIREKTEN FREISTOßES ODER EINES PENALTY**

Bewegt sich der Torwart bevor der mit der Ausführung des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES beauftragte Spieler den Ball berührt hat, ist wie folgt vorzugehen:

**3.3.1** Beim ersten Regelverstoß des Torwarts erfolgt eine Ermahnung; die Hauptschiedsrichter stehen dabei vor dem Verursacher, der sich ebenfalls hinstellen muss, und bringen für alle Anwesenden deutlich zum Ausdruck, dass der Regelverstoß nicht wiederholt werden soll.

**3.3.2** Beim zweiten Regelverstoß des Torwarts während desselben PENALTY oder DIREKTEN FREISTOßES wird ihm eine BLAUE KARTE gezeigt, oder – während des Penaltyschießens – eine ROTE KARTE.

**3.3.3** Gemäß Artikel 10 Ziffer 3 muss die Mannschaft dieses Torwarts im „POWER-PLAY“ spielen – außer beim Penaltyschießen.

**3.3.4** Ist der Ersatztorwart gerade ebenfalls hinausgestellt, wie in Ziffern 3.3.1 und 3.3.2 dieses Artikels beschrieben, muss er durch einen Feldspieler ersetzt werden, oder durch einen weiteren Torwart, der im Spielbericht eingetragen ist.

**3.3.5** Wurde ein zweiter Ersatztorwart ebenfalls hinausgestellt, wie in Ziffern 3.3.1 und 3.3.2 dieses Artikels beschrieben, beenden die Schiedsrichter das Spiel und fertigen einen detaillierten Bericht über die Umstände an.

**3.4** Hat der Spieler den direkten Freistoß oder den Penalty mit einem direkten Schlag – fast gleichzeitig – ins Torgehäuse geschlagen, obwohl sich der Torwart zu früh bewegt hat, müssen die Hauptschiedsrichter die folgenden Maßnahmen durchführen:

**3.4.1** Der Torerfolg ist ungültig, falls einer der Hauptschiedsrichter schon gepfiffen hat, um das Spiel anzuhalten; der regelwidrig handelnde Torwart wird gemäß Ziffern 3.3.1, 3.3.2 und 3.3.3 dieses Artikels bestraft, und der PENALTY oder der DIREKTE FREISTOß muss wiederholt werden.

**3.4.2** Der Torerfolg ist gültig, falls einer der Hauptschiedsrichter das Spiel noch nicht angehalten hat; der regelwidrig handelnde Torwart wird gemäß Ziffern 3.3.1, 3.3.2 und 3.3.3 dieses Artikels bestraft.

## **4. REGELWIDRIGKEITEN INNERHALB DES STRAFRAUMS DES VERURSACHERS**

### **4.1 NICHT MIT EINEM PENALTY ZU BESTRAFENDE FEHLER**

Die folgenden Fehler sind nicht mit einem PENALTY zu bestrafen:

**4.1.1** Der Ball übersteigt die Höhe von 1,5 m als Ergebnis einer Bewegung mit dem Schläger eines Spielers innerhalb seines Strafraums – unabhängig davon, ob sich der Fehler absichtlich ereignete oder nicht; das Spiel wird mit einem INDIREKTEN FREISTOß für die gegnerische Mannschaft an einer der oberen Strafraumecken fortgesetzt.

**4.1.2** Wird der Ball angehalten oder abgefälscht als Ergebnis einer unbeabsichtigten Aktion eines Spielers innerhalb seines Strafraums – Abpraller vom Körper, von den Rollschuhen oder vom Schläger – ist dies durch die Hauptschiedsrichter nicht zu bestrafen.

### **4.2 FOULS, DIE EINEN PENALTY NACH SICH ZIEHEN.**

**4.2.1** Die Hauptschiedsrichter müssen energisch alle groben und/oder gravierenden Fouls – mit einem PENALTY – bestrafen, die sich – nahe am Ball oder davon entfernt – gegen gegnerische Spieler richten, die sich innerhalb des Strafraums des verursachenden Spielers oder Torwarts befinden. Dabei ist zu beachten, dass die Markierungslinien – entsprechend Artikel 3 Ziffer 3 der Technischen Regeln – zum Strafraum zählen.

**4.2.2** Die Hauptschiedsrichter müssen besonders auf alle **Fouls gegen Gegner achten, die der Verursacher innerhalb seines Strafraums ausführt**. Sie sind mit gleicher Strenge und Beflissenheit zu bestrafen. Insbesondere:

- a) Wenn ein Torwart – *absichtlich* – verhindert, dass der Ball gespielt werden kann, indem er den Ball mit der Hand greift, sich über den Ball legt, oder den Ball zwischen den Beinen oder den Handschuhen blockiert.
- b) Wenn ein Spieler oder Torwart einen Gegner greift, schiebt, oder regelwidrig blockt, der – *abseits vom Ball* – läuft, um ein Zuspiel von einem Mitspieler aufzunehmen oder um eine günstigere Position in der Nähe des Tores des Verursachers einzunehmen.
- c) Wenn ein Torwart oder Spieler bei der Verteidigung seines Tores ein Foul begeht, – *unabhängig davon, ob dies absichtlich geschieht oder nicht* – das dazu beiträgt, einen Treffer gegen die Mannschaft des Verursachers zu verhindern.

#### **4.3 ALLGEMEINE REGELN BEI DER AUSFÜHRUNG EINES PENALTY**

**4.3.1** Der für die Ausführung des PENALTY verantwortliche Spieler muss einen einzigen Schuss abgeben, – *direkt auf das Torgehäuse gezielt* – aus einer ruhenden Position dicht am Ball, der auf dem Penaltypunkt in der Defensivzone der bestraften Mannschaft liegt.

**4.3.2** Bei der Ausführung des PENALTY sind **Täuschungen nicht erlaubt**. Der ausführende Spieler darf insbesondere nicht:

- a) Anhalten oder eine regelwidrige und unruhige Bewegung mit dem Schläger ausführen, um den Ball zu schlagen;
- b) *Bevor der Ball mit dem Schläger geschlagen wird*, den Körper oder den Schläger so bewegen, dass der Torwart zu einer Aktion verleitet wird, die geeignet ist, mit einer disziplinarischen Strafe geahndet zu werden;
- c) Den Schuss nicht auf das gegnerische Torgehäuse gezielt abgeben;
- d) Mit der Ausführung des PENALTY beginnen, nachdem die erlaubten 5 (fünf) Sekunden abgelaufen sind.

**4.3.3** Nach dem Schuss – *und auch nach Aufnahme eines Abprallers vom Torwart, vom Torgehäuse oder von der Bande* – hat der Penaltyschütze die Wahl, entweder erneut selbst zu schießen oder den Ball beliebig zu spielen, ausgenommen wie in der folgenden Ziffer beschrieben.

**4.3.4** Bei einem PENALTY am Ende eines Spielabschnitts oder beim Penaltyschießen darf der Ball nicht erneut gespielt werden. Nach der Schussabgabe ist er nicht mehr im Spiel.

### **5. FOULS "AUßERHALB" DES STRAFRAUMS DES VERURSACHERS**

#### **5.1 FOULS, DIE EINEN DIREKTEN FREISTOß NACH SICH ZIEHEN**

**5.1.1** Die Hauptschiedsrichter müssen streng vorgehen bei der Ahndung von ernsten und/oder schweren Fouls auf Gegner – *in der Nähe des Balles oder davon entfernt* –, die sich "**außerhalb**" des Strafraums des regelwidrig handelnden Spielers oder Torwarts befinden – *mit einem DIREKTEN FREISTOß*. Dabei ist zu beachten, dass die Strafraumlinien *gemäß Artikel 3 Ziffer 3 der Technischen Regeln* zum Strafraum gehören.

**5.1.2** Die Hauptschiedsrichter müssen darüber hinaus auch besonders auf TECHNISCHE FOULS und/oder auf TEAMFOULS achten, die sich gegen Gegner "**außerhalb**" des Strafraums des *verursachenden Spielers* richten. Sie sind mit einem DIREKTEN FREISTOß zu ahnden, wenn sie eindeutig darauf abzielen, einen möglichen Torerfolg für die gegnerische Mannschaft zu verhindern.

## 5.2 ALLGEMEINE REGELN BEI DER AUSFÜHRUNG EINES DIREKTEN FREISTOßES

5.2.1 Der den **DIREKTEN FREISTOß ausführende Spieler** hat folgende Auswahlmöglichkeiten:

- a) Gezielt und direkt auf das gegnerische Torgehäuse schießen.
- b) Den Ball in Richtung des gegnerischen Torgehäuses treiben und dabei versuchen, den Torwart zu überwinden und/oder schließlich mit einem Schuss oder **Schwenk** auf das Torgehäuse die Aktion zu beenden.

5.2.2 Die **Ausführung eines DIREKTEN FREISTOßES** muss den folgenden Bedingungen entsprechen:

- a) Der den DIREKTEN FREISTOß ausführende Spieler muss wählen zwischen
  - einer **ruhenden Position** in der Nähe des Balles, oder
  - **mit Anlauf** – *Stoppen oder Täuschungen sind nicht erlaubt* – aus einer Entfernung von 3 (*drei*) Metern zum Punkt für den direkten Freistoß.
- b) Bei der Ausführung eines DIREKTEN FREISTOßES sind **Täuschungen nicht erlaubt**; der Schütze darf insbesondere nicht:
  - **Stoppen oder eine irreguläre und un stetige Bewegung mit dem Schläger beim Schuss ausführen.**
  - *Bevor er den Ball mit seinem Schläger trifft* – den Körper oder den Schläger bewegen in der Absicht, den gegnerischen Torwart zu einer Bewegung zu verleiten, die mit einer disziplinarischen Strafe zu ahnden wäre.
  - Einen Schlagschuss abgeben, der nicht auf das gegnerische Torgehäuse gerichtet ist.
  - Den Ball zurückhalten und ihn später zu einem Mitspieler spielen, anstatt zu schießen oder den Ball in Richtung gegnerisches Torgehäuse zu treiben.
- c) Die Ausführung des DIREKTEN FREISTOßES darf nicht mehr begonnen werden, nachdem die erlaubten 5 (*fünf*) Sekunden abgelaufen sind.

5.2.3 Nach dem Schuss – *und auch nach Aufnahme eines Abprallers vom Torwart, vom Torgehäuse oder von der Bande* – hat der Schütze des DIREKTEN FREISTOßES die Wahl, entweder erneut selbst zu schießen oder den Ball beliebig zu spielen, ausgenommen wie in der folgenden Ziffer beschrieben.

5.2.4 Bei einem **DIREKTEN FREISTOß am Ende eines Spielabschnitts** darf der Ball nicht erneut gespielt werden. Nach der Schussabgabe ist er nicht mehr im Spiel.

## 6. AUSFÜHRUNG VON PENALTY ODER DIREKTEM FREISTOß AM ENDE EINES SPIELABSCHNITTS

6.1 Eignet sich – *gleichzeitig mit dem Signal des Zeitnehmers zum Ende eines Spielabschnitts* – ein Foul, das mit einem PENALTY oder mit einem DIREKTEN FREISTOß geahndet werden muss – *einschließlich der Situationen, in denen Artikel 25 Ziffer 3.3.1 anzuwenden ist* – lassen die Hauptschiedsrichter die Ausführung – *unter Beachtung der Ziffern 4.3 oder 5.2 dieses Artikels* – noch zu. Darüber hinaus gelten folgende Einschränkungen:

6.1.1 Der DIREKTE FREISTOß muss – *wie es auch beim PENALTY beschrieben ist* – mit einem direkten Schlag ausgeführt werden; es ist nicht erlaubt, zu täuschen oder den Ball mitzunehmen.

6.1.2 Nach der Ausführung des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES ist ein Nachschuss nicht mehr erlaubt.

6.2 Je nach Ergebnis des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES am Ende eines Spielabschnitts sorgen die Hauptschiedsrichter für Folgendes:



- 6.2.1 **Wurde ein gültiger Treffer erzielt**, müssen die Hauptschiedsrichter den Torerfolg mit einem „MITTELANSTOß“ **offiziell anerkennen**, und unmittelbar danach den Spielabschnitt beenden. Ausgenommen sind Artikel 5 Ziffern 1.4 und 2.5 dieser Spielregeln
- 6.2.2 **Wurde ein gültiger Treffer aufgrund regelwidriger Aktionen durch den abwehrenden Torwart während der Ausführung nicht erzielt**, ordnen die Schiedsrichter die **Wiederholung** des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES an.
- 6.2.3 **Wurde ein Treffer nicht erzielt – und der abwehrende Torwart hat sich regelgerecht verhalten** – beenden die Hauptschiedsrichter den Spielabschnitt sofort.

## 7. **BESTRAFUNG VON FOULS DURCH SPIELER, DIE AM PENALTY ODER AM DIREKTEN FREISTOß NICHT BETEILIGT SIND**

- 7.1 Ein Spieler, der *nicht direkt in die Ausführung des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES eingebunden ist, und sich innerhalb des Strafraums des Schützen aufstellen muss*, darf diesen Raum nur verlassen oder in Richtung des Balles laufen, nachdem der Schütze des PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES den Ball geschlagen oder berührt hat. Ausgenommen ist Ziffer 2.3.1 dieses Artikels.
- 7.2 Ereignet sich eine Verletzung der vorausgegangenen Ziffer – *außer es ist in Ziffer 7.3 dieses Artikels besonders aufgeführt* – sorgt der Hauptschiedsrichter, der die Aufstellung der Spieler kontrolliert, *gemäß Artikel 25 Ziffer 2.2 dieser Regeln* für Folgendes:
- 7.2.1 Handelt es sich um die **erste Regelverletzung** eines der Spieler beider Mannschaften – *während des jeweiligen PENALTY oder des DIREKTEN FREISTOßES*, wird ihn der Schiedsrichter **ermahnen**. Dies bedeutet *auch für die anderen Spieler seiner Mannschaft*, dass ein erneuter Regelverstoß eine blaue Karte für den Verursacher nach sich ziehen wird. Danach wird der PENALTY oder der DIREKTE FREISTOß wiederholt. Es sei denn, Ziffer 7.3.2. a) dieses Artikels ist anzuwenden.
- 7.2.2 Ereignet sich während der Wiederholung des selben PENALTY oder DIREKTEN FREISTOßES ein **neues Foul** – *durch den selben Verursacher oder einen anderen Spieler seiner Mannschaft* – wird dem Verursacher sofort eine **BLAUE KARTE** gezeigt, er wird vom Spiel ausgeschlossen, und seine Mannschaft muss - entsprechend Artikel 10 Ziffer 3 dieser Spielregeln - im "POWER-PLAY" spielen.
- 7.3 **Ereignete sich das Foul, nachdem der PENALTY begonnen und entsprechend mit einem Schuss auf das Torgehäuse ausgeführt wurde**, warten die Hauptschiedsrichter das Ergebnis immer erst ab, bevor sie die folgenden Maßnahmen ergreifen:
- 7.3.1 Wurde ein **Treffer erzielt**, ist er **immer gültig**. *Sollte es sich um die Wiederholung des selben Fouls handeln*, sorgen sie gemäß Ziffer 7.2 dieses Artikels für die jeweiligen Disziplinarmaßnahmen gegen den Verursacher und seine Mannschaft.
- 7.3.2 Wurde ein **Treffer nicht erzielt**, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort und ergreifen die folgenden Maßnahmen:
- a) Nur wenn das Foul von einem oder mehreren Spielern der Mannschaft des Penaltyschützen ausgeführt wurde, wird der **Penalty nicht wiederholt**. *Nachdem die Disziplinarmaßnahmen gemäß Ziffer 7.2 dieses Artikels getroffen wurden*, wird das Spiel mit einem **INDIREKTEN FREISTOß** gegen die Mannschaft des Verursachers in einer der oberen Ecken ihres Strafraums fortgesetzt.
- b) Nur wenn das Foul von einem oder mehreren Spielern der mit dem Penalty bestrafte Mannschaft ausgeführt wurde, – *oder durch Spieler beider Mannschaften* – wird der Strafstoß **stets wiederholt**, unmittelbar *nachdem die Disziplinarmaßnahmen gemäß Ziffer 7.2 dieses Artikels getroffen wurden*.
- 7.4 Hinsichtlich des **DIREKTEN FREISTOßES** – *und unter Berücksichtigung der Art seiner Ausführung durch den Schützen* – sorgen die Schiedsrichter für folgende Abläufe:

- 7.4.1 Wählt der Schütze den direkten Torschuss ist folgendes zu beachten:
- Wurde ein Treffer erzielt, ist gemäß Ziffer 7.3.1 dieses Artikels zu entscheiden.
  - Wurde ein Treffer nicht erzielt, ist gemäß Ziffer 7.3.2 dieses Artikels zu entscheiden.
- 7.4.2 Entscheidet sich der Schütze des DIREKTEN FREISTOßES zum Dribbling, ist das Spiel sofort zu unterbrechen und nach Ziffer 7.3.2 dieses Artikels zu verfahren.

## KAPITEL VII

### Proteste

## ARTIKEL 30

### (Proteste)

#### 1. ADMINISTRATIVE PROTESTE

- 1.1 “Administrative Proteste” ergeben sich durch Unregelmäßigkeiten oder Verletzungen der Technischen Regeln – *schlechter Zustand des Spielfeldes, fehlerhafte Markierungen auf dem Spielfeld, regelwidrige Torgehäuse, usw.*
- 1.2 Um als gültig anerkannt zu werden, müssen “administrative Proteste” den Schiedsrichtern des Spiels *durch den Mannschaftsdelegierten und den Mannschaftskapitän* vor Beginn des Spiels angezeigt werden.
- 1.3 Wird den Schiedsrichtern ein “administrativer Protest” angezeigt, gehen sie wie folgt vor:
- 1.3.1 Sie informieren den Delegierten und den Kapitän der gegnerischen Mannschaft über den Protest.
- 1.3.2 Sie tragen die Gründe für den Protest in den Spielbericht ein, und lassen unmittelbar danach die Delegierten und Kapitäne beider Mannschaften an einer Stelle unterschreiben, *die als “Anmeldung eines Protestes” bezeichnet wird.*
- 1.3.3 *Gemeinsam mit den Delegierten und den Kapitänen beider Mannschaften* lassen sie sich die angeblichen Mängel benennen und untersuchen sie dahingehend, ob der Protest berechtigt ist. Sollte dies der Fall sein, prüfen sie, ob die Mängel abgestellt werden können, und ob sie sich auf die Austragung des Spiels auswirken.
- 1.4 Sind die Schiedsrichter der Auffassung, dass das Spiel unter den Bedingungen nicht stattfinden kann, verfahren sie wie in Artikel 7 Ziff. 2 dieser Regeln beschrieben.
- 1.5 In jedem Fall müssen die Schiedsrichter ergänzend zu dem Spielbericht einen separaten “Vertraulichen Bericht” anfertigen, der alle Schritte und Entscheidungen bezüglich des Protestes beinhaltet.

#### 2. TECHNISCHE PROTESTE

- 2.1 “Technische Proteste” richten sich *gegen angeblich “falsche Entscheidungen” oder technische Fehler*, die von den Schiedsrichtern während des Spiels ausgegangen sein könnten.
- 2.2 Um anerkannt zu werden, muss ein “technischer Protest” *durch den Mannschaftskapitän* auf dem Spielfeld während einer Spielunterbrechung oder unmittelbar nach Ende des Spiels gegenüber den Schiedsrichtern des Spiels erklärt werden.
- 2.3 Wird ein “technischer Protest” ausgesprochen, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
- 2.3.1 Sie informieren sofort den Kapitän der anderen Mannschaft *oder bei dessen Abwesenheit den stellvertretenden Kapitän*, dass ein Protest beabsichtigt wird.
- 2.3.2 Sie tragen die vorgebrachten Gründe in den Spielbericht ein und lassen unmittelbar danach die Delegierten und Kapitäne beider Mannschaften *an einer Stelle unterschreiben, die als “Anmeldung eines Protestes” bezeichnet wird.*



### 3. BESTÄTIGUNG VON PROTESTEN

Beide Proteste, "administrative" und "technische", müssen nachträglich durch einen Verantwortlichen der Mannschaft, die den Protest erhoben hat, *per offiziellen Brief fristgerecht bestätigt* werden. Das Schreiben muss *zusätzlich den Nachweis über die gezahlte Gebühr* beinhalten, entsprechend den Regeln des Ausrichters des Wettbewerbs, insbesondere:

- 3.1 des CIRH oder CERH, bei internationalen Wettbewerben (*Nationalmannschaften oder Vereine*).
- 3.2 des nationalen Verbandes, bei Vereinswettbewerben, die im Bereich eines FIRS- Mitgliedslandes ausgetragen werden.

## KAPITEL VIII

### Zustimmung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen

#### ARTIKEL 31

(Spielregeln und Technische Regeln – Zustimmung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen)

1. Die Generalversammlung des **CIRH – Comité International de Rink Hockey** hat die „Spielregeln“ und die „Technischen Regeln“ am 08.10.2008 in Yuri-Honjo/Japan genehmigt. Weiteren Änderungen und Erklärungen hat das CIRH Exekutivkomitee in den Jahren 2009 und 2010 zugestimmt.
2. Diese Spielregeln und die Technischen Regeln treten gemeinsam in Kraft:
  - 2.1 **Am 1. Januar 2011** für alle **internationalen Verbände der FIRS**.
3. Jeder zukünftige Änderungsvorschlag hinsichtlich der Spielregeln und der Technischen Regeln ist dem **CIRH – Comité International de Rink Hockey** gemäß den FIRS/CIRH Bestimmungen zur Genehmigung vorzulegen.

. / .