

Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

- DRIV -



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

ROLLHOCKEY

**TECHNISCHE
REGELN**



- Fassung 2011 -

**Vorbemerkung**

Im Hinblick auf eine bessere Lesbarkeit dieser Technischen Regeln 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	Spielort
Artikel 2	Das Spielfeld
Artikel 3	Spielfeldmarkierungen
Artikel 4	Das Torgehäuse
Artikel 5	Der Ball
Artikel 6	Werbung auf dem Spielfeld und auf den Innenseiten der Bande

KAPITEL II

Artikel 7	Schiedsrichtern und Zeitnahme in internationalen Wettbewerben
Artikel 8	Schiedsrichtern und Zeitnahme in nationalen Wettbewerben
Artikel 9	Aufgaben der Hauptschiedsrichter
Artikel 10	Aufgaben des Assistentenschiedsrichters
Artikel 11	Zeitnehmertisch – Zeitnahme und Aufgaben des Zeitnehmers
Artikel 12	Beurteilung der Schiedsrichter – Aufgaben der Technischen Delegierten
Artikel 13	Zeitnehmertisch und Reservebänke

KAPITEL III

Artikel 14	Kleidung und Zubehör der Schiedsrichter
Artikel 15	Die Zeichengebung der Schiedsrichter
Artikel 16	Spielbericht

KAPITEL IV

Artikel 17	Grundausrüstung der Spieler
Artikel 18	Zusätzliche Schutzausrüstung der Torwarte
Artikel 19	Freigestellte Schutzausrüstung der Spieler
Artikel 20	Werbung auf der Ausrüstung der Spieler

KAPITEL V

Artikel 21	Klassifizierung der Mannschaften und Verhalten bei Gleichstand
------------	--

KAPITEL VI

Artikel 22	Rollhockeybestimmungen – Genehmigung, Inkrafttreten zukünftige Änderungen
------------	---

Anlage 1 *Spielbericht*

Anlage 2 *Spielkontrollbogen*

Anlage 3 *Spielerpass / Identitätskontrolle*



Die Technischen Regeln ergänzen die Spielregeln für Rollhockey. Sie bestehen aus Anweisungen, die für alle Gremien und Akteure – *Internationale Organisationen, Nationale Verbände und diesen angeschlossene Vereine*, die sich der FIRS (Fédération Internationale de Roller Sports) und der WADA (World Anti-Doping Agency) angeschlossen haben – bindend sind.

Die Technischen Regeln für Rollhockey bestehen aus den folgenden Abschnitten:

- Kapitel I – Spielort – Spielfeldmarkierung und Gegenstände**
- Kapitel II – Zeitnehmertisch und Reservebänke der Mannschaften**
- Kapitel III – Schiedsrichter – *Ausrüstung, Zeichen und Spielbericht***
- Kapitel IV – Schutzausrüstung und Gegenstände der Spieler**
- Kapitel V – Klassifizierung der Mannschaften – Verhalten bei Gleichstand**
- Kapitel VI – *Genehmigung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen***

Anlagen:

- 1. Spielbericht**
- 2. Spielkontrollbogen**
- 3. Spielerpasskontrolle**

Diese Technischen Regeln werden durch die Spielregeln für Rollhockey vervollständigt, die weitere Bestimmungen und Verfahrensweisen zu den folgenden Punkten beinhalten:

- ❖ **Das Rollhockeyspiel – Definition und Ziel**
- ❖ **Kategorien der Spieler – Spielzonen, Antispiel und Power-play**
- ❖ **Rollhockeymannschaften**
- ❖ **Besondere Spielsituationen**
- ❖ **Fouls und Bestrafungen – Vorteilsregel**
- ❖ **Technische Strafen gegen die Mannschaften**
- ❖ **Proteste**

Das CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey befürwortet die ständige Aktualisierung der Rollhockeybestimmungen - *aufgrund konkreter „Fälle“ und „Situationen“, die sich ereignet haben* - mit dem Ziel, die Standards zu verbreiten, die alle Schiedsrichter auf der Grundlage einer richtigen Auslegung der Spielregeln einheitlich anwenden sollen.

KAPITEL 1*Spielort – Spielfeldmarkierungen und Gegenstände***ARTIKEL 1**

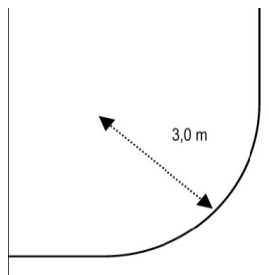
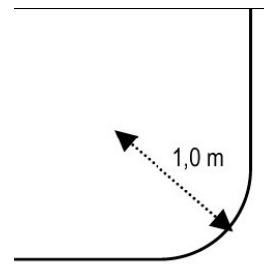
(Spielort – Definition)

Zum Spielort gehören das Spielfeld, die Umkleieräume und alle Zugänge dazu.

ARTIKEL 2

(Das Spielfeld)

1. Das Spielfeld besitzt eine ebene und geglättete Oberfläche aus einem zugelassenen Material, das nicht schlüpfrig ist und ein gutes Gleiten beim Rollschuhlaufen ermöglicht, wie z.B. *Parkett, Zement oder anderes*.
2. Das Spielfeld ist rechteckig und muss immer ein Seitenverhältnis von 2:1 einhalten. Die Größe des Spielfeldes darf variieren zwischen:
 - 2.1 Minimum 34 (*vierunddreißig*) Meter mal 17 (*siebzehn*) Meter;
 - 2.2 Maximum 44 (*vierundvierzig*) Meter mal 22 (*zweiundzwanzig*) Meter.
3. Eine geschlossene Bande von 1 (*einem*) Meter Höhe umgibt das Spielfeld auf allen Seiten. Die vier abgerundeten Ecken besitzen einen Radius zwischen maximal 3 (*drei*) und minimal 1 (*einem*) Meter.

**Spielfeldecken****Für den Bereich des DRIV gilt:**

Im Ausnahmefall können andere Bandenhöhen zulässig sein.

4. Hinsichtlich der Bande sind verschiedene Lösungen möglich:
 - 4.1 Undurchsichtige weiße senkrechte Platten, die in Hartkunststoff eingelassen sind.
 - 4.2 Senkrechte Pfosten, die fest im Boden verankert sind, mit:
 - 4.2.1 Holzbohlen, 20 (*zwanzig*) Zentimeter hoch und 2 (*zwei*) Zentimeter dick, die die Basis der Bande bilden; gestrichen in einer neutralen Farbe, die sich von der Farbe des Balles absetzt.
 - 4.2.2 Eine Struktur aus Holz, Maschendraht oder durchsichtigem Kunststoff, mit oder ohne Handlauf oben auf den Banden.



- 4.3 Hinter den kurzen Banden sind Sicherheitsnetze anzubringen, die vom Boden gemessen bis in eine Höhe von 4 (*vier*) Meter reichen.



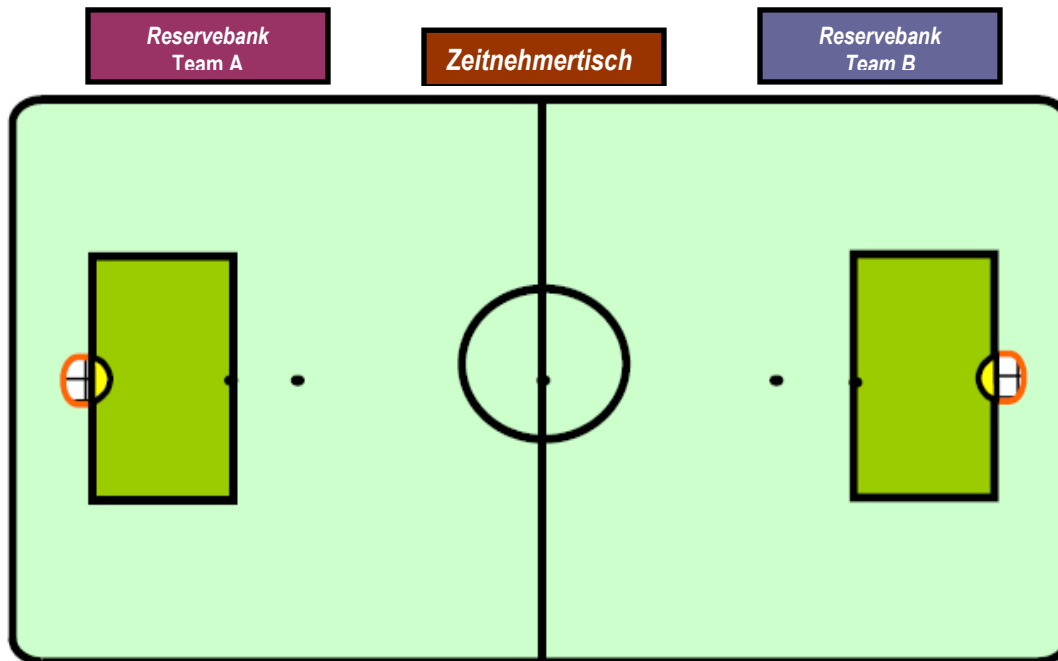
- 4.4 An den langen, seitlichen Banden sind nahe der Reservebank jeder Mannschaft und neben dem Zeitnehmer-tisch zwei Türen anzubringen, die nicht zum Spielfeld hin geöffnet werden können.



5. Bei internationalen Wettbewerben mit Nationalmannschaften von FIRS-Mitgliedsstaaten müssen die Spielfelder – ab 2010 – ein Standardmaß von 40 (*vierzig*) x 20 (*zwanzig*) Meter einhalten, mit abgerundeten Ecken, die einen Radius von 3 (*drei*) Metern aufweisen.
- 5.1 Bei Vereinswettbewerben – sowohl *national* als auch *international* – müssen die Spielfelder die in Ziffer 2 oben aufgeführten Bestimmungen einhalten.
- 5.2 Die nationalen Verbände dürfen andere Spielfeldmaße mit Abweichungen bis zu 10% gegenüber der in Ziffer 2 oben aufgeführten Größe zulassen.

ARTIKEL 3 (Spielfeldmarkierungen)

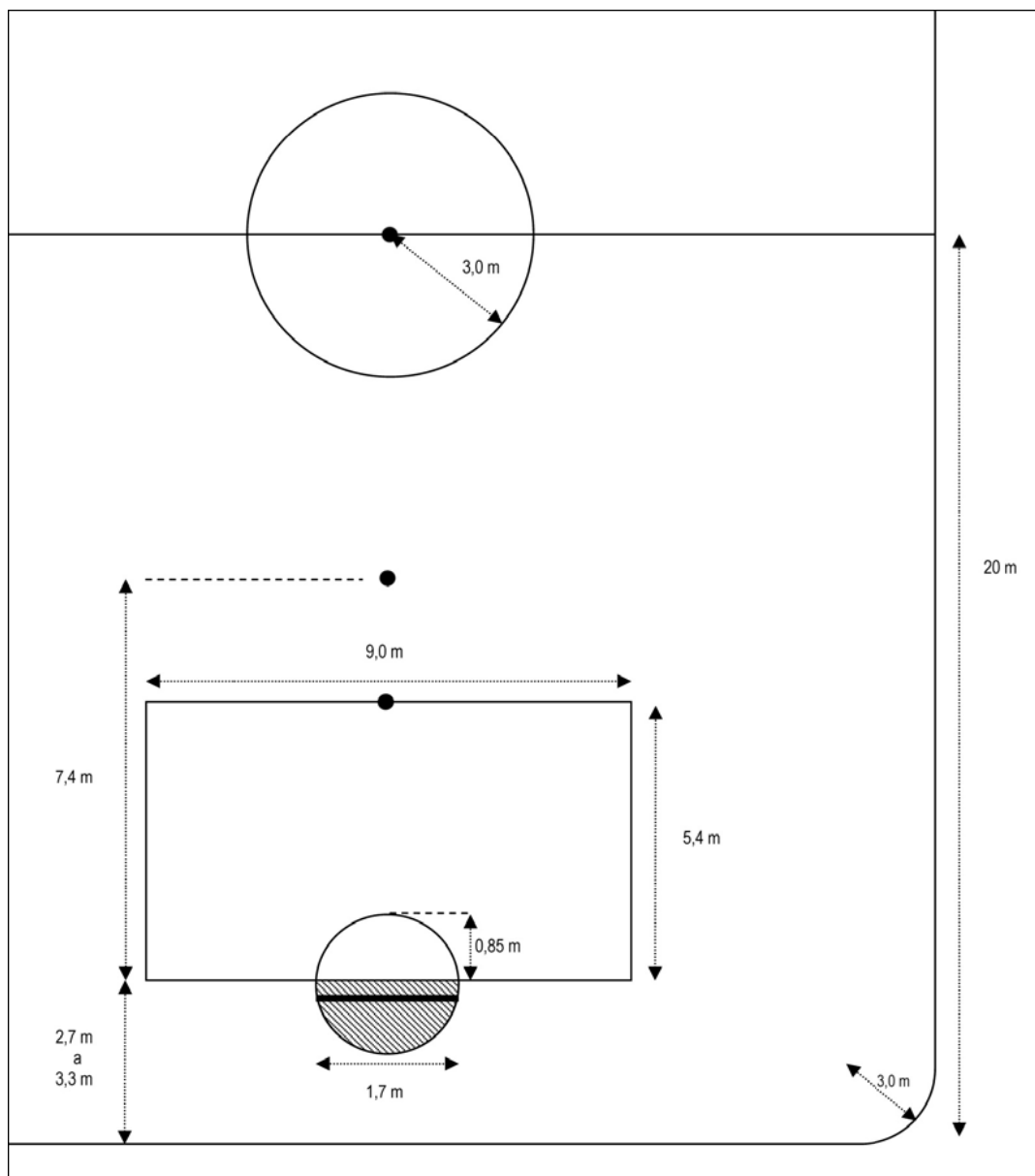
1. Die Spielfeldmarkierungen entsprechen dem unten dargestellten Schaubild sowie den besonderen Beschreibungen in diesem Artikel.



2. Alle Linien sind 8 (*acht*) Zentimeter breit und haben eine andere Farbe als der Ball und der Boden, so dass sie sehr gut zu erkennen sind.
 - 2.1 Bei internationalen Veranstaltungen mit Nationalmannschaften von FIRS Mitgliedsstaaten darf das Spielfeld keine anderen als die Rollhockeymarkierungen aufweisen.
 - 2.2 Bei allen übrigen Veranstaltungen, sind weitere Markierungen zulässig, vorausgesetzt die besonderen Rollhockeymarkierungen sind gut zu erkennen.
3. **STRAFRAUM:** Der Strafraum in jeder Spielfeldhälfte ist rechteckig und wird durch 4 Linien, die vollständig zum Strafraum gehören, wie folgt umschlossen:
 - a) zwei Linien parallel zu der kurzen Bande, 9 (neun) Meter lang
 - b) zwei Linien parallel zu der langen Bande, 5,40 (Fünf Komma Vierzig) Meter lang
 - 3.1 **TORLINIE:** Die Linie zwischen den Torpfosten ist 1,70 (Eins Komma Siebzig) Meter lang, und wird mindestens 2,70 (Zwei Komma Siebzig) Meter und höchstens 3,30 (Drei Komma Dreißeig) Meter von der kurzen Bande entfernt aufgetragen.
 - 3.2 **SCHUTZZONE DES TORWARTS:** Sie ist ein halbkreisförmiger Bereich vor der Torlinie (*von Torpfosten zu Torpfosten gezogen*), der Mittelpunkt des Halbkreises befindet sich auf der Mitte der Torlinie eines jeden Tores.
 - 3.3 **PENALTYPUNKT:** Auf der oberen Strafraumlinie und 5,40 (Fünf Komma Vierzig) Meter vor der Torlinie wird mittig zum Tor der Penaltypunkt aufgetragen, der einen Durchmesser von 10 (zehn) Zentimetern hat.
4. **PUNKT FÜR DEN DIREKTEN FREISTOß:** In jeder Spielfeldhälfte befindet sich in einer Entfernung von 7,40 (Sieben Komma Vierzig) mittig vor der Torlinie der Punkt für den direkten Freistoß, der einen Durchmesser von 10 (zehn) Zentimetern hat.

5. **MITTELLINIE:** Parallel zu den kurzen Banden teilt die Mittellinie das Spielfeld in zwei Hälften. Daraus ergeben sich für jede Mannschaft zwei "Spielzonen":
 - 5.1 Die "**DEFENSIVZONE**", in der sich die Spieler zum Mittelanstoß aufhalten müssen, entweder zum Spielbeginn oder zur Spielfortsetzung (nach der Halbzeitpause), oder nach einem gültigen Torerfolg.
 - 5.2 Die "**ANGRIFFSZONE**" bildet dementsprechend die Defensivzone der gegnerischen Mannschaft.
6. **MITTELKREIS:** Er ist in der Spielfeldmitte aufgetragen und hat einen Radius von 3 (drei) Metern. Bei einem Mittelanstoß dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Mittelkreis aufhalten.
7. **MITTELPUNKT:** Die Stelle, von der aus der Mittelanstoß ausgeführt wird, befindet sich genau im Zentrum des Mittelkreises auf der Mittellinie und hat einen Durchmesser von 10 (zehn) Zentimetern.

Standardmarkierungen in jeder Spielfeldhälfte

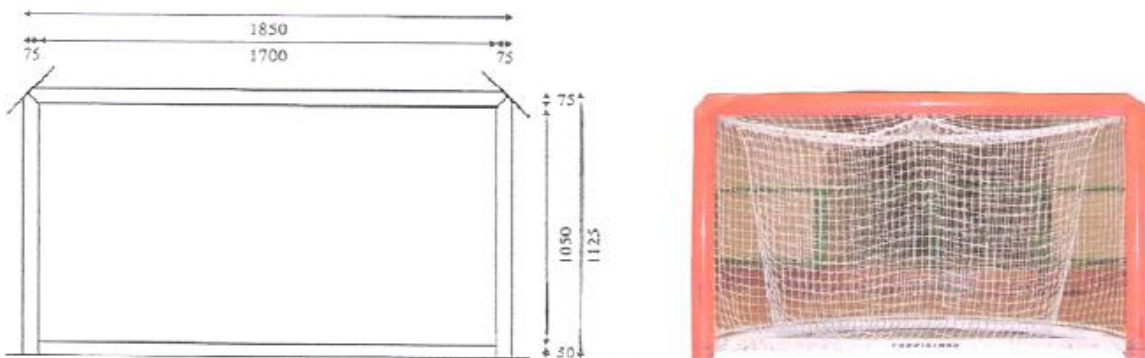


ARTIKEL 4**(Das Torgehäuse)**

1. Das Torgehäuse besteht aus einem Rahmen aus hohlem, galvanisiertem Standardeisenrohr, hergestellt aus drei Elementen, die wie folgt zusammen geschweißt werden:
 - 1.1 Der Frontrahmen, gestrichen in fluoreszierendem Orange, besteht aus:
 - 1.1.1 Zwei senkrechten Rohren – *den Torpfosten* – die oben mit einem waagrechten Rohr – *der Torlatte* – verbunden sind.
 - 1.1.2 Die Torpfosten und die Torlatte haben einen Durchmesser von an 75 (*fünfundsiebzig*) Millimeter.
 - 1.1.3 Die oberen Ecken des Torgehäuses sollen in einem Winkel von 45° (*fünfundvierzig Grad*) abgeschrägt sein – von vorne gesehen.

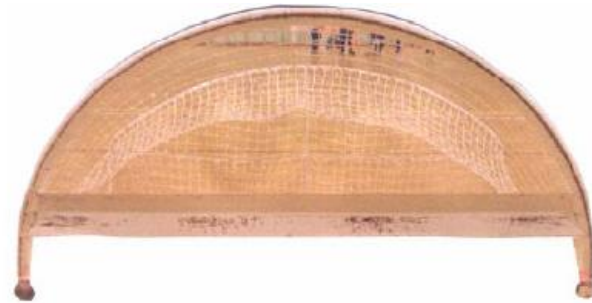
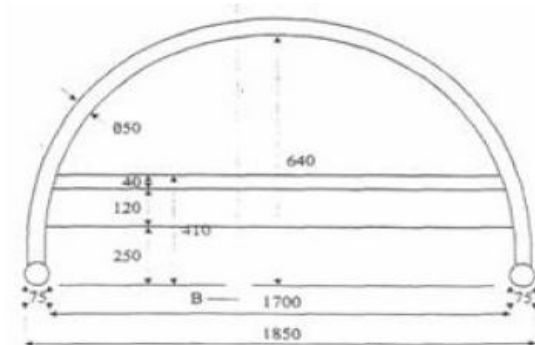
Obere Ecken des Torgehäuses

- 1.1.4 Der Abstand vom Boden zur Unterkante der Torlatte beträgt 1.050 (*eintausendfünfzig*) Millimeter. Der Abstand zwischen den Torpfosten beträgt im Innenmaß 1.700 (*eintausendsiebenhundert*) Millimeter.

**Torgehäuse – Frontansicht**

- 1.2 Der untere hintere Aufbau ist in weißer Farbe gestrichen und besteht aus halbkreisartigen Bogen, der von einem waagrechten Steg verbunden ist:
 - 1.2.1 Das Rohr, das den halbkreisartigen Bogen bildet, – *der an den Frontrahmen angeschweißt ist* – hat einen Durchmesser von 50 (*fünfzig*) Millimeter. Der Bogen besitzt einen Radius von 640 (*sechshundertundvierzig*) Millimeter mit einem Mittelpunkt auf der Torlinie.

- 1.2.2** Der waagrechte Steg ist 120 (einhundertzwanzig) Millimeter breit. Er ist parallel zur Torlinie – im Abstand von 250 (zweihundertundfünfzig) Millimeter – an den halbkreisartigen Bogen angeschweißt und besitzt eine Neigung von 20° (zwanzig Grad) zum Boden.



Torgehäuse – Grundansicht von oben

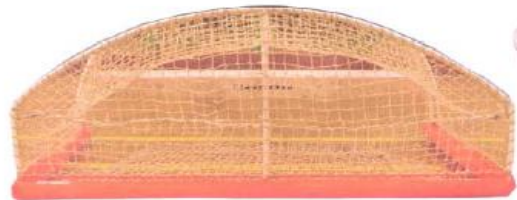
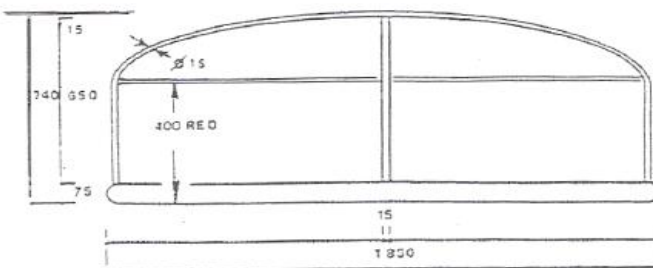
- 1.3** Der in weißer Farbe gestrichene obere hintere Aufbau, besteht aus einem Rechteck mit einem Halbbogen:

- 1.3.1** Das Rechteck und der Halbbogen bestehen aus normalem Eisenrohr mit einem Durchmesser von 15 (fünfzehn) Millimeter, und ist an den Frontrahmen angeschweißt.

- 1.3.2** Die vier Seiten des Rechteckes werden gebildet von:

- zwei waagrechten Rohren, 400 (vierhundert) Millimeter lang, die an den oberen Teil jedes Torpfostens angeschweißt sind;
- die Torlatte des Frontrahmens und eine 1700 (eintausendsiebenhundert) Millimeter lange Stange, die an beiden Torpfosten angeschweißt ist.

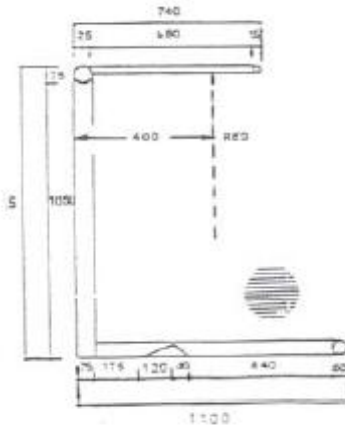
- 1.3.3** Der Halbbogen ist an die hinteren Ecken des Rechteckes angeschweißt. Eine 650 (sechshundertfünfzig) Millimeter lange Querstange verbindet den Halbbogen mit Torlatte des Frontrahmens.



Torgehäuse – oberer hinterer Aufbau, Ansicht von oben

- 2.** Der hintere Aufbau des Torgehäuses wird vollständig von einem weißen Tornetz bedeckt (Maschengröße: 25 x 25 (fünfundzwanzig x fünfundzwanzig) Millimeter).
- Das Netz sollte aus Baumwoll- oder Nylonleinen bestehen. Ein Netz aus Metall ist nicht erlaubt.
 - Das Netz muss an dem Frontrahmen befestigt sein und sowohl den oberen, hinteren und seitlichen Teil des hinteren Torgehäuses als auch den gesamten Bogen über dem Boden abdecken, um zu verhindern, dass der Ball von außen ins Torgehäuse eindringen oder von innen das Torgehäuse verlassen kann.

3. Ein zweites weißes Netz – *ebenfalls mit einer Maschengröße von 25 x 25 (fünfundzwanzig x fünfundzwanzig) Millimeter* – wird innerhalb des Torgehäuses aufgehängt, um die Möglichkeit zu verringern, dass der Ball aus dem Torgehäuse wieder herausrollt.
 - 3.1 Dieses Netz aus Baumwolle oder Nylon – *leichter als das Außennetz* –, wird an dem oberen hinteren Rahmen befestigt und soll frei hängend und parallel zur Torlinie in einem Abstand von 400 (*vierhundert*) Millimeter zu dieser bis auf den Boden reichen.
 - 3.2 Dieses Netz ist 110 (*einhundertzehn*) Zentimeter hoch und 180 (*einhundertachtzig*) Zentimeter breit.



Torgehäuse – Seitenansicht

4. Die Torgehäuse werden in jeder Spielfeldhälfte so auf der jeweiligen Torlinie einander gegenüber aufgestellt, dass die Mitte des Torgehäuses genau über der Mitte der Torlinie steht.



ARTIKEL 5

(Der Ball)

1. Bei allen Rollhockeywettbewerben dürfen nur vom CIRH - Comité International de Rink Hockey – offiziell zugelassene Bälle benutzt werden, die die folgenden Eigenschaften haben:
 - 1.1 Der Ball besteht aus gepresstem Kork, wiegt 155 (*ehnhundertfünfundfünfzig*) Gramm, ist völlig rund und hat einen Umfang von 23 (*dreiundzwanzig*) Zentimeter.
 - 1.2 Der für das Spiel benutzte Ball ist einfarbig – *vorzugsweise schwarz oder orange, darf aber hiervon auch abweichen*. Er muss sich von der Farbe des Bodens, der Markierungslinien und den Banden abheben.
 - 1.3 Wird ein Spiel im Fernsehen übertragen, darf der Ausrichter der Veranstaltung die Farbe des Balles für dieses besondere Spiel bestimmen.
2. Bei Unstimmigkeiten zwischen den Kapitänen beider Mannschaften über die Auswahl des Balles – *oder falls kein offizieller Ball verfügbar sein sollte* – **entscheiden die Hauptschiedsrichter** darüber, mit welchem Ball gespielt wird. **Sie wählen denjenigen Ball aus**, der **ihnen** am wenigsten elastisch und völlig rund erscheint.
 - 2.1 Sollte sich unter den angebotenen Bällen kein offiziell zugelassener Ball befinden, wählen die Schiedsrichter denjenigen aus, der ihnen am wenigsten elastisch und völlig rund erscheint.
 - 2.2 Die Entscheidung der **Hauptschiedsrichter** hinsichtlich der Auswahl des Balles ist unwiderruflich.



ARTIKEL 6

(Werbung auf dem Spielfeld und auf den Innenseiten der Bande)

1. Bei internationalen Wettbewerben mit Nationalmannschaften von FIRS-Mitgliedsstaaten ist jede Art von Werbung auf dem Boden des Spielfeldes erlaubt.
 - 1.1 Bei internationalen Wettbewerben mit Vereinsmannschaften darf der Ausrichter einem seiner Sponsoren erlauben, Werbung auf dem Spielfeld innerhalb des Mittelkreises anzubringen, vorausgesetzt, das benutzte Material beeinflusst nicht die Haftung der Rollschuhe und die Bewegungen.
 - 1.2 Ergänzend zur obigen Ziffer 1.1 dürfen die nationalen Verbände Werbung auch auf anderen Bereichen des Spielfeldes zulassen – *ausgenommen innerhalb der Strafräume* – und solange die Markierungslinien erkennbar bleiben.
2. Reklameflächen sind auch auf den Innenseiten der Bande erlaubt, solange ein Mindestabstand zum Boden von 30 (*dreißig*) Zentimeter frei gehalten wird.
 - 2.1 Bilder, Werbebanner oder Poster auf der Innenseite der Bande dürfen die Spieler weder gefährden, noch deren Aktionen auf dem Spielfeld behindern.
 - 2.2 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Werbung auf die Banden zu stellen.



Kapitel II

Der Zeitnehmertisch und die Reservebänke der Mannschaften

ARTIKEL 7

(Schiedsrichtern und Zeitnahme bei internationalen Wettbewerben)

1. Bei internationalen Wettbewerben zwischen Vereinen oder Nationalmannschaften von FIRS-Mitgliedsstaaten leiten 3 (drei) internationale Schiedsrichter die Spiele – zwei als Hauptschiedsrichter, einer als Assistenzschiedsrichter. Der Assistenzschiedsrichter darf ein internationaler Schiedsrichter des Landes sein, in dem der Wettbewerb stattfindet.
2. Für die Funktion des Zeitnehmers kann ein internationaler Schiedsrichter bestimmt werden, oder alternativ ein vom Ausrichter eigens dafür vorgesehener Techniker.
3. Die Nominierung und/oder Beauftragung der Hauptschiedsrichter, Assistenzschiedsrichter und der Zeitnehmer obliegt in jedem Fall der internationalen Schiedsrichterkommission, die für die Durchführung des Wettbewerbs verantwortlich ist.
4. Die Kontrolle über das Spielergebnis, die Teamfouls und die Spieldauer sowie die Information der Zuschauer darüber erfolgen über ein entsprechendes elektronisches Informationssystem, das vom Zeitnehmertisch aus gesteuert wird.
5. Mit dem Ziel, die Qualitätsstandards der internationalen Rollhockeyschiedsrichter zu verbessern, ist die internationale Schiedsrichterkommission **CIA – Commission Internationale des Arbitres** – dafür verantwortlich, sicherzustellen: **(noch nicht eingeführt)**
 - 5.1 Ein „Handbuch für Rollhockeyschiedsrichter“ zu erarbeiten und zu veröffentlichen, das Methoden und Verfahren systematisiert und die Auslegung der Spielregeln voranbringt, damit diese einheitlich angewendet werden.
 - 5.2 Die Erarbeitung eines Beobachtungs-, Bewertungs- und Klassifizierungssystems für internationale Schiedsrichter, auf dessen Grundlage diejenigen Schiedsrichter, die sich als die Besten erwiesen haben, ermittelt werden.
 - 5.3 Die Auswahl, Ausbildung und Nominierung von **Technischen Delegierten**, die die reguläre Beobachtung und Bewertung der Darstellung der internationalen Schiedsrichter durchführen, insbesondere bei den großen internationalen Wettbewerben.

ARTIKEL 8

(Schiedsrichtern und Zeitnahme bei nationalen Wettbewerben)

1. Bei Wettbewerben, die von nationalen Verbänden ausgerichtet werden, ist der jeweilige nationale Verband verantwortlich für die Nominierung der Hauptschiedsrichter und des Assistenzschiedsrichters sowie des Zeitnehmers. In Übereinstimmung mit den geeigneten Verfahren ist stets das Folgende zu beachten:
2. Vereinswettbewerbe der höchsten Stufe (Senioren) müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:
 - 2.1 Alle Spiele werden durch 3 (drei) Schiedsrichter geleitet, von denen zwei als Hauptschiedsrichter agieren, und einer als Assistenzschiedsrichter.

Für den Bereich des DRIV gilt:

Hinsichtlich des **Assistenzschiedsrichters** sind auch andere unparteiische Lösungen möglich.

- 2.2 Die Kontrolle der Spielergebnisse, der Teamfouls und der Spieldauer sowie die Information der Zuschauer darüber erfolgt über ein elektronisches System, das vom Zeitnehmertisch aus gesteuert wird.
3. Bei anderen nationalen Vereinswettbewerben können ein oder zwei Hauptschiedsrichter die Spiele leiten. Die Aufgaben des Assistenzschiedsrichters und des Zeitnehmers dürfen durchgeführt werden von:
 - 3.1 Personen, die der jeweilige nationale Verband als geeignet ansieht, oder
 - 3.2 als Alternative stellt das als Gastmannschaft anzusehende Team den Assistenzschiedsrichter und das als Heimmannschaft anzusehende Team den Zeitnehmer.



ARTIKEL 9

(Aufgaben der Hauptschiedsrichter)

1. Die **Hauptschiedsrichter** sind absolute Entscheidungsträger auf dem Spielfeld. Ihre *das Spiel betreffenden Entscheidungen sind endgültig*. Sie müssen ihre Entscheidungen mit Vernunft, unparteiisch und in Übereinstimmung mit den gültigen Spielregeln und den Technischen Spielregeln treffen.
 - 1.1 Über in diesen Spielregeln nicht enthaltene Vorkommnisse entscheiden sie nach bestem Gewissen. Sie versuchen alle Fälle zu lösen, soweit sie dies für notwendig erachten, und prüfen und entscheiden über Proteste, die auftreten können.
 - 1.2 Die **Hauptschiedsrichter** müssen ferner prüfen, ob alle Anforderungen für die Durchführung eines Spiels vorhanden sind, wie z.B. der Zustand des Spielfelds und andere, einschließlich der Ausrüstung für die Spieler.
2. Die **Hauptschiedsrichter** werden durch einen **Assistenzschiedsrichter** und durch einen **Zeitnehmer**, *die dem offiziellen Team am Zeitnehmertisch angehören*, unterstützt. Deren Aufgaben und Verantwortlichkeiten sind in den Artikeln 10 und 11 dieser Technischen Regeln aufgeführt.
3. Die **Hauptschiedsrichter** sollen sich auf dem Spielfeld so bewegen, dass sie dem Spiel gut folgen können. Sie dürfen Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler und andere Mannschaftsangehörige vornehmen vor Beginn des Spiels, während des Spiels, während der Pause und sogar nach dem Spiel. Sie müssen mit der nötigen Strenge handeln, um ein korrektes und nicht gewalttätiges Spiel sicherzustellen.
4. Von der ersten bis zur letzten Spielminute müssen die **Hauptschiedsrichter** maximale Konzentration beibehalten und das Spielgeschehen korrekt begleiten. Jede Art von Undiszipliniertheit, gewalttätigen Handlungen und Aktionen, die die körperliche Unversehrtheit Einzelner gefährden, sind von ihnen angemessen zu bestrafen, einschließlich der regelwidrigen Aktionen, die sich – *in der Nähe des Balles oder abseits davon* – in den Strafräumen ereignen, und insbesondere solche Situationen umfassen, die empfänglich für Reibung zwischen Spielern sind.
5. Wird z.B. ein Angreifer durch einen Gegner festgehalten, geschubst oder blockiert, dann ist es wichtig, dass die **Hauptschiedsrichter** mit Unterstützung des **Assistenzschiedsrichters** das disziplinarische Verhalten der Mannschaftsangehörigen auf den Reservebänken streng kontrollieren. Darauf ist besonders gegen Spielende zu achten, wenn die Wahrscheinlichkeit kritischer Situationen steigt. Deshalb ist es wichtig, dass die **Hauptschiedsrichter** ein Auge darauf haben und stets in Ruhe die wahrscheinlich beste Entscheidung treffen.
6. Die **Hauptschiedsrichter** müssen stets gewährleisten, dass - *unter Beachtung von Artikel 8 dieser Technischer Regeln* – mögliche Regelwidrigkeiten und/oder während des Spiels festgestellte schwere Fehler berichtet werden, um die strikte Einhaltung der gültigen Spielregeln und der sportlichen Ethik sowie eine wahrheitsgemäße Auslegung zu unterstützen.
7. Die **Hauptschiedsrichter** dürfen den Einsatz der Polizei verlangen, wenn ernste Probleme unter den Zuschauern auftreten oder wenn ein Spieler oder andere Mannschaftsangehörige – *auf der Reservebank oder in der Nähe des Zeitnehmertisches* – sich weigern, die Anweisungen der Schiedsrichter zu befolgen.

ARTIKEL 10

Aufgaben des Assistenzschiedsrichters

1. Die Kontrolle des Zeitnehmertisches liegt im Verantwortungsbereich des **Assistenzschiedsrichters**, der in seiner Schiedsrichterkleidung folgende Aufgaben erfüllt:
 - 1.1 Alle Geschehnisse im Spiel und alles Notwendige aufzeichnen, um eine effektive Kontrolle des Spiels zu erreichen, wie z.B.:
 - 1.1.1 Fouls, die von den **Hauptschiedsrichtern** des Spiels angezeigt werden. Sobald Teamfouls mit einem direkten Freistoß zu bestrafen sind, informiert der Assistenzschiedsrichter die **Hauptschiedsrichter** des Spiels darüber *durch ein akustisches Signal*.



- 1.1.2 Disziplinarmaßnahmen, die durch die **Hauptschiedsrichter** des Spiels vorgenommen werden.
 - 1.1.3 Auszeiten, die jeder Mannschaft in jedem Spielabschnitt gewährt werden.
 - 1.1.4 Spielergebnis: Anzahl der erzielten Tore jeder Mannschaft in den jeweiligen Spielabschnitten.
 - 1.2 Aktualisierung der Information an die Zuschauer, insbesondere über:
 - 1.2.1 Spielstand und verbleibende Spieldauer, wenn die elektronische Anzeigetafel und die Uhr ausgefallen sind.
 - 1.2.2 Anzahl der angesammelten Strafen jeder Mannschaft.
 - 1.2.3 Auszeiten, die von jeder Mannschaft in jedem Spielabschnitt beantragt werden.
 - 1.2.4 Die Mannschaft, die mit "Power-play" bestraft wurde, weil deren Trainer eine blaue Karte gezeigt wurde.
 - 1.3 Die **Hauptschiedsrichter** über disziplinarische Ereignisse innerhalb der Reservebänke informieren.
 - 1.4 Die **Hauptschiedsrichter** dabei unterstützen, **Regelwidrigkeiten und/oder schwere Fehler während des Spiels zu erkennen und zu korrigieren.**
 - 1.5 Die **Hauptschiedsrichter** bei der Erstellung des Spielberichts **unterstützen.**
2. Der Assistentenchiedsrichter muss auch den Zeitnehmer unterstützen und kontrollieren, sowie dessen Aufgaben übernehmen – *wenn dieser abwesend ist und auch wenn dies sonst nötig erscheint.*

Für den Bereich des DRIV gilt:

Ist ein Assistentenchiedsrichter nicht anwesend, werden dessen Aufgaben von dem unparteiischen Zeitnahmeteam wahrgenommen.

ARTIKEL 11

(Zeitnehmertisch – Zeitnahme und Aufgaben des Zeitnehmers)

- 1. Bei offiziellen Veranstaltungen der FIRS wird empfohlen, eine beleuchtete elektronische Spieluhr zu verwenden, die vom Zeitnehmertisch bedient werden kann, und die die Zeit für jeden Spielabschnitt rückwärts zählt.
 - 1.1 Bei jeder Spielunterbrechung wird die Uhr angehalten, um die Zuschauer und die Mannschaften klar und deutlich über die Spieldauer zu informieren.
 - 1.2 Es dürfen auch manuelle Zeitmessgeräte verwendet werden. Diese Möglichkeit zwingt jedoch den Zeitnehmer, mit einem deutlichen Anzeigesystem den Zuschauern die Anzahl der verbleibenden Spielminuten in jedem Spielabschnitt zu vermitteln.
- 2. Der Zeitnehmer ist verantwortlich für:
 - 2.1 Die Zeitnahme in jedem Spielabschnitt. Dabei muss er folgendes berücksichtigen:
 - 2.1.1 Die Zeit läuft, sobald der Schiedsrichter den Beginn des Spiels anpfeift.
 - 2.1.2 Sobald die Spieldauer abgelaufen ist, muss der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal den **Hauptschiedsrichtern** anzeigen, dass sie das Spiel abpfeifen müssen.
 - 2.1.3 Das Spiel beginnt und endet in allen Situationen mit dem Schiedsrichterpfeiff. Das akustische Signal des Zeitnehmers ist nur ein Hinweis.
 - 2.2 Der Zeitnehmer kontrolliert die Dauer der Pause. Mit einem akustischen Signal macht er darauf aufmerksam, dass die Pause in 1 (einer) Minute endet.
 - 2.3 Der Zeitnehmer kontrolliert die Dauer der Auszeiten, die in jedem Spielabschnitt gewährt wurden, und zeigt den Zuschauern an, welche Mannschaft eine Auszeit genommen hat.



- 2.4** Der Zeitnehmer kontrolliert die Strafzeiten – sowohl die der Spieler (Hinausstellungen) als auch deren Mannschaften („Power-play“). Dabei muss er folgendes berücksichtigen:
- 2.4.1** Ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat, muss neben seiner Reservebank auf den Stühlen in der Nähe des Zeitnehmertisches Platz nehmen. Er darf das Spielfeld erst wieder betreten, wenn seine Zeitstrafe vollständig abgelaufen ist.
 - 2.4.2** Ist die Zeitstrafe eines Spielers am Ende eines Spielabschnitts noch nicht abgelaufen, setzt sie sich im nächsten Spielabschnitt fort, bis sie vollständig abgelaufen ist.
 - 2.4.3** Ist die Zeitstrafe eines Spielers abgelaufen, wird er sofort darüber informiert, und er darf auf die Reservebank seiner Mannschaft zurückkehren.
 - 2.4.4** Ist das „Power-play“ gegen eine Mannschaft abgelaufen, wird der jeweilige Mannschaftsdelegierte sofort darüber informiert.

ARTIKEL 12 (CERH-Vorschlag 2010 – noch nicht umgesetzt) (Technische Delegierte – Auswahl, Nominierung und Zuständigkeit)

1. Mit dem Ziel, die Qualitätsstandards der internationalen Rollhockeyschiedsrichter zu verbessern, ist die internationale Schiedsrichterkommission **CIA – Commission Internationale des Arbitres** – verantwortlich für:
 - 1.1 Die Erarbeitung eines Beobachtungs-, Bewertungs- und Klassifizierungssystems für internationale Schiedsrichter, auf dessen Grundlage diejenigen Schiedsrichter ermittelt werden, die sich als die besten und für die Funktion qualifiziertesten Schiedsrichter erwiesen haben.
 - 1.2 Die Auswahl, Anwerbung, Ausbildung und Nominierung von **Technischen Delegierten**, die die reguläre Beobachtung und Bewertung der Darstellung der internationalen Schiedsrichter durchführen, insbesondere bei den großen internationalen Wettbewerben.
2. Der Präsident der CIA – Commission Internationale des Arbitres – muss die Technischen Delegierten, anwerben, ausbilden, auswählen und nominieren. Diese nehmen dann die Beobachtung und Beurteilung der internationalen Schiedsrichter vor.
 - 2.1 Als Kandidaten für Technische Delegierte eignen sich vorzugsweise Angehörige der internationalen Schiedsrichtervereinigungen (CIA + CEA) sowie ehemalige internationale Schiedsrichter.
 - 2.2 Das Auswahlverfahren der Kandidaten, die als Technische Delegierte aktiv werden sollen, beinhaltet eine Prüfung, die am Ende eines besonderen Trainingskurses von der CIA jährlich abgehalten wird.
3. Unter Leitung der CIA sind die Technischen Delegierten verantwortlich für:
 - 3.1 Die Beobachtung und Prüfung der Aktionen und des Auftretens der internationalen Rollhockeyschiedsrichter. Sie sitzen am Zeitnehmertisch.
 - 3.2 Erarbeitung eines Technischen Prüfberichtes für jede durchgeführte Beobachtung, der mit der erforderlichen Genauigkeit alle Abweichungen, Fehler und/oder etwaige Verstöße der Schiedsrichter, beschreibt.
4. Ein Technischer Delegierter muss ein genauer Beobachter sein, ein unparteiischer und objektiver Beurteiler der Leistungen der Schiedsrichter, die unter seiner Beobachtung stehen. Er muss objektiv und genau berichten über:
 - 4.1 Die Situationen, in denen die Spielregeln und die Technischen Regeln nicht korrekt angewendet werden.
 - 4.2 Grobe Fehlentscheidungen oder mangelnde Objektivität der Schiedsrichter, wenn sie disziplinarische Probleme prüfen und entscheiden.

ARTIKEL 13

(Zeitnehmertisch und Reservebänke)

1. *Im Außenbereich des Spielfelds, so dicht wie möglich und in Höhe der Spielfeldmitte mit bestmöglichem Blick auf das Spielgeschehen* – ist ein Bereich für den „offiziellen“ Zeitnehmertisch einzurichten. Er ist von den Zuschauern vollständig getrennt und mit den notwendigen technischen Hilfsmitteln ausgestattet.
2. Bei internationalen Wettbewerben mit National- und Vereinsmannschaften von FIRS-Mitgliedsstaaten besteht der Zeitnehmertisch aus:
 - 2.1 1 (einem) Angehörigen des verantwortlichen Internationalen Komitees
 - 2.2 1 (einem) Angehörigen der Internationalen Schiedsrichterkommission
 - 2.3 1 (einem) Assistenzschiedsrichter, den die jeweilige Internationale Schiedsrichterkommission aus dem Kreis der Schiedsrichter, die für die Leitung des Spiels vorgesehen sind, bestimmt.
 - 2.4 1 (einem) Zeitnehmer, den der Ausrichter des Wettbewerbs bestimmt.
 - 2.5 1 (einem) Technischen Delegierten, den die Internationale Schiedsrichterkommission bestimmt.



3. Die nationalen Verbände bestimmen die Besetzung des Zeitnehmertisches bei den von ihnen veranstalteten Spielen selbst. Sie berücksichtigen dabei, dass in der höchsten Spielklasse die folgenden Personen am Zeitnehmerisch anwesend sein müssen:
 - 3.1 Ein Assistenzschiedsrichter zur Kontrolle am Zeitnehmertisch und um den Spielbericht auszufüllen.
 - 3.2 Ein Zeitnehmer, der aus dem Kreis der angeschlossenen Schiedsrichter des Landes oder Region, in der das Spiel stattfindet, nominiert werden darf, oder die Zeitnahme erfolgt unter der Kontrolle eines Delegierten der Heimmannschaft (*bzw. die als solche angesehen wird*).

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

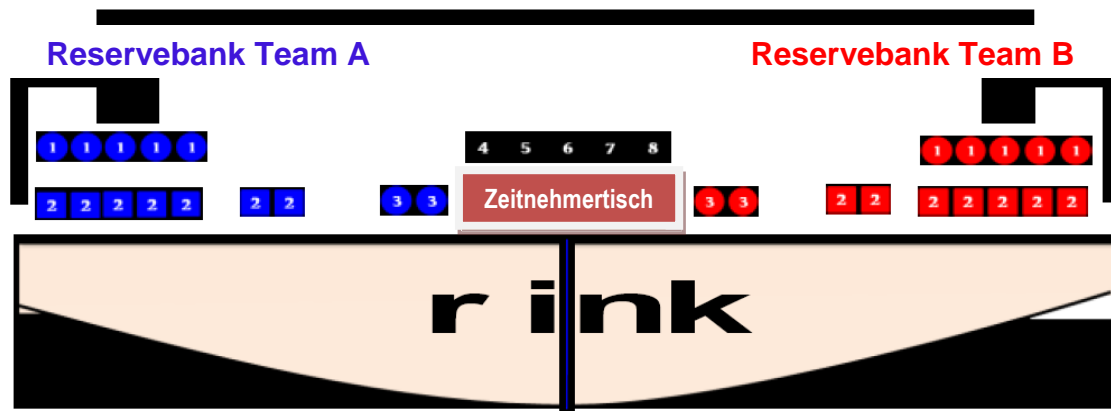
4. Zu beiden Seiten des Zeitnehmertisches – *zum Gebrauch durch die Angehörigen der beiden im Spielbericht eingetragenen Mannschaften* – sind zwei abgesperrte und vor den Zuschauern geschützte Bereiche bereitzustellen mit:
 - 4.1 1 (einer) Bank für die Reservespieler und die übrigen Mannschaftsangehörigen, mit Sitzplätzen für 12 (zwölf) Personen:
 - 4.1.1 5 (fünf) Einwechselspieler, einschließlich mindestens 1 (einem) Torwart.
 - 4.1.2 2 (zwei) Mannschaftsdelegierte
 - 4.1.3 1 (einem) Trainer
 - 4.1.4 1 (einem) Assistententrainer (oder Konditionstrainer)
 - 4.1.5 1 (einem) Arzt
 - 4.1.6 1 (einem) Masseur (oder Masseurin oder Physiotherapeut)
 - 4.1.7 1 (einem) Mechaniker (oder Betreuer)





- 4.2 2 (zwei) Stühle – *ständig platziert zwischen der Reservebank und dem Zeitnehmertisch* – für die Spieler, die eine Zeitstrafe absitzen müssen.
5. Jeder, der auf der Reservebank sitzt, soll das Spielgeschehen gut beobachten können.
- 5.1 Soweit möglich sollte die Reservebank zwei verschiedene Höhen haben:
- 5.1.1 Einen nach hinten versetzten höheren Bereich, in dem die 5 (*fünf*) Einwechselspieler sitzen.
- 5.1.2 Einen niedrigeren Bereich, nahe an der Bande, für die Sitzplätze der übrigen 7 (*sieben*) Mannschaftsangehörigen.
- 5.2 3 (*drei*) Angehörige jeder Mannschaft – *darunter der Trainer* – dürfen dicht an der Bande außerhalb des Spielfelds vor ihrer Reservebank stehen bleiben.
6. Die Mannschaften benutzen stets die Reservebank vor ihrer eigenen Defensivzone. Deshalb werden sie die Reservebänke während der Halbzeitpause wechseln.

Zeitnehmertisch und Reservebänke



Legende	
1 – Reservespieler Team A	1 – Reservespieler Team B
2 – Weitere Angehörige Team A	2 – Weitere Angehörige Team B
3 – Zeitweise hinausgestellte Spieler Team A	3 – Zeitweise hinausgestellte Spieler Team B
4 – Angehöriger des verantwortlichen Internationalen Komitees	
5 – Angehöriger der internationalen Schiedsrichterkommission	
6 – Assistentenschiedsrichter	
7 – Zeitnehmer	
8 – Technischer Delegierter	

Für den Bereich des DRIV gilt:

Es sind auch andere Lösungen für die Reservebänke möglich, sofern die Sportstätte einen regulären Aufbau konstruktionsbedingt nicht zulässt.

KAPITEL III*Die Schiedsrichter – Ausrüstung, Zeichen und Spielbericht***ARTIKEL 14****(Kleidung und Zubehör der Schiedsrichter)**

1. Die Kleidung der Schiedsrichter und des Assistentenschiedsrichters während des Spiels besteht aus:

1.1 Einem Hemd oder Pullover mit dem offiziellen Schiedsrichterabzeichen *auf der linken Brustseite des Hemdes*.

- Die internationalen Schiedsrichter müssen das Abzeichen der CIA – Commission Internationale des Arbitres - tragen.
- Die offiziellen Schiedsrichter der nationalen Verbände müssen immer das Abzeichen ihrer Schiedsrichtervereinigung tragen.



1.2 Lange Hose, Socken und Schuhe in weißer Farbe.



2. Die **Hauptschiedsrichter** des Spiels benutzen die folgenden Gegenstände:

- Eine von der CIA offiziell zugelassene Pfeife.
- Zwei Karten – eine blaue und eine rote - mit den Maßen 12 x 9 (*zwölf x neun*) Zentimeter.
- Einen Stift und ein besonderes Notizblatt, um die während des Spiels getroffenen Disziplinarmaßnahmen zu notieren.
- Eine Armbanduhr und ein Taschentuch.

3. Die Farbe der Schiedsrichterbekleidung im Spiel darf der Bekleidung der beiden Mannschaften nicht ähneln.

3.1 Bei Spielen mit zwei **Hauptschiedsrichtern** müssen beide die gleichen Farben tragen.



3.2 Der Assistentenrichter darf ein Hemd mit anderer Farbe tragen als die **Hauptschiedsrichter** des Spiels.



4. Werbung – auch von verschiedenen Sponsoren – darf auf der Schiedsrichterbekleidung angebracht werden, sofern sie die folgenden Maße einhält:

4.1 Zwei Werbebanner – maximal 17 (siebzehn) Zentimeter hoch – auf dem Hemd, eins auf der Brust und eins auf dem Rücken.

4.2 Das Logo eines Sponsors oder ähnliches - maximal 10 (zehn) Zentimeter hoch – auf jedem Ärmel.

5. Werbung auf dem Schiedsrichterdress bei Weltmeisterschaften bestimmt das CIRH.

ARTIKEL 15

(Die Zeichengebung der Schiedsrichter)

Die **Hauptschiedsrichter** benutzen die Zeichen, die in den Spielregeln und in den Technischen Regeln beschrieben sind, um die Spieler anzuweisen. Ihre Zeichen müssen deutlich sein, wie im Folgenden beschrieben:

1. ZEITRAHMEN FÜR DEN BALLBESITZ EINER MANNSCHAFT IN IHRER DEFENSIVZONE

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



2. AUSZEIT (TIME-OUT)

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



3. BULLY

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



4. VORTEILSREGEL

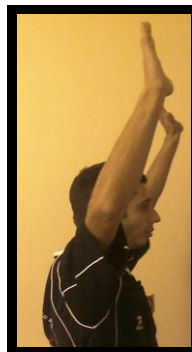
Es ist nicht vorgeschrieben, dass der Schiedsrichter bei Anwendung der "Vorteilsregel" anzeigen muss, dass das Spiel ohne Unterbrechung weiterlaufen darf. Wenn er dies jedoch anzeigt, soll er beide Arme so vor sich halten, dass sie mit dem Körper einen Winkel von etwa 60° bilden und die Handflächen nach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



5. WARNZEICHEN BEI DER AUSÜBUNG VON PASSIVEM SPIEL

5.1 WARNUNG

Wenn eine angreifende Mannschaft dazu übergeht, passiv zu spielen, wird es erforderlich, dass einer der beiden Schiedsrichter seine beiden Arme gestreckt empor hält als Warnzeichen, dass die angreifende Mannschaft innerhalb von 5 (fünf) Sekunden ihren Angriff mit einem Schuss auf das gegnerische Tor abschließen muss.



5.2 ZÄHLEN DER DAUER DES BALLBESITZES

Sobald in Spielen mit zwei **Hauptschiedsrichtern** einer der beiden Schiedsrichter „Passives Spiel“ anzeigt, muss der andere Schiedsrichter sofort die entsprechenden Zeichen aus Ziffer 1 anzeigen, und die 5 (fünf) Sekunden zählen, während derer der Ball auf das gegnerische Torgehäuse geschossen werden muss. Sollte letzteres nicht geschehen, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.



6. FREISTOß IN EINER ECKE DES STRAFRAUMS

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



7. INDIREKTER FREISTOß

Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter wie folgt an:

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



8. TEAM FOULS

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



9. GÜLTIGER TORERFOLG – ANZEIGEN AM ZEITNEHMERTISCH

Um einen gültigen Torerfolg anzuzeigen, pfeift der Schiedsrichter, zeigt zum Mittelpunkt, und informiert dann den Zeitnehmer über die Rückennummer des Torschützen, damit er im Spielbericht eingetragen werden kann.



10. DISZIPLINARMAßNAHMEN (ZEIGEN DER KARTEN)

10.1 Phase 1

Bevor der Schiedsrichter die Karte zeigt, muss er den Verursacher des Fouls von den anderen Spielern absondern und ihn auffordern, sich in einem Abstand von (*ungefähr*) 2 Metern vor ihm aufzustellen. Erst dann zeigt der Schiedsrichter die Karte, indem er den Arm mit der Hand, die die Karte hält, senkrecht nach oben streckt.



10.2 Phase 2

Nachdem er die Karte gezeigt hat, deutet der Schiedsrichter dem Zeitnehmer die Rückennummer des Spielers an, dem er die Karte gezeigt hat – so dass keine Zweifel mehr darüber bestehen. Ist der Verursacher kein Spieler, teilt der Schiedsrichter am Zeitnehmertisch mit, wem die Karte gilt.



10.3 Phase 3

Anschließend deutet der Schiedsrichter mit einem Arm waagrecht und in einem Winkel von 90° zu seinem Körper auf die Spielhälfte der Mannschaft, der der bestrafte Spieler angehört.



11. PENALTY UND DIREKTER FREISTOß

11.1 Phase 1

Um einen **Penalty** oder einen direkten Freistoß anzuzeigen, begibt sich der Schiedsrichter zu der entsprechenden Markierung und deutet auf die Stelle, an der der Ball abgelegt werden soll.



11.2 Phase 2

Außer dem Spieler, der den **Penalty** bzw. direkten Freistoß ausführen soll, und dem gegnerischen Torwart, müssen sich alle anderen Spieler unter Kontrolle **eines der Hauptschiedsrichter im Strafraum** der Mannschaft aufstellen, die den Straf- bzw. Freistoß ausführt. Dieser Schiedsrichter signalisiert dem anderen Schiedsrichter, dass dieser mit der Ausführung beginnen kann.



11.3 Phase 3

Der Schiedsrichter, der den **Penalty** bzw. direkten Freistoß ausführen lässt, **streckt einen Arm senkrecht nach oben**, um dem Spieler anzuzeigen, dass dieser mit der Ausführung beginnen darf.

Mit seinem anderen Arm zählt dieser Schiedsrichter auch die 5 Sekunden, die für die Ausführung gewährt werden.



ARTIKEL 16

(Spielbericht)

1. Bei FIRS-Wettbewerben müssen die Schiedsrichter für jedes Spiel im Spielbericht eintragen:
 - 1.1 Ort, Datum und Zeitpunkt des Spielbeginns und des Spielendes;
 - 1.2 Endergebnis, sowie die in jedem Spielabschnitt erzielten Tore jeder Mannschaft;
 - 1.3 Die Aufstellung der Spieler beider Mannschaften, einschließlich der Nummer der Pässe, mit denen ihre Identität nachgewiesen wurde, sowie:
 - 1.3.1 die Rückennummern der Spieler
 - 1.3.2 die Funktionen der Spieler:
 - a) Torwarte,
 - b) Mannschaftskapitän und stellvertretender Kapitän
 - 1.3.3 die Torschützen
 - 1.4 Die Aufstellung der übrigen Mannschaftsangehörigen, die am Spiel teilnehmen, einschließlich der Nummer der Pässe, mit denen ihre Identität nachgewiesen wurde, sowie ihre Funktion, entsprechend den Spielregeln:
 - 1.4.1 2 (zwei) Mannschaftsdelegierte
 - 1.4.2 1 (ein) Trainer
 - 1.4.3 1 (ein) Assistententrainer (oder Konditionstrainer)
 - 1.4.4 1 (ein) Arzt
 - 1.4.5 1 (ein) Masseur (oder Masseurin oder Physiotherapeut)
 - 1.4.6 (ein) Mechaniker (oder Betreuer)



- 1.5 Disziplinarmaßnahmen der Schiedsrichter während des Spiels gegen Spieler und andere Mannschaftsangehörige, sowie die Bedeutung der gezeigten Karten (blau oder rot).
 - 1.6 Die Anzahl der Teamfouls, die gegen jede Mannschaft ausgesprochen wurden.
 - 1.7 Die Auszeiten, die die Mannschaften in jedem Spielabschnitt beantragt haben.
 - 1.8 Information über jeden Protest, der von dem Mannschaftskapitän einer der beiden Mannschaften gegenüber den Schiedsrichtern vorgetragen wurde.
2. Außerdem müssen im Spielbericht ebenfalls eingetragen werden: die **Hauptschiedsrichter** des Spieles, der Assistentenschiedsrichter, der Zeitnehmer und übrige am Zeitnehmertisch anwesende Personen einschließlich ihrer Funktionen.
 3. Unmittelbar nach Spielende wird der Spielbericht vom Assistentenschiedsrichter sowie von den Kapitänen beider Mannschaften unterschrieben.
 - 3.1 Sollte der Mannschaftskapitän und/oder sein Stellvertreter die Unterschrift unter den Spielbericht verweigern, müssen die **Hauptschiedsrichter** für die entsprechenden Entscheidungsgremien einen „Vertraulichen Sonderbericht“ über diesen Vorgang anfertigen.
 - 3.2 Wurden der Mannschaftskapitän und sein Stellvertreter ausgeschlossen, unterzeichnet derjenige Spieler den Spielbericht, der dazu bestimmt wurde, als Mannschaftskapitän zu handeln.
 4. Nach eingehender Prüfung aller Einträge im Spielbericht einschließlich des Hinweises, ob ergänzende Informationen folgen werden – *in einem „Vertraulichen Sonderbericht“* entsprechend Ziffer 5 (sh. unten) – unterschreiben die Schiedsrichter den Spielbericht.
 - 4.1 Das Original und die erste Kopie des Spielberichts werden durch die Schiedsrichter – *ggf. zusammen mit dem „Vertraulichen Sonderbericht“* – an die Spielleitung und die für die Nominierung der Schiedsrichter verantwortliche Schiedsrichterkommission gesandt.
 - 4.2 Die Mannschaften erhalten über ihren Mannschaftsdelegierten je eine weitere Kopie des Spielberichts.
 5. **VERTRAULICHER SONDERBERICHT DER SCHIEDSRICHTER:** Er wird nur bei berichtenswerten ernsten oder besonderen Situationen erstellt, oder wenn es sonst einen Anlass gibt für eine genaue und objektive Beschreibung des jeweiligen Geschehens, das sich im Spiel ereignet hat. Über folgende Situationen ist zu berichten:
 - 5.1 Ausschlüsse – *als Ergebnis von roten Karten* – einschließlich einer detaillierten Beschreibung der Regelverletzungen, der Umstände und Motive, insbesondere:
 - 5.1.1 Die ausgesprochenen Beleidigungen oder verletzenden Ausdrücke;
 - 5.1.2 Die Fälle von grobem und gewalttätigem Verhalten – *wie z.B. Aggressionen und/oder Reaktionen auf aggressives Verhalten* – und Einzelheiten, wie sie sich ereignet haben – *boxen, treten, mit dem Schläger schlagen, usw.* - und welcher Teil des Körpers getroffen wurde.
 - 5.2 Hat ein Spiel nicht stattgefunden, oder wurde es vorzeitig beendet, sind die Motive und Umstände, die für die Entscheidung der Schiedsrichter maßgebend waren, deutlich zu beschreiben.
 - 5.3 Fälle von höherer Gewalt oder Situationen, in denen die körperliche Unversehrtheit der Schiedsrichter bedroht wurde, und sie veranlasst haben, das Spielfeld oder die Umgebung zu verlassen.
 - 5.4 Jede andere wichtige Angelegenheit wie z.B.:
 - 5.4.1 Verspätungen vor oder während des Spiels, und die Gründe dafür, auch wenn sie die **Hauptschiedsrichter** selbst betreffen.
 - 5.4.2 Mangelhafte Bedingungen hinsichtlich des Umfeldes, Probleme aufgrund der Anzahl der beim Spiel anwesenden Polizei-/**Ordnungskräfte**, oder die unzulässige Anwesenheit von Personen in der Nähe der Umkleidekabine der Schiedsrichter, des Zeitnehmertisches oder einer der Reservebänke.



KAPITEL IV

Schutzausrüstung und von den Spielern benutzte Gegenstände

ARTIKEL 17

(Grundausrüstung der Spieler)

1. Die Spieler benutzen folgende Grundausrüstung:
 - 1.1 Trikot, kurze Hosen und Stutzen, wie in Ziffer 4 unten beschrieben.
 - 1.2 Schuhe mit Gestellen, wie in Ziffer 5 unten beschrieben.
 - 1.3 Einen Schläger, wie in Ziffer 6 unten beschrieben.
 2. Der Torwart muss besondere Schutzausrüstungen tragen, wie in Artikel 18 beschrieben.
 3. Spieler und Torwarte dürfen weitere Schutzausrüstung tragen, wie in Artikel 19 beschrieben.
 4. Die Trikots, Hosen und Stutzen der Feldspieler sind in den entsprechenden Vereinsfarben oder Landesfarben gehalten. Die Torwarte müssen Trikots mit einer anderen Farbe tragen, die aber nicht mit der Farbe der gegnerischen Mannschaft verwechselt werden kann (einschließlich der von den Torwarten).
 - 4.1 Alle Spielertrikots, wie auch die Torwarttrikots, müssen verschiedene Rückennummern haben – von 1 (eins) bis 99 (neunundneunzig).
 - 4.1.1 Die Rückennummern müssen mit der Trikotfarbe kontrastieren und dürfen nicht kleiner sein als 30 (dreißig) Zentimeter.
 - 4.1.2 Unbeschadet der obigen Ziffer dürfen auch auf der Vorderseite der Trikots und der Hosen Nummern angebracht sein.
 - 4.2 Unabhängig von ihren Rückennummern müssen die Torwarte im Spielbericht als solche gekennzeichnet sein.
 - 4.3 Wenn beide Mannschaften – oder die Torwarte beider Mannschaften – mit den gleichen Farben auf dem Spielfeld antreten, oder mit Farben, die zur Verwirrung führen könnten, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
 - 4.3.1 Sie versuchen zunächst mit beiden Mannschaften eine Einigung zu erzielen.
 - 4.3.2 Kann dies nicht erreicht werden, muss die Heimmannschaft – oder die im Spielplan als solche anzusehen ist – die Farbe ihrer Ausrüstung, falls notwendig einschließlich der Torwarte, ändern.
- Gilt nur für den Bereich des DRIV:**
Für die 1. Bundesliga (Herren) gilt: Der Gastverein muss für eine entsprechende Unterscheidung seiner Mannschaft von der Mannschaft des Gastgebers sorgen.
- 4.4 Der Mannschaftskapitän trägt als Erkennungszeichen eine Armbinde mit anderer Farbe als sein Trikot.
 - 4.4.1 Wird der Mannschaftskapitän ersetzt, braucht er seine Armbinde nicht an einen Mitspieler übergeben. Er muss die Schiedsrichter aber darüber informieren, wer ihn als Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld ersetzt.
 - 4.4.2 Wurde der Mannschaftskapitän ausgeschlossen – oder kann er verletzungsbedingt nicht mehr am Spiel teilnehmen – übergibt er seine Armbinde dem im Spielbericht eingetragenen stellvertretenden Mannschaftskapitän.
 5. Spieler müssen Rollschuhe tragen mit 4 (vier) Rollen, die paarweise auf zwei quer hindurch gesteckten Achsen montiert sind. Im Rollhockey sind "In-line"-Rollschuhe nicht erlaubt.
 - 5.1 An den Rollschuhen ist jegliche Schutzausrüstung aus Metall nicht erlaubt - auch nicht, wenn es mit anderem Material überzogen ist.
 - 5.2 Die Rollen dürfen keinen Durchmesser aufweisen, der kleiner ist als 3 (drei) Zentimeter. Zwischen den vorderen und den hinteren Rollen darf kein zusätzlicher Schutz angebracht sein.

- 5.3 Stopper dürfen vorn an den Schuhen oder an den Gestellen angebracht sein, sofern sie nicht größer sind als 5 (fünf) Zentimeter, und sofern sie die anderen Spieler nicht gefährden.

Gilt nur für den Bereich des DRIV:

In öffentlichen Sporthallen mit hellen Spielflächen ist die Benutzung von schwarzen Stopperrn untersagt (ohne Ausnahme). Diese Regelung gilt für vereinseigene Sportstätten entsprechend, soweit dies dem DRIV (für den Bereich der Bundesligen) bzw. dem jeweiligen Landesverband (für den regionalen Spielbetrieb) rechtzeitig vor Beginn der jeweiligen Meisterschaftssaison angezeigt wurde.



Rollschuhe für Spieler



Rollschuhe für Torwarte

- 5.4 Torwarte dürfen Rollschuhe mit kleineren Rollen tragen, um einen stabileren Stand bei der Verteidigung des Tores zu haben.
6. Der Schläger, den die Spieler – *einschließlich der Torwarte* – benutzen, muss den folgenden Erfordernissen entsprechen:
- 6.1 Der Schläger besteht aus Holz oder aus Kunststoff, oder aus einem anderen, zuvor vom CIRH - Comité International de Rink-Hockey - zugelassenen Material. Ausgenommen sind Metall oder Verstärkungen aus Metall. Der Gebrauch von Klebeband oder Stoffstreifen ist erlaubt.
- 6.2 Das Schlägerblatt ist auf beiden Seiten flach. Die Länge des Schlägers, gemessen an der Außenseite des Blattes, muss den folgenden Maßen entsprechen:
- 6.2.1 Maximale Länge 115 (hundertfünfzehn) Zentimeter
- 6.2.2 Minimale Länge 90 (neunzig) Zentimeter.
- 6.3 Der Schläger muss durch einen Ring von 5 (fünf) Zentimeter Durchmesser passen. Das Gewicht des Schlägers darf nicht größer sein als 500 (fünfhundert) Gramm.



ARTIKEL 18

(Zusätzliche Schutzausrüstung des Torwarts)

1. Ergänzend zu Artikel 17, ist es für Torwarte erforderlich, die folgende Schutzausrüstung zu tragen:
 - 1.1 Eine Schutzmaske für den gesamten Kopf oder einen Helm mit Visier, wie in Ziffer 2 unten beschrieben.
 - 1.2 Einen Brustschutz, wie in Ziffer 3 unten beschrieben.
 - 1.3 Zwei Torwarthandschuhe, wie in Ziffer 4 unten beschrieben.
 - 1.4 Zwei Beinschützer, wie in Ziffer 5 unten beschrieben.

Schutzmaske des Torwarts

2. Der von den Torwarten benutzte einteilige oder zweiteilige Kopfschutz besteht aus Hartkunststoff oder aus einem anderen Material. Er wird mit Bändern fixiert. Werden Teile aus Metall verwendet, müssen diese mit einem anderen Material wie z.B. Kunststoff, Leder, oder Gummi überzogen sein, damit sie die körperliche Unversehrtheit der anderen Spieler nicht beeinträchtigen.

**Brustschutz des Torwarts**

3. Der Brustschutz muss unter dem Trikot getragen werden. Er ist in einem Teil gefertigt – einschließlich Schulter- und Oberarmschutz – und besteht aus einem ausreichend flexiblen Material, das um den Körper herum befestigt wird. Die Stärke des Schutzes darf 15 (fünfzehn) Millimeter nicht überschreiten.



- 3.1 Der Gebrauch der folgenden Schutzausrüstung für den Torwart ist freigestellt:

- 3.1.1 Schutz für den Hals, der im Nacken zusammengesteckt wird, maximal 50 (fünfzig) Millimeter hoch, eingepasst unterhalb des Brustschutzes.
- 3.1.2 Schutz für den Oberschenkel, elastisch oder halbsteif, der wie ein Handschuh über den Oberschenkel gezogen wird, und maximal 5 (fünf) Millimeter stark sein darf.

- 3.2 Jede andere Ausrüstung, die den oben aufgeführten Schutz vergrößert, ist verboten.

Handschuhe des Torwarts

4. Die Handschuhe des Torwarts sind aus einem flexiblen Material hergestellt, wie Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien, die vom CIRH zugelassen sind. Jeder Einsatz von Metallteilen innerhalb oder außerhalb ist verboten. Ebenfalls verboten ist der Gebrauch anderer Materialien, die die körperliche Unversehrtheit des Benutzers oder anderer Spieler beeinträchtigen könnte.

- 4.1 Die Handschuhe des Torwarts müssen die Hände und die Unterarme schützen. Ihre Form und Fertigung muss nicht unbedingt identisch sein, solange sie die folgenden Maße einhalten:

- 4.1.1 Maximale Länge des Handschuhs40 (vierzig) Zentimeter
- 4.1.2 Maximale Breite bei gespreiztem Daumen.....25 (fünfundzwanzig) Zentimeter
- 4.1.3 Maximale Breite der 4 Finger 20 (zwanzig) Zentimeter
- 4.1.4 Maximale Dicke..... 5 (fünf) Zentimeter

- 4.2 Einer der Handschuhe muss flexibel und gelenkig sein, damit der Torwart den Schläger halten und gebrauchen kann.
- 4.3 Der andere Handschuh darf weniger flexibel sein, aber er muss der Hand erlauben, mit gespreizten Fingern geöffnet zu bleiben.

Flexibler Torwarthandschuh



Halbsteifer Torwarthandschuh

- 5. Die Beinschützer werden aus Leder gefertigt – oder aus einem anderen vom CIRH zugelassenen Material. Sie bestehen aus einem Stück, oder zwei miteinander verbundenen Teilen, und werden mit Riemen um die Beine befestigt, damit die Beine und die Füße teilweise geschützt sind.

5.1 Die Beinschützer des Torwarts müssen die folgenden Maximalmaße einhalten:

- 5.1.1 Breite oben..... 30 (dreißig) Zentimeter
- 5.1.2 Breite in der Mitte..... 27,5(siebenundzwanzigeinhalb) Zentimeter
- 5.1.3 Breite unten 25 (fünfundzwanzig) Zentimeter
- 5.1.4 Gesamthöhe 65 (fünfundsechzig) Zentimeter
- 5.1.5 Dicke an jeder Stelle 5 (fünf) Zentimeter



Beinschützer des Torwarts

- 5.2** Die Schutzausrüstung für den Fuß kann auch ein einzelnes und separates Teil des Beinschutzes sein. Insgesamt ist jedoch stets die maximale Höhe von 65 (*fünfundsechzig*) Zentimetern einzuhalten.
- 5.2.1** Die Schutzausrüstung für den Fuß ist maximal 25 (*fünfundzwanzig*) Zentimeter breit, am unteren Ende des Beinschützers befestigt, und besitzt Verstärkungen an der Seite, die maximale Höhe darf 11 (*elf*) Zentimeter, das Außenmaß 20 (*zwanzig*) Zentimeter betragen – der Länge nach entlang des Schuhs gemessen.
- 5.2.2** Die maximale Stärke darf 5 (*fünf*) Zentimeter betragen.
- 5.2.3** Diese Schutzgegenstände müssen unabhängig von einander um die *Beine und Füße gebunden werden*, und zwar mit 2 (*zwei*) oder 3 (*drei*) Riemen, die vorne oder an den Seiten durch die Beinschützer gesteckt werden.
- 5.3** Die Beinschützer des Torwarts sind aus Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien hergestellt. Sie müssen flexibel sein und dürfen – *weder innerhalb noch außerhalb* – Metal oder andere Materialien beinhalten, die die körperliche Unversehrtheit der Torwarte oder der anderen Spieler beeinträchtigen könnten.
- 6.** Die Schutzausrüstung der Torwarte muss von einem Gremium, das für die Durchführung des Wettbewerbs verantwortlich ist, geprüft und abgenommen werden – sowohl international (durch das CIRH oder den jeweiligen Kontinentalverband) als auch national (durch den jeweiligen nationalen Verband).

Gilt nur für den Bereich des DRIV:

Die Prüfung der Schutzausrüstung der Torwarte vor dem Spiel obliegt den Schiedsrichtern für das jeweilige Spiel.

ARTIKEL 19

(Freigestellte Schutzausrüstung der Spieler)

1. Alle Spieler, einschließlich der Torwarte, dürfen Schutzausrüstung tragen, die nicht aus Metall bestehen darf, unmittelbar auf dem Körper getragen und vollständig daran befestigt wird. Voraussetzungen sind, dass ihre körperliche Unversehrtheit geschützt ist, und dass daraus kein unfairer Vorteil im Spiel entsteht.
2. Die Spieler dürfen die folgende Schutzausrüstung benutzen:
- 2.1** Gepolsterte Handschuhe mit gegliederten Fingern, maximal 25 (*fünfundzwanzig*) Millimeter dick. Der Schutz am Unterarm darf – gemessen vom Puls aus – maximal 10 (*zehn*) Zentimeter lang sein.
- 2.2** Gepolsterte Knieschoner, maximal 25 (*fünfundzwanzig*) Millimeter dick, ausschließlich für den Schutz der Knie.
- 2.3** Schienbeinschoner, maximal 50 (*fünfzig*) Millimeter dick, die unter den Stutzen um die Beine angelegt werden.





- 2.4 Der Tiefschutz aus Textil oder widerstandsfähigem Kunststoff schützt den Genitalbereich.
- 2.5 Ellbogenschoner aus weichem Material dürfen andere Spieler nicht gefährden.
- 2.6 Leichte Helme zum Schutz des Kopfes.



- 3. Stellen die **Hauptschiedsrichter** fest, dass ein Spieler – *und insbesondere ein Torwart* – unerlaubte Schutzausrüstung trägt, fordern sie diesen Spieler sofort auf, das Spielfeld zu verlassen. Nur mit regelgerechter Ausrüstung entsprechend den gültigen Regeln darf dieser Spieler, auf das Spielfeld zurückkehren.
 - 3.1 Wurden der Torwart oder der Spieler aufgrund der Ziffer 3 vom Spiel ausgeschlossen, müssen sie die beanstandeten Ausrüstungsteile korrigieren. Der Assistenzschiedsrichter prüft, ob dies geschehen ist.
 - 3.2 Hat der Assistenzschiedsrichter festgestellt, dass die Ausrüstung des Torwarts oder des Spielers den Regeln entspricht, darf der Betreffende auf die Reservebank zurückkehren. Erst danach darf er das Spielfeld wieder betreten, wenn sein Trainer sich dafür entscheidet.

ARTIKEL 20
(Werbung auf der Ausrüstung der Spieler)

- 1. Werbung auf dem Dress der Spieler ist erlaubt, sofern die eindeutige Identifizierung der Farbe der Mannschaft nicht behindert wird, und folgende Maße eingehalten werden:
 - 1.1 Trikot (vorne) 17 (*siebzehn*) Zentimeter hoch
 - 1.2 Trikot (hinten) 12 (*zwölf*) Zentimeter hoch.
 - 1.3 Trikotärmel 10 (*zehn*) Zentimeter hoch.
 - 1.4 Hosen (vorne und hinten)..... 7 (*sieben*) Zentimeter hoch.
 - 1.5 Stutzen..... 7 (*sieben*) Zentimeter hoch.
- 2. Werbung auf der Spielerausrüstung darf kommerzieller Art sein. Politische oder religiöse Beeinflussung ist gänzlich verboten.





KAPITEL V

Klassifizierung der Mannschaften – Verhalten bei Gleichstand

ARTIKEL 21

(Klassifizierung der Mannschaften und Verhalten bei Gleichstand)

1. Bei Veranstaltungen, Turnieren und Wettbewerben mit Punktesystem, werden die Punkte wie folgt verteilt:

- 1.1 **SIEG** 3 (drei) Punkte
- 1.2 **REMIS** 1 (ein) Punkt
- 1.3 **NIEDERLAGE** 0 (null) Punkte
- 1.4 **NICHT ANTRETEN** 0 (null) Punkte

Gilt nur für den Bereich des DRIV:

Es sind andere Punktwertungen zulässig, soweit sie im jeweiligen Austragungsmodus für die einzelnen Wettbewerbe ausgewiesen sind.

2. Bei Veranstaltungen, Turnieren und Wettbewerben mit Punktesystem erfolgt die abschließende Klassifizierung in absteigender Reihenfolge nach der Anzahl der Punkte, die jede Mannschaft erreicht hat.

3. Falls *am Ende eines Turniers oder einer Meisterschaft* zwei oder mehr Mannschaften dieselbe Anzahl von Punkten erreicht haben, wird die Klassifizierung wie folgt ermittelt:

3.1 Zwischen zwei Mannschaften werden nur die Ergebnisse der entscheidenden Spielphase berücksichtigt. Die beste Mannschaft wird wie folgt ermittelt:

- 3.1.1 Der Sieger aus den direkten Begegnungen zwischen den beiden Mannschaften ist besser klassifiziert.
- 3.1.2 Bei einem Unentschieden (Remis) im direkten Vergleich zwischen den beiden Mannschaften wird die Klassifizierung in absteigender Reihenfolge ermittelt anhand der Differenz zwischen den erzielten und den erhaltenen **Treffern aus den Spielen beider Mannschaften untereinander**. Die Mannschaft mit der größeren Differenz ist besser klassifiziert.
- 3.1.3 Lässt sich die Klassifizierung in absteigender Reihenfolge immer noch nicht entscheiden, wird sie ermittelt anhand der Differenz zwischen den erzielten und den erhaltenen **Treffern**, *indem alle Spiele beider Mannschaften während der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs* einbezogen werden. Die Mannschaft mit der größeren Differenz ist besser klassifiziert.
- 3.1.4 Sollte das Ergebnis weiterhin gleich sein, findet das Divisionsverfahren Anwendung. Dabei wird die Anzahl der erzielten **Treffer** durch die Anzahl der erhaltenen **Treffer aller Spiele beider Mannschaften während der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs** geteilt. Die Mannschaft mit dem größeren Divisionswert ist besser klassifiziert.
- 3.1.5 Bei weiterhin anhaltendem Gleichstand ist diejenige Mannschaft besser klassifiziert, die die meisten **Treffer erzielt hat – bezogen auf alle Spiele der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs**.

3.2 Zwischen drei oder mehr Mannschaften werden nur die Ergebnisse der entscheidenden Spielphase berücksichtigt. Die beste Mannschaft wird wie folgt ermittelt:

- 3.2.1 Die Klassifizierung der Mannschaften in absteigender Reihenfolge ergibt sich aus der *Anzahl der Punkte aus den Spielen untereinander*.
- 3.2.2 Sollte das Ergebnis zwischen einigen oder allen Mannschaften gleich sein, ergibt sich die Klassifizierung der Mannschaften in absteigender Reihenfolge aus der Differenz zwischen den erzielten **Treffern** und den erhaltenen **Treffern aus den Spielen untereinander**.



- 3.2.3** Sollte das Ergebnis zwischen einigen oder allen Mannschaften weiterhin gleich sein, ergibt sich die Klassifizierung in absteigender Reihenfolge aus der Differenz der erzielten Tore und der erhaltenen Tore *aller Spiele dieser Mannschaften in der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs*.
- 3.2.4.** Sollte das Ergebnis zwischen einigen oder allen Mannschaften weiterhin gleich sein, ergibt sich die Klassifizierung in absteigender Reihenfolge nach dem Divisionsverfahren. Dabei wird die Anzahl der erzielten **Treffer** durch die Anzahl der erhaltenen **Treffer aller Spiele der betroffenen Mannschaften während der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs** geteilt. Die Mannschaft mit dem größeren Divisionswert ist besser klassifiziert.
- 3.2.5** Bei weiterhin anhaltendem Gleichstand ist diejenige Mannschaft besser klassifiziert, die die meisten Treffer erzielt hat – bezogen auf alle Spiele der entscheidenden Spielphase des Wettbewerbs.

Gilt nur für den Bereich des DRIV:

Sollte es der Zeitrahmen bei Turnieren zulassen, kann der Ausrichter eine Entscheidung durch ein separates Penaltyschießen unter den betreffenden Mannschaften herbeiführen.

KAPITEL VI

Genehmigung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen

ARTIKEL 22

(Genehmigung, Inkrafttreten und zukünftige Änderungen)

1. Die Spielregeln und die Technischen Regeln für Rollhockey wurden gemeinsam genehmigt durch die Generalversammlung des CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey, am 08. Oktober 2008 in Yuri-Honjo/Japan. Spätere Änderungen und Erläuterungen hat das CIRH-Exekutivkomitee in 2009 und 2010 jeweils genehmigt.
2. Diese Technischen Regeln und die Spielregeln für Rollhockey treten gemeinsam in Kraft
 - 2.1 am 01. Januar 2011 in allen internationalen Verbänden und Vereinigungen der FIRS.
3. Jeder zukünftige Vorschlag auf Änderung der Technischen Regeln und der Spielregeln für Rollhockey ist gemäß den FIRS/CIRH-Statuten zur Genehmigung vorzulegen.

Anlagen

1. **Spielbericht**
2. **Spielkontrollbogen**
3. **Spielerpass / Identitätskontrolle**

. / .