

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



Spielregeln für Rollhockey

- Fassung 2009 -

Inhalt

KAPITEL I

Artikel 1	Das Rollhockeyspiel
Artikel 2	Normale Spieldauer
Artikel 3	Schiedsrichter und Spielleitung
Artikel 4	Disziplinarmaßnahmen der Schiedsrichter
Artikel 5	Unentschieden - Vorgehensweise
Artikel 6	Vorbereitung

KAPITEL II

Artikel 7	Kategorien von Spielern
Artikel 8	Spielzonen – Definition von Antispiel oder Passivspiel
Artikel 9	Power Play

KAPITEL III

Artikel 10	Zusammensetzung von Teams
Artikel 11	Reservebank
Artikel 12	Aktionen des Torwarts im Spiel

KAPITEL IV

Artikel 13	Spielbeginn und Wiederanstoß
Artikel 14	Time-Out
Artikel 15	Betreten und Verlassen des Spielfeldes - Auswechslungen
Artikel 16	Spielen des Balles
Artikel 17	Gültigkeit von Torerfolgen
Artikel 18	Blocken und Behinderung
Artikel 19	Weitere besondere Spielsituationen

KAPITEL V

Artikel 20	Typologie von Fouls und Regelverstößen – Vorteilsregel
Artikel 21	Bestrafungen für Fouls – Allgemeine Regeln
Artikel 22	Fouls außerhalb des Spielfelds
Artikel 23	Technische Fouls
Artikel 24	Geringfügige Fouls – Teamfouls
Artikel 25	Schwerwiegende Fouls – Blaue Karte
Artikel 26	Grobe Fouls – Rote Karte

KAPITEL VI

Artikel 27	Indirekter Freistoß
Artikel 28	Direkter Freistoß und Penalty

KAPITEL VII

Artikel 29	Proteste
Artikel 30	Billigung, Einführung 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 für die Mannschaften

Kapitel VII – Disziplinarmaßnahmen gegen sonstige Mannschaftsangehörige

Kapitel VIII – Verschiedenes

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 weiteren Schiedsrichter 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.

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 Seniorinnen, **unter-17 weiblich** und **unter-17 männlich** beträgt die effektive Spieldauer 40 (*vierzig*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 20 (*zwanzig*) Minuten Dauer.
3. In den Kategorien **Senioren** und **unter-20 männlich** beträgt die effektive Spieldauer 40 (*vierzig*) Minuten, unterteilt in zwei Abschnitte von jeweils 20 (*zwanzig*) Minuten Dauer.
4. In allen Kategorien gibt es eine Pause von 10 (*zehn*) Minuten zwischen dem Ende des ersten Spielabschnitts und dem Beginn des zweiten Spielabschnitts.

ARTIKEL 3

(Schiedsrichter und Spielleitung)

1. Entsprechend den Technischen Regeln für Rollhockey leiten 2 (*zwei*) internationale Schiedsrichter die Spiele in internationalen Wettbewerben zwischen Vereinen oder Nationalmannschaften von FIRS Mitgliedsländern. Sie werden von der internationalen Schiedsrichterkommission, die mit dem Wettbewerb beauftragt ist (CIA oder CEA), eingesetzt.
2. In Wettbewerben, die von nationalen Verbänden durchgeführt werden, dürfen ein oder zwei Schiedsrichter die Spiele leiten, in Übereinstimmung mit den Vorschriften des Schiedsrichterausschusses ihrer Rechtsprechung.
3. 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.
4. In 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.

ARTIKEL 4

(Disziplinarmaßnahmen der Schiedsrichter)

1. Die Schiedsrichter sind berechtigt, angemessene Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen, um Spieler einschließlich der Torwarte zu bestrafen – ebenso die Trainer, Manager oder andere Mannschaftsangehörige, deren Verhalten oder Benehmen als nicht korrekt im Sinne der Spielregeln erachtet wird.
2. Die Schiedsrichter werden folgende Vorgehensweisen und Bestrafungen anwenden:
 - 2.1 Mündliche Ermahnung bei leichteren Vergehen oder unangemessenem Verhalten.
 - 2.2 Blaue Karte gefolgt von weiteren Maßnahmen nach Artikel 25 Ziffer 2.1 und 2.2 dieser Spielregeln.
 - 2.3 Rote Karte gefolgt von weiteren Maßnahmen nach Artikel 26 Ziffer 2.1 und 2.2 dieser Spielregeln.
3. Die blauen und roten Karten werden im Spielbericht eingetragen.
4. Ergänzend zu den roten Karten – *direkt gezeigt oder als Ergebnis einer Ansammlung von blauen Karten* – erstellen die Schiedsrichter einen vertraulichen Bericht, in dem sie detailliert die Situation und die Umstände beschreiben, die zu dem Ausschluss 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. Diese Mannschaft ist Sieger.
- 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 aus. Der abwehrende Torwart darf jeweils der gleiche sein.

2.4.2 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.

2.4.3 Ist am Ende der ersten Serie von Penalties das Ergebnis nach wie vor unentschieden, wird der Sieger wie folgt ermittelt:

2.4.4 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.

2.4.5 Bei dieser Serie darf ein Spieler alle Penalties seiner Mannschaft ausführen. Auch der abwehrende Torwart darf immer der gleiche sein.

ARTIKEL 6 (Vorbereitung)

1. Bis zu 10 (*zehn*) Minuten vor Spielbeginn müssen die Schiedsrichter in Gegenwart der Mannschaftsdelegierten und/oder der Mannschaftskapitäne die Seitenwahl mittels Münzwurf vornehmen.

1.1 Der Delegierte oder Kapitän der Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, hat zwei Optionen:

1.1.1 Wählt er die Spielfeldhälfte, die sein Team in der ersten Spielhälfte einnehmen wird, überlässt er der gegnerischen Mannschaft den Ball zur Spieleröffnung.

1.1.2 Wählt er den Ball zur Spieleröffnung, überlässt er die Seitenwahl für die erste Spielhälfte dem gegnerischen Team.

1.2 Daran anschließend wählen die Schiedsrichter aus einem Angebot an Bällen, die von den Delegierten oder Kapitänen bereitgehalten werden. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:

1.2.1 Die Heimmannschaft, oder die als solche angesehen wird, muss eine ausreichende Zahl an Bällen für das Spiel zur Verfügung stellen.

1.2.2 Die Gastmannschaft hat das Recht, den Schiedsrichtern andere Bälle zur Auswahl vorzulegen.

2. Das Spielfeld muss den Mannschaften mindestens 20 (*zwanzig*) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn zum Aufwärmen zur Verfügung stehen.

3. Sollte das Spielfeld zeitweise oder endgültig unbrauchbar sein, müssen die Schiedsrichter eine Toleranz von 15 (*fünfzehn*) Minuten gewähren, nach denen wie folgt vorzugehen ist:

3.1 Kann das Spiel im Falle von höherer Gewalt – *schlechte Lichtverhältnisse, 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.

3.2 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 (*dreiBig*) Minuten bis zum Spielbeginn.

3.3 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.

- 3.4 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.
4. Die Mannschaften haben 15 (*fünfzehn*) Minuten über den offiziellen Spielbeginn hinaus Zeit, um sich spielfähig auf dem Spielfeld einzufinden.
- 4.1 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:
- 4.1.1 Bei Abwesenheit einer der beiden Mannschaften stellen die Schiedsrichter die Spieler des auf dem Spielfeld anwesenden Teams fest und bestätigen die erforderliche Mindestanzahl an Spielern.
- 4.1.2 Die Schiedsrichter begrüßen anschließend das Publikum und pfeifen danach das Spiel sofort ab.
- 4.1.3 Im Spielbericht führen die Schiedsrichter die Umstände exakt auf, die sie veranlasst haben, auf Nichterscheinen zu entscheiden.
- 4.2 Eine nicht erschienene Mannschaft verliert das Spiel mit 0-10 Toren.
5. Unmittelbar vor Spielbeginn begrüßen die Schiedsrichter formell das Publikum auf einer Spielfeldseite vor dem Bereich der Offiziellen, auch wenn diese nicht anwesend sein sollten.
- 5.1 Die Spieler, die das Spiel beginnen wollen, müssen an dieser Begrüßung teilnehmen, die Ergänzungsspieler brauchen dies nicht.
- 5.2 Während der Begrüßung müssen die teilnehmenden Schiedsrichter und Spieler vollständig ausgerüstet und im Spieldress angezogen sein (keine Trainingsanzüge, keine Hemden außerhalb der Hosen, keine herunterhängenden Stutzen).
6. Sollte vor Spielbeginn ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger von den Schiedsrichtern ausgeschlossen sein, darf er/sie auf dem Spielbericht ausgetauscht werden, vorbehaltlich des ausführlichen Berichtes der Schiedsrichter auf dem Spielberichtsbogen.

KAPITEL II

Kategorien von Spielern – Spielzonen, Antiplay und Powerplay

ARTIKEL 7

(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: | 15 bis 19 Jahre |
| UNTER-23 männlich: | 15 bis 22 Jahre |
| SENIOREN | = 15 Jahre und älter |
- 1.2 WEIBLICH
- | | |
|--------------------|----------------------|
| UNTER-19 weiblich: | 13 bis 18 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 15 (*fünfzehn*) 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

Der Spieler muss mindestens 15 (*fünfzehn*) 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 15 (*fünfzehn*) Jahre alt sein. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

2.2 ROLLHOCKEYSPIELERINNEN

2.2.1 KATEGORIE UNTER-19 WEIBLICH

Die Spielerin muss mindestens 13 (*dreizehn*) Jahre alt sein und sie darf das 19. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Stichtag ist der 31. Dezember des Wettbewerbsjahres.

2.2.2 KATEGORIE SENIORINNEN

Die Spielerin muss mindestens 15 (*fünfzehn*) Jahre alt sein. 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 8

(Spielzonen – Definition von Antispiel oder Passivspiel)

1. Für jede Mannschaft unterteilt die Mittellinie das Spielfeld in zwei Spielbereiche:
 - 1.1 DEFENSIVZONE
 - 1.2 ANGRIFFSZONE
2. Gelangt eine Mannschaft in ihrer Defensivzone in Ballbesitz, darf sie den Ball innerhalb von 10 (*zehn*) Sekunden in ihre Angriffszone bringen.
3. Nach dieser ersten Angriffssituation darf diese Mannschaft mit dem Ball in ihre Defensivzone zurückkehren, sie hat dann aber nur 5 (*fünf*) Sekunden Zeit, den Ball wieder in ihre Angriffszone zu bringen.
 - 3.1 Die Schiedsrichter zeigen das Zählen dieser Zeitspanne durch deutliche Gesten an.
 - 3.2 Spielt eine Mannschaft den Ball von ihrer Angriffszone in ihre Defensivzone, beginnen die 5 (*fünf*) Sekunden zu zählen, sobald der Ball die Mittellinie überquert hat.
4. Überschreitet eine Mannschaft die erlaubte Zeit, und hält sie den Ball in ihrer Defensivzone, wird gegen sie ein indirekter Freistoß angeordnet, der an einer der oberen Ecken ihres Strafraums auszuführen ist.

5. ANTISPIEL

- 5.1 Es wird angenommen, dass **beide Mannschaften Antispieler betreiben**, wenn eine der beiden nicht zu erkennen gibt, auf das gegnerische Tor zu schießen, um einen Torerfolg zu erzielen – eine Situation, die deutlich die Prinzipien der sportlichen Ethik verletzt.
- 5.2 Sollten beide Mannschaften Antispieler betreiben, ist eine rasche und eindeutige Aktion der Schiedsrichter erforderlich, um einen gesunden Sportsgeist wiederherzustellen. Sie gehen dazu wie folgt vor:
- 5.2.1 Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und verwarnen die Mannschaftskapitäne beider Teams *oder ihre Vertreter auf dem Spielfeld in dem Augenblick*, wenn das Antispieler sofort beendet werden soll. Sie weisen sie an, den Sportsgeist wieder herzustellen, indem sofort korrekt gespielt wird. Das Spiel wird mit einem Bully an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
- 5.2.2 Falls nichtsdestotrotz beide Mannschaften die Anweisungen nicht beachten und mit dem Antispieler fortfahren, sollen die Schiedsrichter das Spiel erneut unterbrechen und beide Mannschaftskapitäne *oder ihre Vertreter auf dem Spielfeld in diesem Augenblick* mit einer blauen Karte sowie mit einer Zeitstrafe von 2 (zwei) Minuten bestrafen. Das Spiel wird mit einem Bully an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
- 5.2.3 Falls danach beide Mannschaften weiterhin Antispieler betreiben, beenden die Schiedsrichter das Spiel sofort **und beschreiben die Fakten auf dem Spielberichtsbogen**.
- 5.3 Sollte sich während eines Spiels Antispieler ereignen, ohne dass die Schiedsrichter eingeschritten sind, dürfen die anwesenden Angehörigen des Internationalen Komitees *bei der nächsten Spielunterbrechung* verlangen, dass die Schiedsrichter wie oben beschrieben vorgehen.

6. PASSIVES SPIEL

- 6.1 Ausgenommen der Bestimmungen in Ziffer 6.5 dieses Artikels wird angenommen, dass die **angreifende Mannschaft dann passives Spiel betreibt**, wenn sie *im Besitz des Balles ist und nach Ablauf einer angemessenen Zeitspanne* nicht zu erkennen gibt, auf das gegnerische Tor schießen zu wollen, mit dem einzigen Ziel, so lange wie möglich den Ball zu halten.
- 6.2 **Darüber hinaus ist auch von passivem Spiel auszugehen**, wenn die angreifende Mannschaft die Möglichkeit, mit dem Ball in die eigene Defensivzone zurückkehren zu dürfen, missbraucht, indem sie darauf verzichtet, das gegnerische Tor anzugreifen, um in Ballbesitz zu bleiben.
- 6.3 Wenn eine angreifende Mannschaft passives Spiel zeigt, ist es erforderlich, dass einer der Schiedsrichter seine beiden Arme senkrecht nach oben hält, und damit anzeigt, dass die angreifende Mannschaft ihre **Angriffsaktion** innerhalb von 5 (*fünf*) Sekunden **mit einem Schuss auf das gegnerische Tor abschließen** muss.
- 6.4 Verstreicht diese Frist ergebnislos, ohne dass der Spieler, der den Ball führt, auf das gegnerische Tor geschossen hat, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, um es mit einem indirekten Freistoß von einer der oberen Strafraumecken der fehlbaren Mannschaft fortzusetzen.
- 6.5 Passives Spiel ist ausschließlich in folgenden besonderen Situationen erlaubt:
- 6.5.1 Die angreifende Mannschaft wurde mit Power-play bestraft und spielt deshalb in Unterzahl.
- 6.5.2 Das Spielergebnis zeigt anhand der erzielten Tore eine besondere Dominanz einer der beiden Mannschaften an.

ARTIKEL 9

(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.

2. Wird gegen die in Unterzahl spielende Mannschaft ein Tor erzielt, darf einer ihrer Spieler 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.
3. Die Schwere der begangenen Fouls bestimmt den maximalen Zeitraum, in dem eine Mannschaft in Power-play spielen muss.
 - 3.1 **ZWEI MINUTEN**, bei rohen Fouls (*blaue Karte*)
 - 3.2 **VIER MINUTEN**, bei schwereren Fouls (*rote Karte*)
4. Ausgenommen bei Vergehen der Torwarte, wenn direkte Freistöße oder Penalties ausgeführt werden, sobald ein Team auf nur noch 3 (*drei*) Spieler auf dem Spielfeld verringert wurde, und einer ihrer Spieler (*oder ein anderer Mannschaftsangehöriger*) begeht ein ernstes oder schwereres Foul, ist die Vorgehensweise folgende:
 - 4.1 Power-play wird nicht angewendet und der bestrafte Spieler darf durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
 - 4.2 Jedoch wird die maximale Dauer für das Power-play, die im Hinblick auf das Vergehen verhängt worden wäre, der bisher schon verhängten Zeitstrafe für Power-play hinsichtlich des zuletzt mit Power-play bestraften Spielers hinzugefügt.
5. Ereignen sich jedoch – *gleichzeitig oder im gleichen Augenblick des Spiels* – Hinausstellungen oder endgültige Ausschlüsse vom Spiel mit der gleichen Anzahl von Spielern beider Mannschaften, wird Power-play nicht angewendet und die fehlbaren Spieler dürfen durch andere Spieler ersetzt werden.
6. In allen oben aufgeführten Situationen müssen die fehlbaren Spieler ihre jeweiligen Zeitstrafen immer absitzen. Diese belaufen sich auf jeweils 2 (*zwei*) Spielminuten Hinausstellung (*falls ihnen eine blaue Karte gezeigt wurde*) oder endgültiger Ausschluss vom Spiel (*falls ihnen eine rote Karte gezeigt wurde*).

KAPITEL III

Rollhockeymannschaften

ARTIKEL 10

(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.
 - 1.1 Der Reservetorwart muss anwesend sein, aber nur zum Spielbeginn. *Im Falle von Unwohlsein oder Ausschluss* darf er die Reservebank oder das Spiel verlassen ohne ersetzt werden zu müssen.
 - 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, in der *Kategorie Senioren*, und deren Spiele an aufeinander folgenden Tagen ausgetragen werden, darf jedes teilnehmende Team insgesamt 11 (*elf*) Spieler – *von denen 3 (drei) Torwarte sein müssen*, anmelden. 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.
 - 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 z. B.:

- 3.2.1 wenn die Situation durch Hinausstellungen oder durch ungerechtfertigte Aufgabe von Spielern herbeigeführt wurde, 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. 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.
 5. Ist die Ausrüstung der Spieler nicht in Ordnung, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nur anhalten wenn der betreffende Spieler aktiv in das Spielgeschehen eingreift. Es wird ein Teamfoul angezeigt, wie in Artikel 24 erläutert.

ARTIKEL 11 (Reservebank)

1. Artikel 7 Ziffer 4 der Technischen Regeln für Rollhockey entsprechend darf eine Mannschaft folgende 12 (*zwölf*) Personen auf der Reservebank haben:
 - 1.1 5 (*fünf*) Ergänzungsspieler, darunter mindestens 1 (ein) Torwart.
 - 1.2 2 (*zwei*) Mannschaftsdelegierte
 - 1.3 1 (*ein*) Trainer
 - 1.4 1 (*ein*) Assistententrainer (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.
4. Geringere Vergehen auf der Reservebank werden durch die Schiedsrichter bei einer Unterbrechung korrigiert. Der Mannschaftsdelegierte wird aufgefordert, die Situation zu bereinigen.
5. Bei schweren Disziplinarvergehen auf der Reservebank gehen die Schiedsrichter wie in Artikel 22 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, den Ordnungsdienst [Anm.: in manchen Ländern auch die Polizei] 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 – dem verletzten Spieler auf dem Spielfeld helfen, sogar wenn sie von der Reservebank ausgeschlossen wurden.

ARTIKEL 12

(Aktionen des Torwarts im Spiel)

1. Wie die anderen Spieler auch muss 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 Strafstoßes (Penalty) gegen seine Mannschaft, wie in Artikel 28 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 *falls notwendig nur anschließend*, 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 unbespielbar machen, *indem er sich zum Beispiel auf ihn legt oder ihn zwischen den Beinen behält*.
 - 2.1 Bei diesen Vergehen unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und zeigen ein Teamfoul an.
 - 2.2 Darüber hinaus erhält das gegnerische Team einen technischen Strafstoß zugesprochen:
 - 2.2.1 Einen Penalty, falls das Foul innerhalb des Strafraums des Verursachers geschah.
 - 2.2.2 Einen direkten Freistoß, falls das Foul außerhalb des Strafraums des Verursachers geschah.

3. Außerhalb seines Strafraums wird der Torwart als Feldspieler angesehen. Ihm ist es deshalb nicht erlaubt, dort seine besondere Schutzausrüstung einzusetzen. Verletzt der Torwart dabei die Spielregeln, unterliegt er den gleichen Bestrafungen wie die Feldspieler:
 - 3.1 Spielt der Torwart den Ball mit seinen Handschuhen oder mit seinen Beinschützern unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem fehlbaren Torwart eine blaue Karte bestrafen ihn wie in Artikel 25 Ziffer 2 dieser Spielregeln beschrieben.
 - 3.2 Spielt der Torwart den Ball mit dem Schläger regelwidrig zeigen die Schiedsrichter dem Offiziellen an, ein Teamfoul zu notieren. Das Spiel wird von den Schiedsrichtern nur für einen indirekten Freistoß, aber ohne Disziplinarstrafe, unterbrochen, sofern es keinen Grund für die Anwendung der Vorteilsregel gibt.

KAPITEL IV

Besondere Spielsituationen

ARTIKEL 13

(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 (1. 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.

3. Bei der Ausführung des Mittelanstoßes dürfen sich nur 2 (*zwei*) Spieler – der ausführende Spieler und ein Mitspieler – im Mittelkreis aufhalten. Alle übrigen Spieler müssen sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.
 - 3.1 Mit dem Schiedsrichterpfiff ist der Ball im Spiel. Der ausführende Spieler muss den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte schlagen. Die Gegner dürfen den Ball spielen, falls der Anstoß verzögert wird.
 - 3.2 Der Spieler, der den Anstoß aufnimmt, darf den Ball in die eigene Spielfeldhälfte zurückspielen.
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, je nach dem wo der Ball ins Tor eindrang.
5. Wird ein Spielabschnitt aufgrund eines Fehlers des Zeitnehmers beendet, bevor die reguläre Spieldauer abgelaufen ist, ordnen die Schiedsrichter einen Wiederanstoß an und *fordern die Mannschaften notfalls auf, auf das Spielfeld zurückzukehren*.

Diese Entscheidung muss innerhalb von 5 (*fünf*) Minuten nach dem Signal erfolgen, das den Spielabschnitt zu früh beendete.

ARTIKEL 14 (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 Auszeiten sind nur während der normalen Spieldauer möglich. 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 Zeitnehmer soll unter Beachtung der Ziffer 3 bei der nächsten Spielunterbrechung:
 - 2.1 den Schiedsrichter durch ein akustisches Signal über die Auszeit informieren und anzeigen, welche der Mannschaften die Auszeit beantragt hat.
 - 2.2 den Zeitablauf (eine Minute) kontrollieren und dem Schiedsrichter die Beendigung der Auszeit ebenfalls durch ein akustisches Signal anzeigen.
 - 2.3 die erlaubten Auszeiten jeder Mannschaft auf dem Spielbericht notieren.
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 Die Auszeit und die Mannschaft, die sie beantragt hat, werden im Spielbericht eingetragen, selbst wenn sie darauf verzichtet, nachdem die Zeitnehmer die Schiedsrichter auf die Beantragung des Time-out 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 zeigt der Schiedsrichter durch einen Pfiff die Fortsetzung des Spiels an.

ARTIKEL 15

(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. Auswechslungen dürfen vorgenommen werden, während das Spiel läuft oder während einer Unterbrechung. Ausgenommen hiervon sind die unter Artikel 19 Ziffer 5.1.2 und Ziffer 5.1.3 dieser Spielregeln aufgeführten Bedingungen sowie die folgenden Situationen:
 - 2.1 Es sind keine Auswechslungen erlaubt während der 5 (*fünf*) Sekunden, die für die Ausführung eines direkten Freistoßes oder eines Penalty gewährt werden.
 - 2.2 Wird dabei eine Auswechslung dennoch vorgenommen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen beiden Spielern (dem einwechselnden und dem auswechselnden Spieler) eine blaue Karte und ordnen die Wiederholung des direkten Freistoßes bzw. des Penalty an.
 - 2.3 Auswechslungen sind allerdings erlaubt, bevor die Schiedsrichter die Aufstellung der Spieler auf dem Spielfeld zur Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty beendet haben.
3. **AUSWECHSLUNG VON TORWARTEN**
 - 3.1 Torwarte dürfen unter den gleichen Bedingungen wie die Feldspieler ausgewechselt werden. Eine Mannschaft darf die Schiedsrichter um eine Spielunterbrechung von 30 (*dreißig*) Sekunden bitten, um die Auswechslung durch den Reservetorwart abzuschließen.
 - 3.2 Der Torwart darf unter folgenden Bedingungen auch durch einen Feldspieler ersetzt werden:
 - 3.2.1 Da es sich nur um eine technische Option handelt, darf der ersetzende Spieler Teile der Torwartausrüstung nicht benutzen, auch gelten für ihn nicht die besonderen Rechte eines Torwarts im eigenen Strafraum, wie in Artikel 12 dieser Spielregeln beschrieben.
 - 3.2.2 Gibt es keinen Reservetorwart mehr, *und verletzt sich der Torwart auf dem Spielfeld oder wird er ausgeschlossen*, werden 3 (*drei*) Minuten gewährt, damit sich ein Feldspieler die Torwartausrüstung anziehen kann. Diesem Spieler stehen dann die besonderen Rechte des Torwarts zu.
 - 3.2.3 Sollte sich der zu ersetzende Torwart *in der oben erwähnten Situation* weigern, seine Beinschienen dem Reservespieler zur Verfügung zu stellen, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
 - a) Sie weisen den Mannschaftskapitän und den Mannschaftsdelegierten an, das durch den Torwart herbeigeführte Problem zu lösen;
 - b) Bleiben deren Bemühungen erfolglos, beenden die Schiedsrichter das Spiel und beschreiben die Fakten im Spielbericht. Die verursachende Mannschaft verliert das Spiel durch Aufgabe mit 0-10 Toren (*keine erzielten Tore, zehn Gegentore*).
 - 3.3 Ist der Torwart auf dem Spielfeld verletzt *oder ist seine Ausrüstung beschädigt*, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und bemühen sich um Auswechslung durch den Reservetorwart.

3.4 Torwarte, die im Spielbericht als solche eingetragen sind, dürfen auch nur Torwarte ersetzen, niemals Feldspieler.

4. REGELWIDRIGES AUSWECHSELN UND BESTRAFUNG DER VERURSACHER

- 4.1 Einzuwechselnde Spieler dürfen das Spielfeld nicht betreten, bevor es der auszuwechselnde Spieler verlassen hat.
- 4.2 Sollte dies dennoch geschehen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen beiden Spielern (dem einwechselnden und dem auswechselnden Spieler) eine blaue Karte und führen die in Artikel 25 Ziffer 2 dieser Spielregeln beschriebenen Maßnahmen durch.

5. BETRETEN ODER VERLASSEN DES SPIELFELDES - SPRINGEN ÜBER DIE BANDE

- 5.1 Fällt ein Spieler infolge einer Spielaktion über die Bande, erlauben ihm die Schiedsrichter über die Bande zu steigen, um wieder ins Spielfeld zurückzukehren.
- 5.2 Spieler dürfen ohne vorherige Erlaubnis der Schiedsrichter nicht über die Bande springen. Sollte dies dennoch der Fall sein, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen entsprechend Artikel 24 dieser Spielregeln ein Teamfoul gegen die Mannschaft des fehlbaren Spielers an.
- 5.3 Betritt ein Spieler das Spielfeld durch Springen über die Bande in der Absicht, eine regelwidrige Situation herbeizuführen, stellt dies ein schwerwiegendes Foul dar. Die Schiedsrichter gehen dann wie in Ziffer 4.2 beschrieben vor.

ARTIKEL 16 (Spielen des Balles)

1. Der Ball darf nur mit dem Schläger gespielt werden. Er darf mit dem Rollschuh oder irgendeinem Teil des Körpers gestoppt werden, *solange dadurch ein Toreerfolg nicht verhindert wird*, - aber nie mit der Hand.
2. Den Ball unter Zuhilfenahme von Händen, Armen oder Knien zu berühren oder zu bewegen, während man auf dem Boden liegt, sowie den Ball mit der Hand zu stoppen oder ihn absichtlich zu kicken, stellen Regelwidrigkeiten dar, die wie folgt zu bestrafen sind:
 - 2.1 Befand sich der Verursacher im eigenen Strafraum, ist ein Penalty anzuordnen.
 - 2.2 Befand sich der Verursacher außerhalb seines Strafraums wird entweder ein
 - 2.2.1 Direkter Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers angeordnet, wenn mit dem Foul eine klare Torchance unterbunden wurde; oder ein
 - 2.2.2 Indirekter Freistoß, in allen anderen Situationen, es sei denn, die Vorteilsregel kann nicht angewendet werden.
3. BALL IM SPIEL
 - 3.1 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.
 - 3.2 Der Ball bleibt auch dann weiterhin im Spiel, wenn er den 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.

4. BALL AUSSERHALB DES SPIELS

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

- 4.1 der Ball in den Beinschienen des Torhüters stecken bleibt oder in den Netzen oder außerhalb im Torgehäuse liegen bleibt. In einem solchen Fall wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully an einer der unteren Strafraumecken fortgesetzt.

- 4.2 der Ball das Spielfeld verlässt, *nachdem er von einem Spieler berührt wurde*. Das Spiel wird dann unterbrochen und mit einem indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt.
- 4.3 der Ball unspielbar ist. In einem solchen Fall wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.
- 4.4 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.

5. DEFEKTER BALL

Ist der Ball defekt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und tauschen den Ball aus. Das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt.

6. HOCHSPIELEN DES BALLES

- 6.1 Im Spiel darf der Ball nicht höher als 1,5 (ein *und einen halben*) Meter gespielt werden, außer vom Torhüter in seinem Strafraum.
- 6.2 Es ist kein Fehler, wenn der Ball als Abpraller die reguläre Höhe übersteigt, einschließlich:
 - 6.2.1 Abpraller vom Torgehäuse und den Banden, vorausgesetzt der Ball verlässt dann nicht das Spielfeld;
 - 6.2.2 Abpraller von Körper, Schläger oder Rollschuhen eines Feldspielers.

7. HALTUNG DES SCHLÄGERS BEIM SPIELEN DES BALLES ODER BEIM SCHUSS

- 7.1 Der Ball muss mit der Rundung des Schlägers gespielt werden. Es ist nicht erlaubt, den Ball mit der Kante des Schlägers zu schneiden oder zu hacken.
- 7.2 Eine regelwidrige Handhabung des Schlägers wird als gefährliches Spiel betrachtet und entsprechend Artikel 24 dieser Spielregeln mit einem Teamfoul geahndet.
- 7.3 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 dies stellt keine Gefahr für andere Spieler auf dem Spielfeld dar (Mitspieler oder Gegenspieler).

8. EINSCHRÄNKUNGEN BEI DEN AKTIONEN DER SPIELER

- 8.1 Ein Spieler darf in den folgenden Situationen nicht den Ball spielen oder aktiv ins Spielgeschehen eingreifen:
 - 8.1.1 wenn die Rollen seiner Rollschuhe blockiert sind;
 - 8.1.2 wenn einer seiner Rollschuhe beschädigt ist oder sich das Gestell vom Schuh gelöst hat;
 - 8.1.3 wenn er seinen Schläger nicht in den Händen hält;
 - 8.1.4 wenn ein Teil seines Körpers den Boden berührt, ausgenommen die Torwarte in ihren Strafräumen;
 - 8.1.5 wenn er sich am Torgehäuse anlehnt oder daran festhält, ausgenommen die Torwarte in ihren Strafräumen;
 - 8.1.6 wenn er mit dem Ball hinter dem Torgehäuse stehen bleibt und es als Hindernis nutzt.
- 8.2 Spieler, deren Ausrüstung nicht den Regeln entsprechen, werden durch die Schiedsrichter aufgefordert, das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen.
 - 8.2.1 Die Schiedsrichter werden das Spiel aber nur unterbrechen, falls die Spieler unter diesen Bedingungen aktiv am Spiel teilnehmen oder dies versuchen.
 - 8.2.2 Sollte dies geschehen, zeigen die Schiedsrichter ein Teamfoul gegen den Verursacher an – strafbar nach Artikel 24 dieser Spielregeln.

ARTIKEL 17 (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 Tor befördert wurde.
- 1.2 Ein Torerfolg ist immer dann gültig, wenn es 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 des 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 abgegeben hat 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.

2. UNGÜLTIGE TORERFOLGE

- 2.1 Ein Torerfolg ist nicht gültig, wenn er wie folgt erzielt wird:
 - 2.1.1 Wenn der Ball bei einem indirekten Freistoß in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.
 - 2.1.2 Wenn der Ball bei einem Mittelanstoß direkt in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden zu sein.
 - 2.1.3 Wenn ein Ereignis von außen das Spielgeschehen übermäßig beeinflusst.
- 2.2 Bei jeder oben aufgeführten Situation wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

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.

ARTIKEL 18 (Blocken und Behinderung)

1. BLOCKEN

- 1.1 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.

- 1.1.1 Der Blocker darf sich seitlich, frontal oder schräg aufstellen und den Block statisch (*ohne Ball*) oder dynamisch (*mit Ball*) durchführen.
- 1.1.2 Steht der blockierende Spieler still, darf er so dicht wie er möchte blocken, vorausgesetzt er stellt keinen Körperkontakt her.
- 1.1.3 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.

1.2 VERHINDERN DES BLOCKS

Einen Block zu verhindern, ist eine legale Taktik, bei der der angreifende Spieler keinen Raum besetzen kann. Der gegnerische Abwehrspieler darf keinen Körperkontakt herstellen.

- 1.3 Der Blocker darf bei seiner Handlung keine Aggressivität zeigen. Er muss sich leicht nach vorne beugen und den Schläger unten halten.
- 1.4 Stellt der Abwehrspieler Körperkontakt zum Angreifer her – *Stoßen, Schubsen usw.* – nachdem er regelgerecht geblockt wurde, zeigen die Schiedsrichter ein Abwehrfoul an und erkennen auf ein Teamfoul entsprechend Artikel 24 dieser Spielregeln.

2. BEWEGLICHE SPERRE:

Eine bewegliche Sperre (sog. Vorhang) ist eine regelgerechte taktische Aktion eines angreifenden Spielers, der – *im Besitz des Balles oder auch nicht* – vor dem Abwehrspieler her läuft, um ihn daran zu hindern, die taktische Aktion zu erkennen, und der Wirksamkeit seiner Aktion entgegenzuwirken.

3. REGELWIDRIGES BLOCKEN

- 3.1 Verdecktes Blocken, das im Rücken des Gegners vorgenommen wird, ist nicht erlaubt, auch nicht Körperkontakt mit dem zu blockenden Spieler herzustellen, wie z.B.:
 - 3.1.1 Der Blocker ist in Bewegung und schubst den Gegner weg.
 - 3.1.2 Der Blocker hält seinen Schläger:
 - a) Irgendwo oberhalb der Rollschuhe, um zusätzlichen Raum zu schaffen, oder
 - b) Aggressiv vor dem Abwehrspieler, ab der Hüfte aufwärts.
- 3.2 Stellt der Blocker Körperkontakt – *Stoßen, Schubsen, usw.* – mit dem Abwehrspieler her, nachdem letzterer eine regelgerechte Position eingenommen hat, um dem Block auszuweichen, zeigen die Schiedsrichter ein Angreiferfoul an und erkennen auf ein Teamfoul, entsprechend Artikel 24 dieser Spielregeln.

4. BEHINDERUNG

- 4.1 Eine Behinderung ist eine regelwidrige Aktion, bei der ein Spieler absichtlich Körperkontakt mit einem Gegner herstellt, um Gegenwehr zu verhindern bei einem Schuss und /oder bei der Spielentwicklung auf dem Spielfeld, z.B.:
 - 4.1.1 Sich einem Gegner in den Weg stellen oder ihm den Weg abschneiden, um zu verhindern, dass er ohne Ball klären oder an der laufenden Aktion teilnehmen kann.
 - 4.1.2 Einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt.
 - 4.1.3 Sich am Torgehäuse oder an der Bande festhalten oder dagegen lehnen, um den Weg für einen Gegner abzusperren und ihn daran zu hindern, frei zu laufen.
 - 4.1.4 In die Schutzzone des gegnerischen Torwarts einlaufen oder dort stehen bleiben, ohne im Besitz des Balles zu sein.
- 4.2 Eine Behinderung muss mit einem Teamfoul bestraft werden, entsprechend Artikel 24 dieser Spielregeln.

5. Die Schiedsrichter müssen in der Lage sein, einerseits zwischen unsachgemäßen und strafbaren Aktionen zu unterscheiden, *solchen Fällen wie regelwidrige Behinderung und taktisches Blocken*, und anderen regelgerechten Aktionen andererseits, die den Wettbewerbscharakter des Spiels steigern und nicht bestraft werden dürfen.
 - 5.1 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 still vor ihm stehen bleiben, solange er sich nicht bewegt.
 - 5.2 Den Schläger *beim Versuch, den Ball zu spielen*, zwischen die Beine des Gegners zu stecken, ist nicht als Foul zu werten, wenn der Spieler gerade einen dynamischen Block ausführt, sofern kein gefährliches oder gewalttätiges Spiel vorliegt.

ARTIKEL 19

(Weitere besondere Spielsituationen)

1. VERSCHIEBEN DES TORGEHÄUSES

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

- 1.1 Wurde das Torgehäuse von irgendeinem Spieler absichtlich verschoben, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem Verursacher die blaue Karte und sprechen die jeweiligen in Artikel 25 Ziffer 2 dieser Spielregeln aufgeführten Strafen aus.
- 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 steht 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 ausgeführt in einer der Strafraumecken, die dem Punkt am nächsten liegt, an der der Ball ins Torgehäuse eindrang (Mittelanstoß), oder zu dem Punkt des indirekten Freistoßes.

- 2.3.2 Befindet sich der Ball „aus dem Spiel“, in den Beinschienen des Torhüters oder außen im Tornetz, wird das Bully in einer der unteren Strafraumecken ausgeführt.
- 2.3.3 Sollte die Spielunterbrechung erfolgen, wenn sich der Ball innerhalb des Strafraums oder in dem Raum zwischen unterer Strafraumlinie [einschl. ihrer gedachten Verlängerung] 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. ZERSTÖRUNG 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, 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 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 Ersatzspieler nicht vorhanden sind, muss ein Spieler, der sich behandeln lässt, ersetzt werden – auch dann, wenn er sich erholt hat und das Spiel fortsetzen kann.
- 5.1.3 Jeder verletzte Spieler, der Hilfe auf dem Spielfeld erhalten hat, kann einen Spieler erst nach der Spielfortsetzung ersetzen, die von den Schiedsrichtern *an der Stelle angeordnet wird, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand*:
- mit einem indirekten Freistoß durch die Mannschaft, die bei der Spielunterbrechung in Ballbesitz war; oder
 - mit einem Bully, wenn nicht deutlich erkennbar war, welche Mannschaft den Ball führte.
- 5.2 Wird ein Torwart während einer Abwehraktion verletzt und unmittelbar danach wird ein Tor erzielt, so ist der Torerfolg gültig.

KAPITEL V

Fouls und Bestrafungen – Vorteilsregel

ARTIKEL 20

(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 = als Team-Fouls zu werten.
- 2.1.2 Ernste Fouls = mit blauen Karten zu ahnden.
- 2.1.3 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 Außer in den Situationen, in denen die Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden müssen, – *das Spiel läuft weiter, damit die Mannschaft des Verursachers nicht von einer Unterbrechung profitieren kann* – müssen alle während des Spiels begangenen Regelverstöße angezeigt und bestraft werden, entsprechend den Spielregeln und den Technischen Regeln des Rollhockey.
- 3.2 Die Schiedsrichter dürfen das Spiel nur anhalten, um ein Foul anzuzeigen, wenn die Spielregeln so stark verletzt wurden, dass die gegnerische Mannschaft am Spiel gehindert wurde.
 - 3.2.1 Deshalb werden die Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, wenn sie die Vorteilsregel anwenden, sondern bis zur nächsten Unterbrechung warten, um den Verursacher, falls erforderlich, zu bestrafen.
 - 3.2.2 Insbesondere bei den Teamfouls müssen die Schiedsrichter bei Anwendung der Vorteilsregel die Vorgehensweise beachten, wie sie in Artikel 24 Ziffer 6 dieser Spielregeln beschrieben ist.

ARTIKEL 21

(Bestrafungen für Fouls – Allgemeine Regeln)

1. Alle Fouls und Verletzungen der Spielregeln müssen angemessen bestraft werden:

1.1 Technische Strafen, bestehend aus:

- 1.1.1 Indirekter Freistoß;
- 1.1.2 Direkter Freistoß; und
- 1.1.3 Penalty

1.2 Disziplinarstrafen, bestehend aus:

- 1.2.1 Zeitstrafe (*blaue Karte*)
- 1.2.2 Endgültiger Ausschluss vom Spiel (*rote Karte*)

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, Drücken 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 schwer zu bestrafen sind.

4. STELLE VON FOULS

- 4.1 Die Stelle, an der sich das Foul ereignete, ist dort, wo sich der Ball im Augenblick des Regelverstoßes befand, als das Spiel lief. In diesem Fall ist die Position des Balles maßgebend.
- 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 Ausnahme zu Ziffer 5.2: Geschieht ein Foul gegen eine Mannschaft in ihrer Defensivzone – *in dem Raum zwischen der gedachten Verlängerung der Strafraumlinien zu den Banden hin* – darf der Ball [Anm.: 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 Foul.

ARTIKEL 22

(Fouls außerhalb des Spielfelds)

1. Fouls oder Verstöße – *ernste oder schwerere* – 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 Die Anweisungen der Schiedsrichter hinsichtlich Verhalten und Handlungsweise auf der Reservebank beharrlich missachten;
 - 1.4 Beleidigung, Bedrohung oder Aggression gegen irgendeinen Beteiligten am Spiel (*Schiedsrichter, Zeitnehmer und Offizielle am Zeitnehmertisch, Angehörige der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft, Zuschauer*).
 - 1.5 Während des laufenden Spiels das Spielfeld betreten oder auf andere Weise versuchen, die Schiedsrichter oder die Aktionen der Spieler auf dem Spielfeld zu beeinflussen.
 - 1.6 Offenkundig unfaires Verhalten und Unsportlichkeit.
 - 1.7 Die Reservebank verlassen und sich an anderer Stelle des Spielfeldes aufhalten.
 - 1.8 Manipulation der Spieluhr, wenn sie ein Delegierter einer der beiden beteiligten Mannschaften kontrollieren will.
2. Außerhalb des Spielfelds sich ereignende Fouls sind wie folgt zu bestrafen:
- 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 in Unterzahl 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, Assistenztrainer 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 Sollte sich diese Situation erneut ereignen, erhält der Trainer eine rote Karte, und er wird vom 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 Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld.
 - 2.3 **STRAFE GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**
 - 2.3.1 Die Mannschaft des Verursachers wird disziplinarisch bestraft und muss in Unterzahl 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 23 (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, die in den Spielregeln aufgeführt sind, beziehen, wie z.B.:
 - 1.1 Absichtliches Verzögern nach dem Time-out-Signal.
 - 1.2 Im Besitz des Balles hinter dem Tor oder in einer Spielfeldecke stehen bleiben.
 - 1.3 Den Ball über die erlaubte Höhe spielen.
 - 1.4 In der Schutzzone des gegnerischen Torwarts stehen bleiben, ohne im Besitz des Balles zu sein.

- 1.5 Foulspiel bei einem Bully (*Vor dem Schiedsrichterpfiff den Ball spielen, ein Foul des Gegners provozieren, usw.*).
 - 1.6 Überschreiten der erlaubten Zeit, den Ball in der eigenen Defensivzone halten zu dürfen (*zehn oder fünf Sekunden*).
 - 1.7 Spielen des Balles ohne vollständige Ausrüstung (*ohne Schläger oder Schienbeinschützer, beschädigter Rollschuh, usw.*).
 - 1.8 Regelwidriges Verhindern eines Torerfolges (*den Ball mit der Hand oder dem Fuß abfangen*).
 - 1.9 Absichtliches Kicken des Balles mit dem Rollschuh.
 - 1.10 Aufnehmen, Blockieren oder Spielen des Balles mit der Hand.
 - 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 absichtlich außerhalb des Spielfeldes spielen.
 - 1.13 Den Ball spielen, während man nicht auf seinen Rollschuhen steht (*Hände oder ein Teil des Körpers berühren den Boden*).
 - 1.14 Rufen oder pfeifen um den Gegner, der den Ball führt, auszutricksen.
2. Bestrafungen 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 Strafstoß (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 24

(Geringfügige Fouls / Teamfouls)

1. Teamfouls sind geringfügige Fouls, wie kleine Verfehlungen oder Unsportlichkeit, die keine disziplinarischen Strafen für die Verursacher nach sich ziehen. Zum Beispiel:
 - 1.1 Fouls mit Körperkontakt gegen einen Gegner ohne besondere Folgen, wie:
 - 1.1.1 Einem Gegner gegen die Schienbeinschützer schlagen.
 - 1.1.2 Einen Gegner ohne Gewaltanwendung schieben oder festhalten.
 - 1.1.3 Schlagen gegen den Schläger des Gegners.
 - 1.2 Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters über die Bande springen.
 - 1.3 Wechselfehler; Betreten des Spielfeldes bevor es der Mitspieler verlassen hat.
 - 1.4 Den Freistoß ausführen, ohne den Schiedsrichterpfiff abzuwarten, nachdem man zuvor die Einhaltung des regelgerechten Abstandes durch den Gegner gefordert hat.
 - 1.5 Nicht den entsprechenden Abstand einhalten, wenn ein Freistoß gegen die eigene Mannschaft ausgeführt wird.
 - 1.6 Den Ball absichtlich bewegen oder zurückhalten, um einen Freistoß gegen die eigene Mannschaft zu verzögern.
 - 1.7 Unabsichtliches Verschieben des Torgehäuses.
 - 1.8 Regelwidriges Blocken oder absichtliche Behinderung eines Gegners - unter Beachtung des Artikels 18 Ziffer 3 und 4 dieser Spielregeln.
 - 1.9 Eine Verletzung oder ein Foul durch einen Gegner vortäuschen.

2. Zeigen die Schiedsrichter als unmittelbare Folge eines Fouls einen direkten Freistoß oder einen Penalty gegen die Mannschaft des Verursachers an, wird das entsprechende Teamfoul nicht berücksichtigt. Die Schiedsrichter geben dann keine besondere Anweisung an den Zeitnehmertisch.
3. Außer in der vorausgegangenen Ziffer 2 müssen die Schiedsrichter dem Zeitnehmertisch durch deutliche besondere Zeichen über alle begangenen Teamfouls informieren, gleichgültig ob diese wirksam angezeigt worden sind, unter Beachtung der Ziffer 6 unten.
4. Am Zeitnehmertisch wird die Anzahl der angezeigten Teamfouls für jede Mannschaft registriert und gezählt.
 - 4.1 Hat eine Mannschaft 10 (zehn) Teamfouls erreicht, wird ein direkter Freistoß gegen sie ausgesprochen. Anschließend wird diese Mannschaft nach jeden weiteren 5 (*fünf*) Teamfouls mit einem weiteren direkten Freistoß bestraft.
 - 4.2 Bei Anwendung der vorausgegangenen Ziffer 4.1, zeigt der Zeitnehmer *durch ein akustisches Signal* den Schiedsrichtern (und den Zuschauern) an, dass ein direkter Freistoß zuerkannt werden muss.
 - 4.3 Die Anzahl der angesammelten Teamfouls wird auf den zweiten Spielabschnitt übertragen und falls erforderlich auch auf eine Verlängerung.
5. Wird die Vorteilsregel nicht angewendet, und es ereignet sich - unbeschadet der oben aufgeführten Ziffer 2 - ein Teamfoul, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, informieren den Zeitnehmertisch *mit dem entsprechenden Zeichen* über das Teamfoul und ordnen einen indirekten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers an.
6. Wenden die Schiedsrichter die Vorteilsregel an – *indem sie das Teamfoul nicht pfeifen* – müssen sie aber den Zeitnehmertisch *mit dem entsprechenden Zeichen* unmittelbar anweisen, ein Teamfoul gegen die Mannschaft des Verursachers zu notieren.
 - 6.1 In Abhängigkeit des Ausgangs der laufenden Aktion beachten die Schiedsrichter die folgenden zusätzlichen Handlungsanweisungen:
 - 6.1.1 Wurde ein Torerfolg erzielt – *oder falls die gleiche Mannschaft ein weiteres Foul begeht, das für sich allein einen direkten Freistoß oder einen Strafstoß (Penalty) zur Folge hat*, – sind weitere Maßnahmen der Schiedsrichter nicht mehr erforderlich.
 - 6.1.2 Gelangt die Mannschaft, die die Spielregeln verletzt, in Ballbesitz, - *oder begeht sie ein weiteres Teamfoul, das für sich allein nicht zu einem direkten Freistoß oder zu einem Strafstoß (Penalty) führt*, - wird der Zeitnehmer:
 - a) die Schiedsrichter durch ein akustisches Signal sofort darüber informieren, dass ein direkter Freistoß gegen die verursachende Mannschaft auszusprechen ist;
 - b) das neue Teamfoul, das die Schiedsrichter angezeigt haben, notieren.
 - 6.2 Bei allen anderen Situationen läuft das Spiel normal weiter. Zusätzliche Maßnahmen der Schiedsrichter sind nicht erforderlich.

ARTIKEL 25

(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, schieben oder angreifen (*einschließlich heftig gegen die Bande oder Spielfeldumrandung drücken, so dass dieser zu Boden fällt*).
 - 1.6 *Ohne Gewalttätigkeit* 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.
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 Spieler, müssen die Schiedsrichter eine blaue Karte zeigen und ihn für 2 (*zwei*) Minuten vom Spiel ausschließen.
- 2.1.2 Ist der Verursacher der Trainer, zeigen die Schiedsrichter ihm die blaue Karte – ohne Hinausstellung – entsprechend Artikel 22 Ziffer 2.1.2 dieser Spielregeln.
- 2.1.3 Ist der Verursacher ein anderer Mannschaftsangehöriger, zeigen die Schiedsrichter – entsprechend Artikel 22 Ziffer 2.1.3 dieser Spielregeln – die rote Karte, die einen endgültigen Ausschluss und das Verlassen der Reservebank bedeutet.

2.2 DISZIPLINARISCHE STRAFE FÜR DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS

- 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers wird mit Power-play bestraft und muss 2 (*zwei*) Minuten lang in Unterzahl spielen, entsprechend Artikel 9 dieser Spielregeln.
- 2.2.2 *Unbeschadet der folgenden Ziffer 2.2.3* – wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoß oder ein Strafstoß (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*.

ARTIKEL 26 (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;
 - 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 Gegenstände auf das Spielfeld in Richtung des Balles oder gegen die Schiedsrichter, Gegner oder Mitspieler werfen.
 - 1.6 Die Zuschauer mit offensiven Gesten oder Ausdrücken (*oder die als solche anzusehen sind*) provozieren.
 - 1.7 Schwere Fouls wiederholen bis zur dritten blauen Karte (*ausgenommen sind die Fouls, die außerhalb des Spielfelds geschehen und der Verursacher sich nicht ermitteln lässt*).
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 eine rote Karte; schließen ihn vom restlichen Spiel aus und veranlassen, dass er die Reservebank verlässt – sh. Artikel 22 Ziffer 2 dieser Spielregeln.
 - 2.2 **DISZIPLINARISCHE STRAFE GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**
 - 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers wird mit Power-play bestraft und muss 4 (*vier*) Minuten lang in Unterzahl spielen, entsprechend Artikel 9 dieser Spielregeln.
 - 2.2.2 *Unbeschadet der folgenden Ziffer 2.2.3* – wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoß oder ein Strafstoß (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 für die Mannschaften

ARTIKEL 27

(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 schwerwiegende 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 Verzögert der Spieler die Ausführung des Freistoßes, pfeift der Schiedsrichter, um das Spiel sofort fortzusetzen.
 - 2.1.2 Der den Freistoß ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn
 - a) der Ball von einem anderen Spieler berührt oder gespielt wurde; oder
 - b) der Ball den äußeren Teil eines der Torgehäuse berührt hat.
 - 2.2 Bittet der den Freistoß ausführende Spieler die Schiedsrichter darum, dass die Gegner den regelgerechten Abstand von 3 (*drei*) Metern einhalten sollen, darf der Freistoß nicht ausgeführt werden, bevor der Schiedsrichter gepfiffen hat.
 - 2.2.1 In dieser Situation kommt Ziffer 2.1.2 (s.o.) ebenfalls zur Anwendung.
 - 2.2.2 Jede Verletzung der o.a. Ziffer wird als "Teamfoul" angezeigt, entsprechend Artikel 24 dieser Regeln.

2.3 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.

3. POSITIONEN DER SPIELER BEI EINEM INDIREKTEM FREISTOß

3.1 Bei der Ausführung eines indirekten Freistoßes müssen alle Spieler der bestraften Mannschaft einen Abstand von mindestens 3 (*drei*) Metern zum Ball einhalten.

3.2 Die Spieler der von dem Freistoß begünstigten Mannschaft dürfen sich überall auf dem Spielfeld aufhalten, außer in der Schutzzone des gegnerischen Torwarts.

4. TORERFOLG NACH EINEM INDIREKTEM 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.

5. 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:

5.1 Ereignen sich die Fouls in der gegnerischen Defensivzone wird der indirekte Freistoß analog zu Artikel 21 Ziffer 5 dieser Spielregeln ausgeführt.

5.2 Ereignen sich Fouls hinter dem eigenen Torgehäuse des Verursachers, wird der indirekte Freistoß in der unteren Strafraumecke ausgeführt, die dem Foul am nächsten liegt.

5.3 Bei regelwidrigen Auswechslungen, wird der indirekte Freistoß nahe der Auswechsellür des ausgewechselten Spielers ausgeführt.

5.4 Ist ein Spieler über die Bande gesprungen, wird der indirekte Freistoß nahe der Stelle des Fehlers ausgeführt.

5.5 Wurde der Ball länger als erlaubt in der eigenen Defensivzone gehalten, wird der indirekte Freistoß analog zu Artikel 21 Ziffer 5 dieser Spielregeln ausgeführt.

5.6 Bei jedem anderen Foul wird der indirekte Freistoß an der Stelle ausgeführt, an der sich das Foul ereignet hat.

5.7 Bei Fouls nahe an den Banden, oder wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat, darf der Ball 70 (*siebzig*) Zentimeter von der Bande entfernt abgelegt werden, um den indirekten Freistoß auszuführen.

ARTIKEL 28

(Direkter Freistoß und Penalty)

1. Der direkte Freistoß und der Penalty werden immer in der Spielfeldhälfte der Mannschaft des Verursachers ausgeführt. Sie werden von den Schiedsrichtern angezeigt, wenn dies angemessen und notwendig ist, um:

1.1 Technisch zu bestrafen in bestimmten Situationen, die in diesen Spielregeln festgelegt sind.

1.2 Technisch schwerwiegende oder grobe Fouls zu bestrafen, die sich – *während des laufenden Spiels* - in einem Bereich des Spielfeldes ereignet haben, der:

1.2.1 im Fall des *direkten Freistoßes* außerhalb des Strafraums des Verursachers liegt;

1.2.2 im Fall des *Strafstoßes (Penalty)* innerhalb des Strafraums des Verursachers liegt.

Dabei ist jeweils zu beachten:

a) Der Penalty soll von den Schiedsrichtern angeordnet werden, um Fouls zu bestrafen, die sich gegen einen Gegner richteten, und bei denen sowohl Körperkontakt hergestellt, als auch der Gegner offensichtlich mit Absicht unter Zuhilfenahme des Körpers oder eines Rollschuhs ins

Stolpern gebracht, der Ball blockiert oder über die in Artikel 16 Ziffer 6 festgelegte maximale Höhe gespielt wurde.

- b) Ebenso ist von den Schiedsrichtern nicht auf Penalty zu entscheiden, wenn – *offensichtlich unbeabsichtigt* – der Ball die vorgeschriebene maximale Höhe infolge eines Abprallers vom Körper, vom Rollschuh oder vom Schläger eines Spielers innerhalb seines Strafraums übersteigt.

2. AUSFÜHRUNG VON DIREKTEM FREISTOß UND STRAFSTOß (PENALTY)

- 2.1 Die Punkte auf dem Spielfeld für die direkten Freistöße und für die Strafstoße (Penalties) befinden sich:
 - 2.1.1 7,40 (*sieben Komma vierzig*) Meter mittig vor der Torlinie bei direkten Freistößen;
 - 2.1.2 5,40 (*fünf Komma vierzig*) Meter mittig vor der Torlinie, bei Strafstoßen (Penalties)
- 2.2 Der direkte Freistoß und der Penalty werden bei ruhig liegendem Ball ausgeführt. Die Schiedsrichter pfeifen nicht, aber sie zählen, (*durch besondere Zeichen*) bis maximal 5 (*fünf*) Sekunden verstrichen sind. Innerhalb dieser Zeit muss mit der Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty begonnen werden.
 - 2.2.1 Die übrigen Spieler – *die nicht an der Ausführung oder der Abwehr des direkten Freistoßes oder des Penalty teilnehmen* – müssen sich in der anderen Spielfeldhälfte aufstellen, zwischen Mittellinie und Strafraum. Sie dürfen sich erst bewegen oder am Spiel teilnehmen, nachdem der Ball zum direkten Freistoß oder zum Penalty geschlagen wurde.
 - 2.2.2 Ein Schiedsrichter stellt sich 1 (*einen*) Meter vor den in Ziffer 2.2.1 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 Schiedsrichter damit an, dass dieser die Ausführung des direkten Freistoßes beginnen lassen kann.
 - 2.2.3 Der andere Schiedsrichter stellt sich seitlich auf halber Höhe des Strafraums auf. Er sorgt für eine richtige Aufstellung des Torwarts und – *nach dem Signal seines Kollegen und ohne zu pfeifen* – gibt die folgenden Zeichen:
 - a) Er streckt einen Arm in die Höhe, um anzuzeigen, dass der direkte Freistoß oder der Penalty ausgeführt werden kann;
 - b) 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.
 - 2.2.4 Von dem Moment an, wenn das Signal zur Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty gegeben wurde, bis zu seinem Abschluss sind Auswechslungen nicht erlaubt.
 - 2.2.5 Sind die 5 (*fünf*) Sekunden zur Ausführung des direkten Freistoßes oder zur Ausführung des Penalty verstrichen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen einen indirekten Freistoß an gegen die Mannschaft des Spielers, der den direkten Freistoß oder den Penalty ausführen sollte. Das Spiel wird jeweils an der gleichen Stelle fortgesetzt, an der der direkte Freistoß oder der Penalty ausgeführt werden sollte.
- 2.3 Der für die Ausführung des direkten Freistoßes verantwortliche Spieler hat die folgenden Möglichkeiten:
 - 2.3.1 Den Ball auf das Tor treiben und versuchen, den Torwart auszuspielen.
 - 2.3.2 Direkt auf das Tor schießen:
 - a) aus einer ruhenden Position in der Nähe des Balles; oder
 - b) mit Anlauf aus maximal 3 (*drei*) Metern Entfernung.
- 2.4 Der mit der Ausführung des Penalty beauftragte Spieler darf nur direkt auf das Tor schießen, ohne zu täuschen und aus einer ruhenden Position in der Nähe des Balles.
- 2.5 Jeder aus einem direkten Freistoß oder aus einem Penalty heraus erzielter Torerfolg ist gültig, sofern die 5 (*fünf*) Sekunden zu deren Ausführung nicht abgelaufen sind.

2.6 Der mit der Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty beauftragte Spieler darf den Ball jederzeit wieder aufnehmen und spielen – nach einem Abpraller vom Tor, auf Zuspield eines anderen Spielers, außer:

2.6.1 der in Ziffer 5.1.2 und Ziffer 5.1.3 unten dargelegten Regeln sowohl hinsichtlich direkter Freistöße als auch bei Penalties.

2.6.2 der in Artikel 5 Ziffer 2.2 ausschließlich für Penalties dargelegten Regeln.

3. BESCHRÄNKUNGEN FÜR TORWARTE BEI DER ABWEHR EINES DIREKTEN FREISTOßES ODER PENALTY

Wurde ein direkter Freistoß oder ein Penalty gegen seine Mannschaft angeordnet, muss der Torwart:

3.1 Auf beiden Rollschuhen stehen, die vorderen Achsen auf der Torlinie.

3.2 Den Schläger mit einer Hand halten; der Schläger berührt den Boden [Anm.: d.h. parallel zur Torlinie = Grundposition des Torwarts], die freie Hand darf das Torgehäuse oder den Boden nicht berühren.

3.3 Er darf keine Abwehraktion beginnen, bevor der mit der Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty beauftragte Spieler den Ball berührt hat.

4. STRAFEN FÜR REGELVERLETZUNGEN DES TORWARTS BEI DER ABWEHR EINES DIREKTEN FREISTOßES ODER EINES PENALTY

Bewegt sich der Torwart bevor der mit der Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty beauftragte Spieler den Ball berührt hat, ist wie folgt vorzugehen:

4.1 Beim ersten Regelverstoß des Torwarts erfolgt eine Ermahnung durch die Schiedsrichter.

4.2 Beim zweiten Regelverstoß durch den Torwart erhält er eine blaue Karte und eine Zeitstrafe.

4.3 Seine Mannschaft wird mit Power-play bestraft, der Torwart und ein weiterer Spieler müssen das Spielfeld verlassen, der Ersatztorhüter wird eingewechselt.

4.4 Ist der Ersatztorwart gerade ebenfalls hinausgestellt – *wie oben beschrieben* – und muss durch einen Feldspieler ersetzt werden, werden 3 (*drei*) Minuten gewährt, damit er die besondere Schutzausrüstung des Torwarts anziehen kann.

4.5 Wurde ein zweiter Ersatztorwart ebenfalls hinausgestellt – *wie oben beschrieben* – beenden die Schiedsrichter das Spiel – *weil die Mannschaft ihren Gegnern zahlenmäßig unterlegen ist* – und fertigen einen detaillierten Bericht über die Umstände an.

5. ANZEIGEN EINES DIREKTEN FREISTOßES ODER EINES PENALTY AM ENDE DES SPIELS

5.1 Wird gleichzeitig mit dem Signal des Zeitnehmers zum Ende eines Spielabschnitts ein direkter Freistoß oder ein Penalty angezeigt, gewähren die Schiedsrichter 5 (*fünf*) weitere Sekunden, damit der direkte Freistoß oder der Penalty ausgeführt werden kann.

5.1.1 Die Zeitnahme erfolgt dann durch den gleichen Schiedsrichter, der die Ausführung des direkten Freistoßes oder des Penalty überwacht.

5.1.2 In diesem besonderen Fall muss der Freistoß mit einem direkten Schuss auf das Torgehäuse ausgeführt werden, wie in Ziffer 2.3.2 oben beschrieben. Der Ball darf nicht wieder aufgenommen oder gedribbelt werden.

5.2 Als Ergebnis eines direkten Freistoßes oder eines Penalty können sich drei verschiedene Situationen ergeben:

5.2.1 Wird ein gültiger Torerfolg erzielt, müssen die Schiedsrichter dies durch einen Mittelanstoß offiziell bestätigen und den Spielabschnitt oder das Spiel unmittelbar danach beenden.

5.2.2 Wurde kein Torerfolg erzielt aufgrund einer Regelwidrigkeit des Torwarts während der Ausführung des Strafstoßes, müssen die Schiedsrichter den direkten Freistoß oder den Penalty wiederholen lassen.

- 5.2.3 Wurde kein Torerfolg erzielt - und der abwehrende Torwart hat keinen Regelverstoß begangen – beenden die Schiedsrichter den Spielabschnitt oder das Spiel sofort.

KAPITEL VII Proteste

ARTIKEL 29 (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, regelwidrig 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 6 Ziff. 3 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 Spielende 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 des:

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

ARTIKEL 30

(Spielregeln und Technische Regeln – Billigung, Einführung und zukünftige Änderungen)

1. Diese Spielregeln werden vervollständigt durch die Technischen Regeln für Rollhockey, die folgende Angelegenheiten bestimmen:
 - 1.1 Voraussetzungen für ein Spiel – Spielfeldmarkierungen und Instrumente
 - 1.2 Zeitnehmertisch und Auswechselbänke der Mannschaften
 - 1.3 Spielleitung durch die Schiedsrichter
 - 1.4 Ausrüstung, Schutzgegenstände und Spielgeräte der Spieler
 - 1.5 Aufstellung der Mannschaften – Ermittlung eines Siegers
2. Die Spielregeln und die Technischen Regeln für Rollhockey wurden genehmigt durch die CIRH-Generalversammlung – Comité Internationale de Rink-Hockey -, die in Yuri-Honjo / Japan am 08.10.2008 stattfand.
3. Diese Spielregeln und Technischen Regeln treten in Kraft am **01. September 2009** - mit Beginn der Saison 2009/2010.
4. Jede Änderung dieser Spielregeln und Technischen Regeln muss nach Anhörung durch das entsprechende Technische Komitee durch das CIRH beraten und anerkannt werden.